



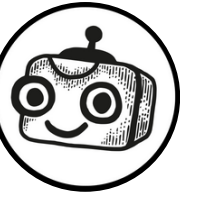
AI kurikulum

AI v informatice na 1. stupni

Robotí dobrodružství v bludišti

06





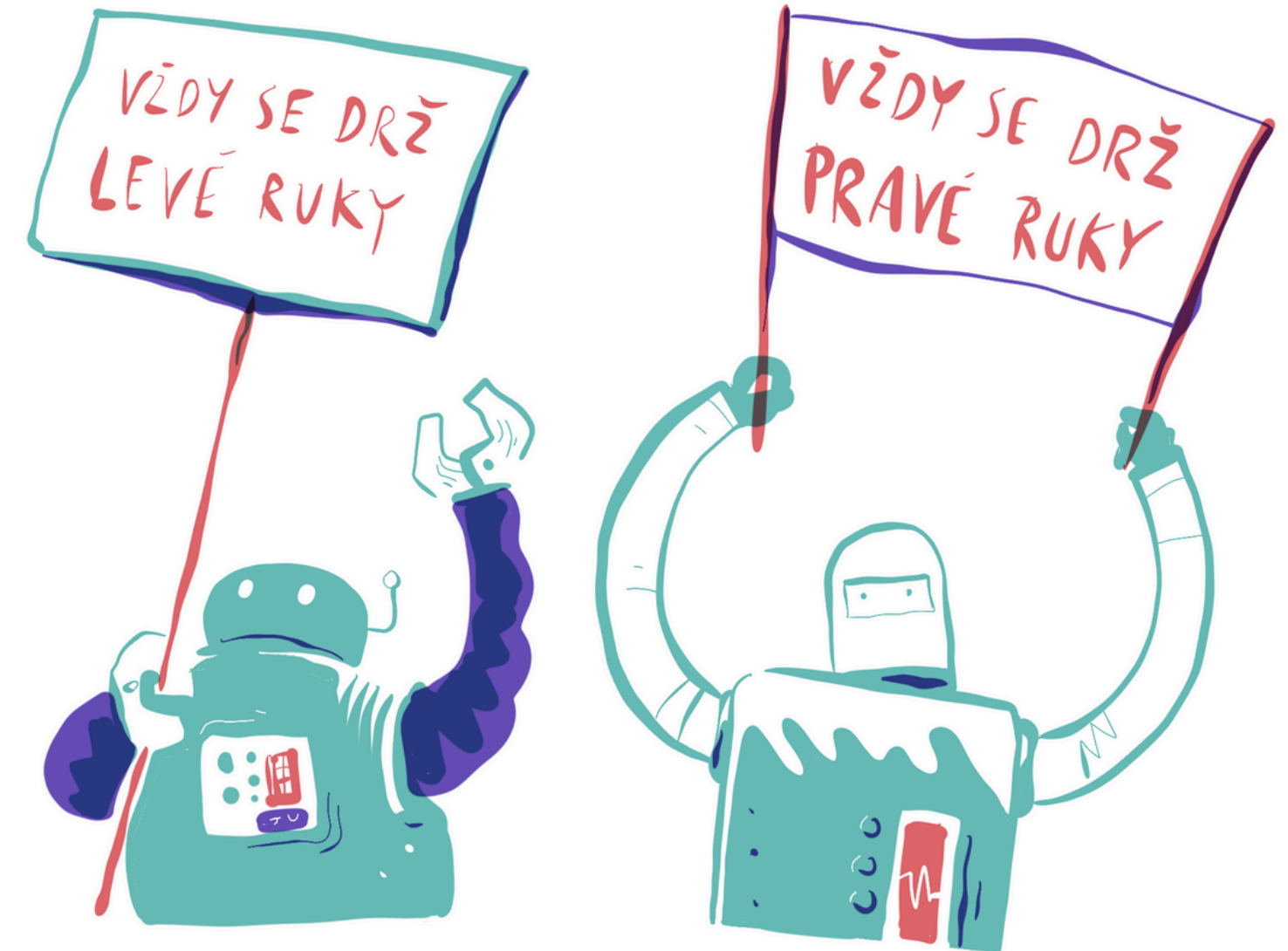
JAK SE TAM DOSTANEME?

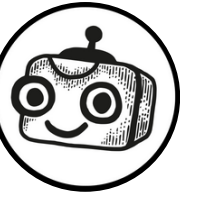
Použití pravidla pravé (nebo levé) ruky: Jednoduchá metoda, kde si vybereš jednu stranu a následuješ ji po celou dobu.

Zpětné sledování: Když narazíš na slepou uličku, vrátíš se na poslední rozcestí a zkusíš jinou cestu.

Drobky od chleba: Sypeš drobečky nebo jiné věci na místa, kde už jsi šel/šla. A tak když tam dojdeš znovu, poznáš to.

NAPADAJÍ TĚ DALŠÍ?





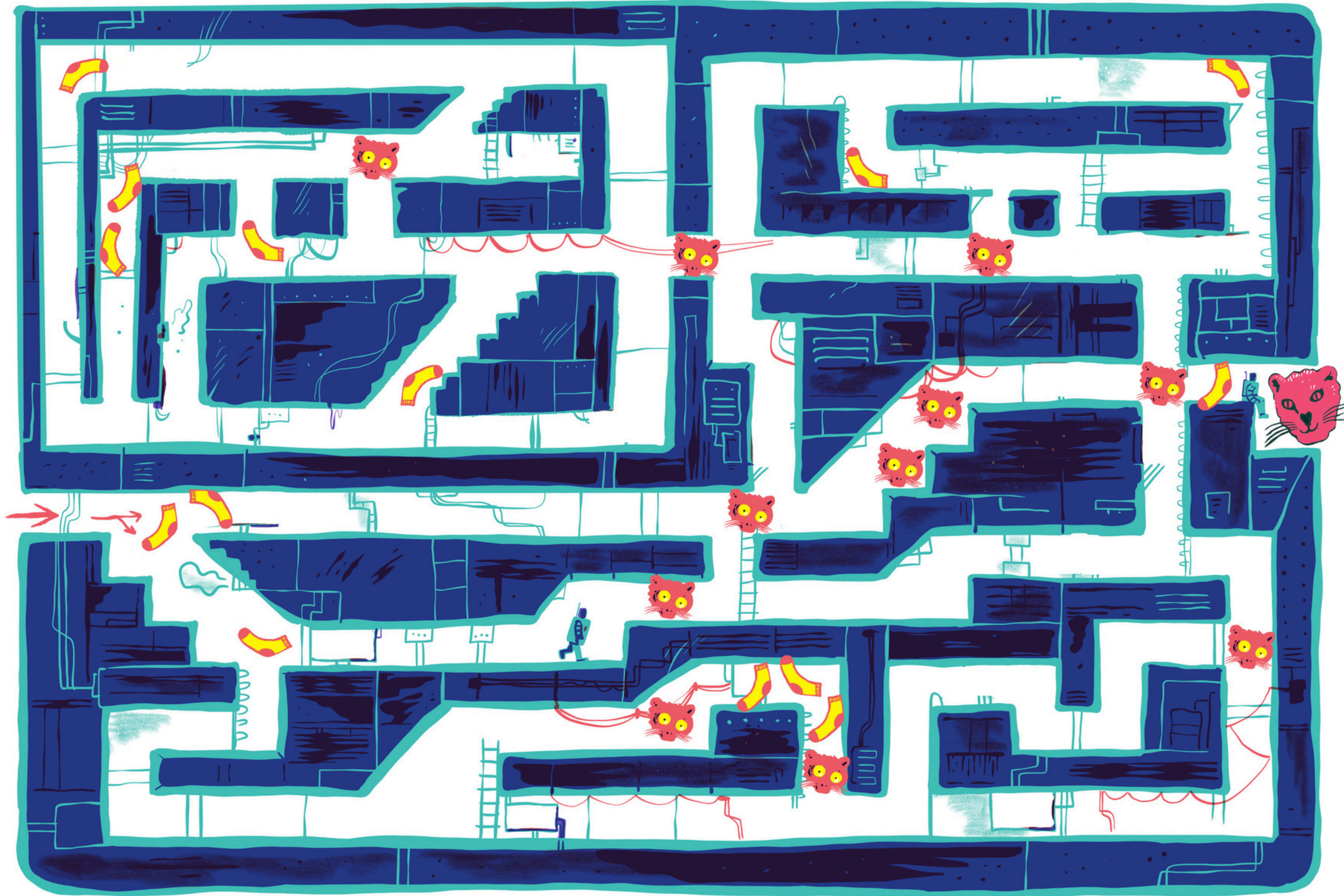
ponožkochtivá
myš

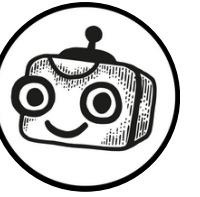


ponožka

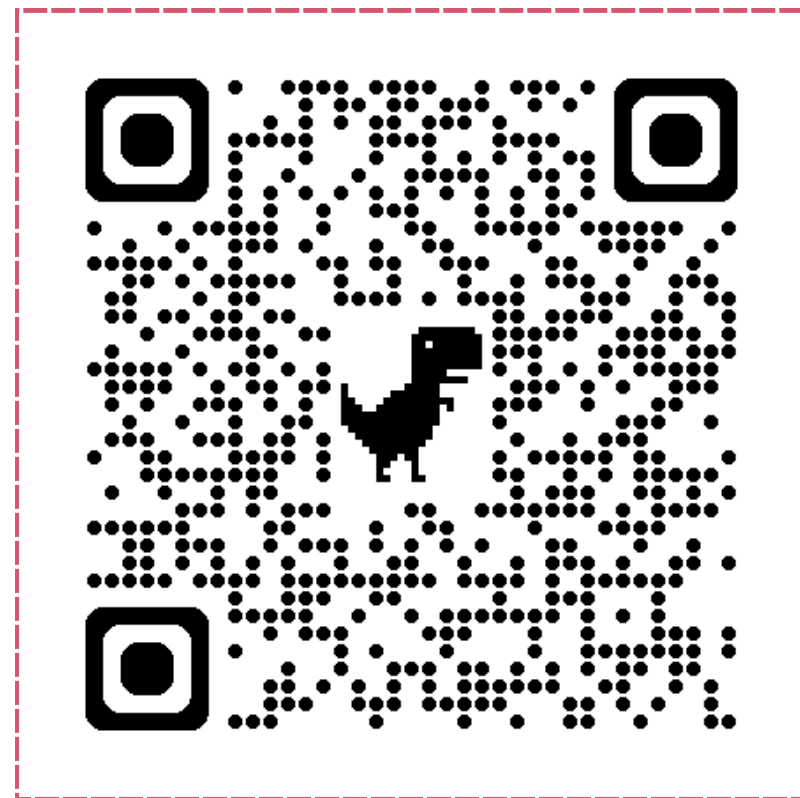


kočka
Kočička





ROBOTI BĚŽÍ ZÁVOD!



Hádej, kdo zvítězí!

Můžete pustit jen vybrané úseky:

Začátek

204. pokus

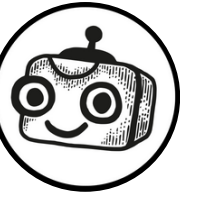
390. pokus

738. pokus

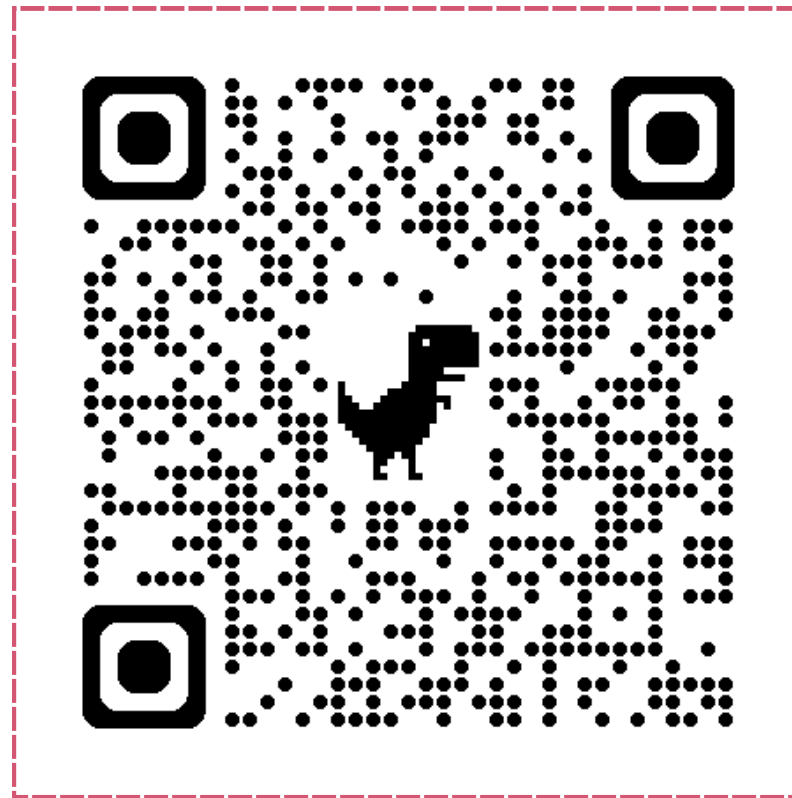
813. pokus

954. pokus

1638. pokus



HEXAPAWN!



Počítač, který se učí hrát zjednodušené šachy.

ČAUKY MŇAUKY,
DOBRODRUZI!

