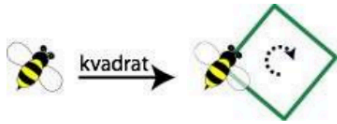


Risanje

Čebela-robot se lahko premika, riše in sledi črtam, ki jih je narisala. Pozna naslednje ukaze:

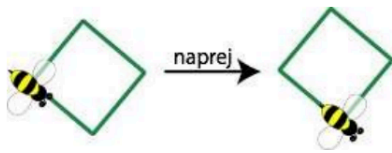
kvadrat nariše kvadrat: začne na trenutnem mestu in v trenutni smeri ter zavija na desno



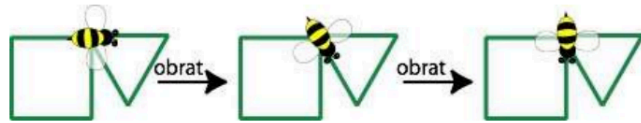
trikotnik nariše trikotnik: začne na trenutnem mestu in v trenutni smeri ter zavija na desno



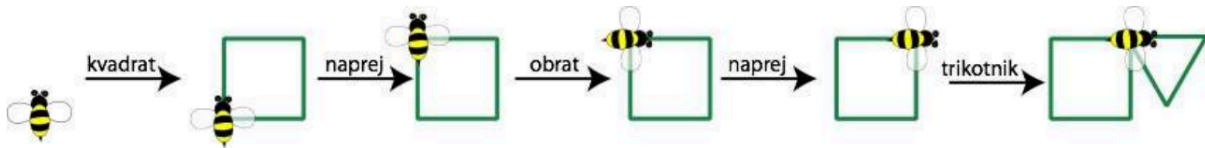
naprej gre do konca narisane črte v smeri, v katero trenutno gleda čebela



obrat obrne čebelo proti naslednji črti na desni



Če damo čebeli zaporedje ukazov **kvadrat, naprej, obrat, naprej, trikotnik**, nariše



Katero od spodnjih zaporedij ukazov bo narisalo tole sliko?



- A) kvadrat, obrat, naprej, trikotnik
- B) kvadrat, naprej, obrat, trikotnik
- C) Trikotnik, obrat, naprej, kvadrat
- D) Trikotnik, naprej, obrat, kvadrat

Odtisi stopinj

Bobri s ticanjem rišejo drevesa. Nanja se dobro spoznajo, zato so jim nadeli imena.

1-drevo narediš takole:

Naredi 1 korak naprej in naredi odtis stopinje.
Naredi korak nazaj.



2-drevo narediš takole:

Naredi 2 koraka naprej, na vsakem koraku naredi odtis stopinje.
Obrni se desno in naredi 1-drevo.
Obrni se levo in naredi 1-drevo.
Naredi 2 koraka nazaj.



Kako narediš 3-drevo, lahko že uganemo:

Naredi 3 korake naprej, na vsakem koraku naredi odtis stopinje.
Obrni se desno in naredi 2-drevo.
Obrni se levo in naredi 2-drevo.
Naredi 3 korake nazaj.



Kako je videti 4-drevo?

A)



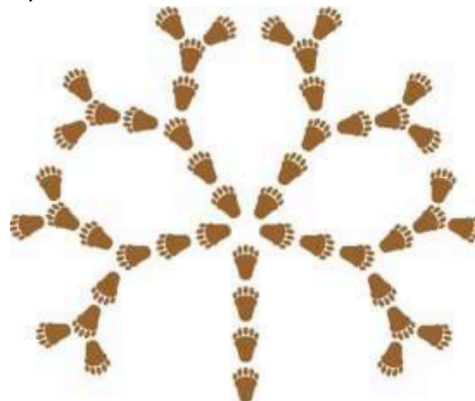
B)



C)



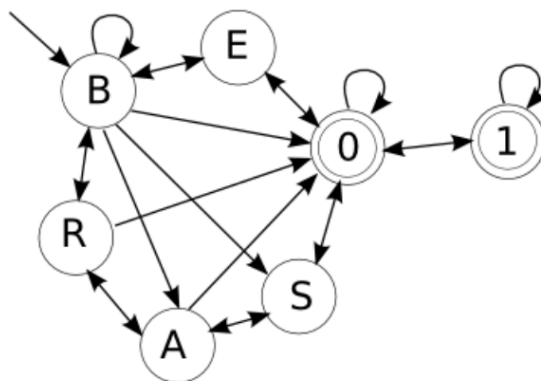
D)



Registrske tablice



Gornji splav je imeniten, vendar ima neveljavno registrsko tablico. Prave tablice so sestavljene po spodnji shemi.



Začnemo pri črki B in sledimo puščicam. Posamezen znak lahko izberemo večkrat. Zadnji znak mora biti 0 ali 1. Registrska tablica je sestavljena iz znakov, ki jih naberemo na poti. Primer veljavne registracije je, na primer, BROEBS00.

Katere od spodnjih registracij niso veljavne?

BARASOEO

BEBARA010

BEOSARB

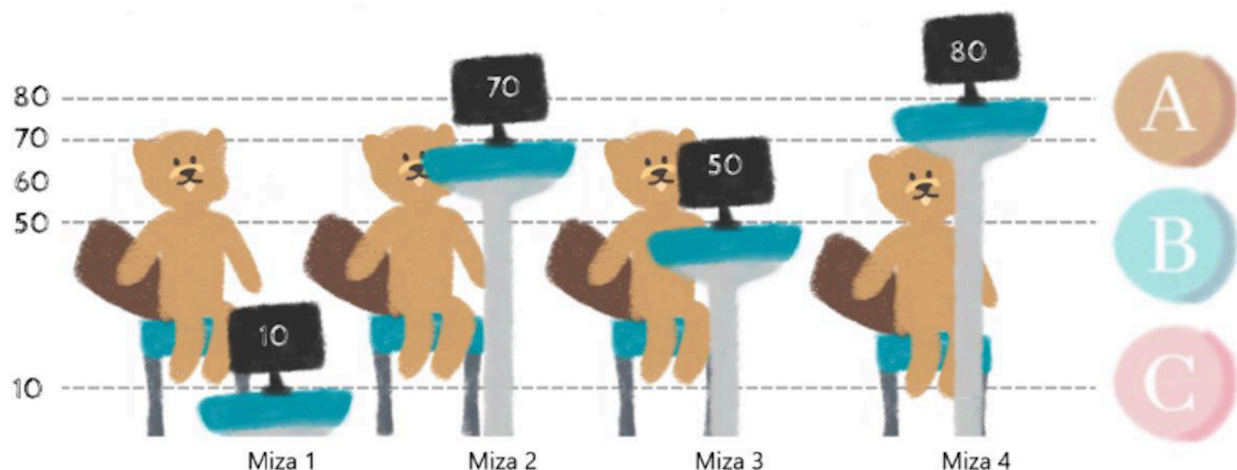
BARBARA01

BABE001

BARABA01

Težave z mizo

Učenci prilagajajo višino svojih miz z uporabo električnega sistema. Priporočena višina učenčeve mize je 60 bobrovih enot. Žal je nekdo po gumbih polil vodo, kar je povzročilo spremembo višin vseh miz, kot je prikazano na spodnji sliki.



Pokvarila so se tudi stikala in sedaj kontrolni gumbi delujejo tako:

- Gumb A ob vsakem pritisku dvigne mize 1, 2 in 3 za 10 bobrovih enot.
- Gumb B ob vsakem pritisku spusti mize 2, 3 in 4 za 10 bobrovih enot.
- Gumb C ob vsakem pritisku dvigne mize 1, 3 in 4 za 10 bobrovih enot.

Kolikokrat bo morala gospodična Bober pritisniti gumbe A, B in C, da bo vse mize postavila na priporočeno višino 60 bobrovih enot.

- A) 3-krat gumb A, 4-krat gumb B in 2-krat gumb C.
- B) 4-krat gumb A, 5-krat gumb B in 1-krat gumb C.
- C) 5-krat gumb A, 1-krat gumb B in 0-krat gumb C.
- D) 2-krat gumb A, 4-krat gumb B in 6-krat gumb C.