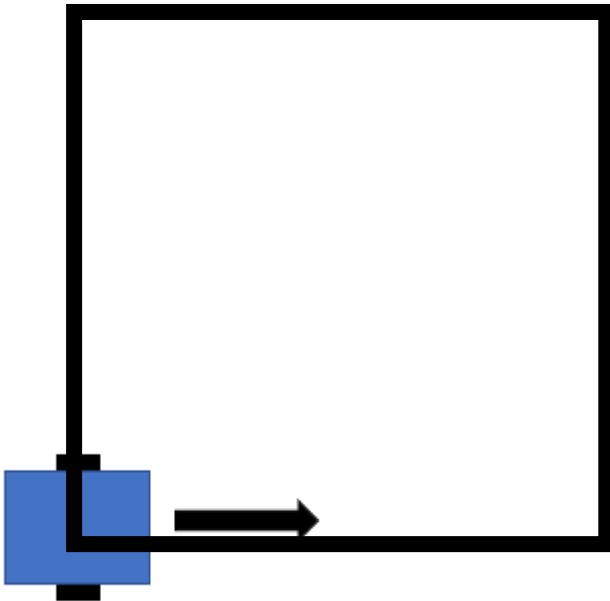


PREMIKANJE V RAZLIČNIH SMEREH

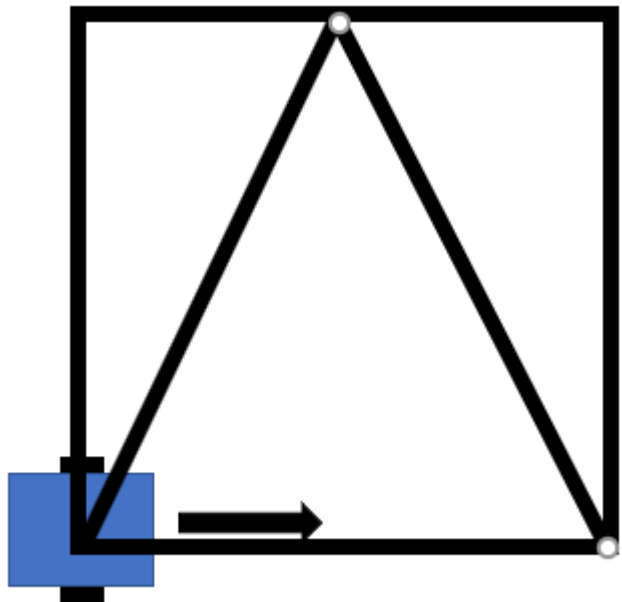
VAJA 1

Robota sprogramiraj, da se premika po kvadratni plošči na tleh. Na robu kvadrata naj se robot na mestu obrne. Začetni in končni položaj robota naj bo enak (glej sliko spodaj).



VAJA 2

Robota sprogramiraj, da se premika v obliki trikotnika, ki je narisano na tleh. Na robu trikotnika naj se robot na mestu obrne. Začetni in končni položaj robota naj bo enak (glej sliko spodaj).



VAJA 2

Robota sprogramiraj, da se premika v obliki lika, ki je narisano na tleh. Začetni in končni položaj robota naj bo enak.