

TELEPORTÁCI

ROBO KOLOMAN

TÁŇA S OTOM SA VRACAJÚ DOMOV PO DLHOM, NO ZÁBAVNOM DNI V ŠKOLE.
JESENNÝ VÁNOK SA TÁNI POHRÁVA S OFINOU A OTOVI SO ŠALOM.



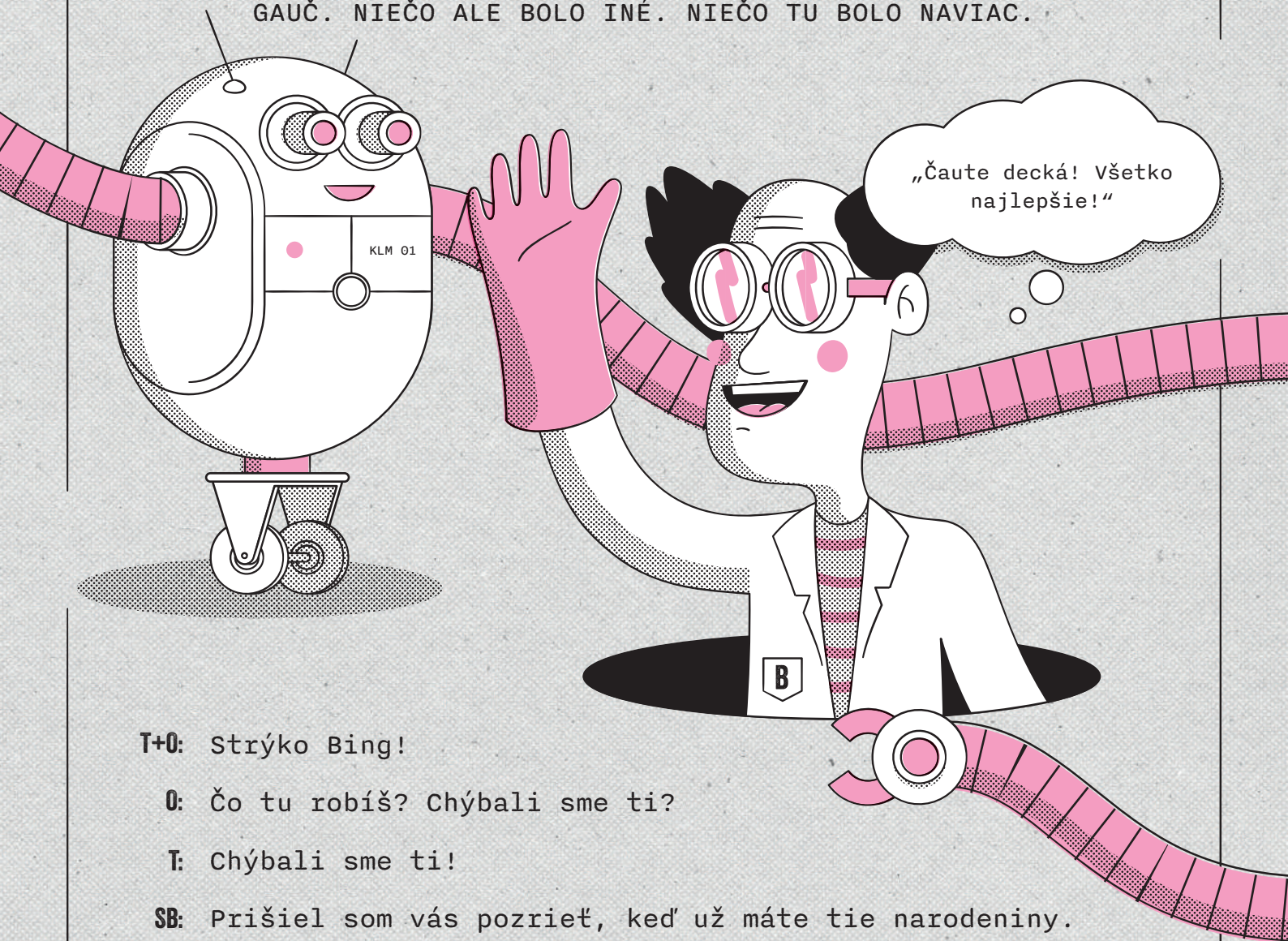
- T: No ako, braček? Čo povieš na tú písomku z matiky?
- O: Pohoda jahoda, všetko som vedel!
- T: Fakt? A čo ti vyšlo v tej úlohe s pštrosmi a pštrosícatami?
- O: Že ich dokopy bolo 4,8 pštrosa.
- T: Zaujímavé. Mne vyšlo, že ich na záhrade bolo 6,3.
- O: To mi nejak nevychádza. Vieš čo, radšej mi povedz, čo by si chcela na narodeniny?

SÚRODENCI PRÁVE DOKRÁČALI
K DVERÁM SVOJHO DOMU, OTO
STRČIL KLÚČ DO ZÁMKU.

CLICK

ROBOT NA KOLESÁCH

ZA DVERAMI VŠETKO PO STAROM. ZÁCLONY SA V OBÝVAČKE JEMNE KÝVALI VO VÁNKU PRICHÁDZAJÚCEHO Z BALKÓNA A RAZ ZA ČAS NEŽNE POHLADKALI ČERVENÝ, POHODLNE VYZERAJÚCI GAUČ. NIEČO ALE BOLO INÉ. NIEČO TU BOLO NAVIAC.



T+O: Strýko Bing!

O: Čo tu robíš? Chýbali sme ti?

T: Chýbali sme ti!

SB: Prišiel som vás pozrieť, keď už máte tie narodeniny.

O: A čo je toto?

SB: To je môj nový projekt, na ktorom pracujem. Volá sa Robo Koloman. Chápete, lebo je to robot na kolesách. Chcete, aby som vás naučil, ako sa ovláda jeho pohyb?




T+O: Wow! Tomu ver, že chceme!

→
Pokračuj
na úlohu č.1

KROKY V RIADKOCCH

STRÝKO BING SCHMATOL DO RUKY TABLET, S KTORÝM SA ROBOT ROBO KOLOMAN OVLÁDA, A TÁNI S OTOM ZAČAL VYSVETĽOVAŤ. ROBOV POHYB NASTAVUJETE ZAPISOVANÍM PRÍKAZOV DO RIADKU. KAŽDÝ ZAPÍSANÝ RIADOK PREDSTAVUJE JEDEN PROGRAM ROBOVHO POHYBU.

DOLE NA OBRAZOVKE (SPODNÁ STRANA HÁRKU) JE PÄŤ RÔZNYCH PROGRAMOV PRE NASTAVENIE POHYBU ROBA KOLOMANA. SÚ ZAPÍSANÉ V PIATICH RIADKOCCH.

PRÍKAZ  ZNAMENÁ, ŽE SA ROBO OTOČÍ DOPRAVA. PRÍKAZ  ZNAMENÁ, ŽE SA ROBO OTOČÍ DOĽAVA. PRÍKAZ  ZNAMENÁ, ŽE SA ROBO POHNE O JEDNO POLÍČKO V SMERE, DO KTORÉHO SA PRÁVE POZERÁ.

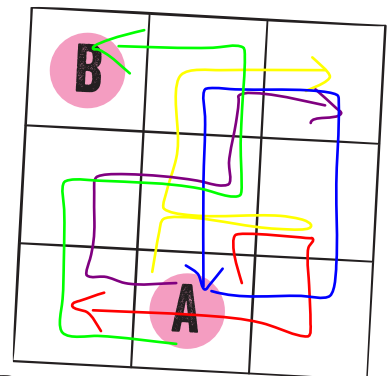


Programy:

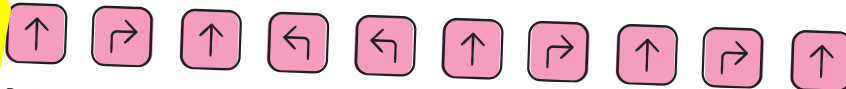
KTORÝ Z PROGRAMOV BY SME MALI ROBOVI ZADAŤ, ABY PREŠIEL CESTU Z BODU A DO BODU B?

(ROBOT ZAČÍNA V BODE A, OTOČENÝ HORE)

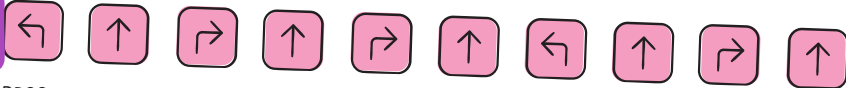
Program 4



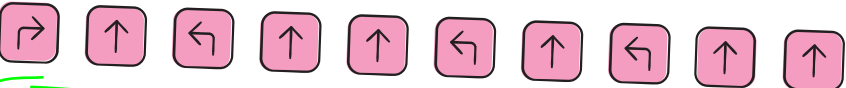
PROGRAM 1:



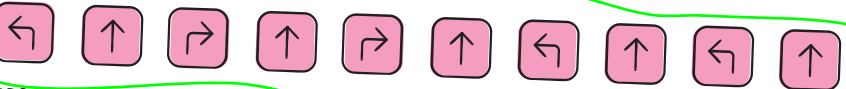
PROGRAM 2:



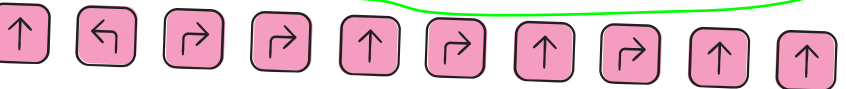
PROGRAM 3:



PROGRAM 4:



PROGRAM 5:



BAM!

2. kapitola

NARODENINOVÁ TORTA

ROBOVI KOLOMANOVI SA MALÉ KOLIESKA TOČILI OSTOŠEŠŤ, KÝM SA PREMÁVAL PO IZBE. A PRITOM NARÁŽAL DO VŠETKÉHO, DO ČOHO MOHOL. DO GAUČA, DO LAMPY, DO OTA. ALE NAKONIEC SA VŽDY DOSTAL TAM, KAM HO DVOJÍČKY SO STRÝKOM BINGOM NAPROGRAMOVALI.

T: Vááááú!

O: To je dosť cool!

T: Vie robiť ešte niečo okrem pohybu z bodu A do bodu B?

SB: Skoro! Akurát ho vylepšujem, aby vedel dvíhať a púšťať predmety. Potom z neho bude pravý pomocník.

O: Taký by sa nám zišiel.

T: Ó, áno. Už by sme nikdy nemuseli upratovať!

SMASH

OTO S TÁŇOU SA NA SEBA USMIEVAJÚC POZRELI A PREDSTAVILI SI RAJ: ŽIVOT BEZ UPRAŤOVANIA.

SB: Došľaka! Veď vy nemáte žiadnu narodeninovú tortu!

O: Veru nemáme. A myslím, že ani rodičia žiadnu nestihnú po práci priniesť.

SB: Tak, kým prídu z práce, mohli by sme nejakú upiecť!

T: Ó, áno, prosím, prosím!

O: Hlasujem za čokoládovú.

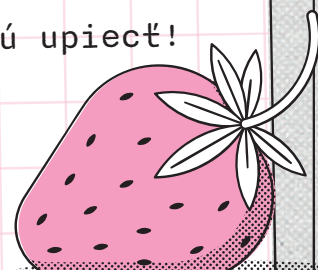
T: Ja hlasujem za jahodovú.

SB: Výsledok hlasovania: čokoládová s jahodami. Robo!

R: Píp, píp, píp.

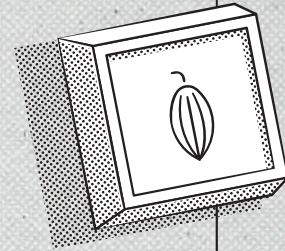
SB: Pomôžeš nám zbierať ingrediencie, dobre?

R: Jupííííííí!



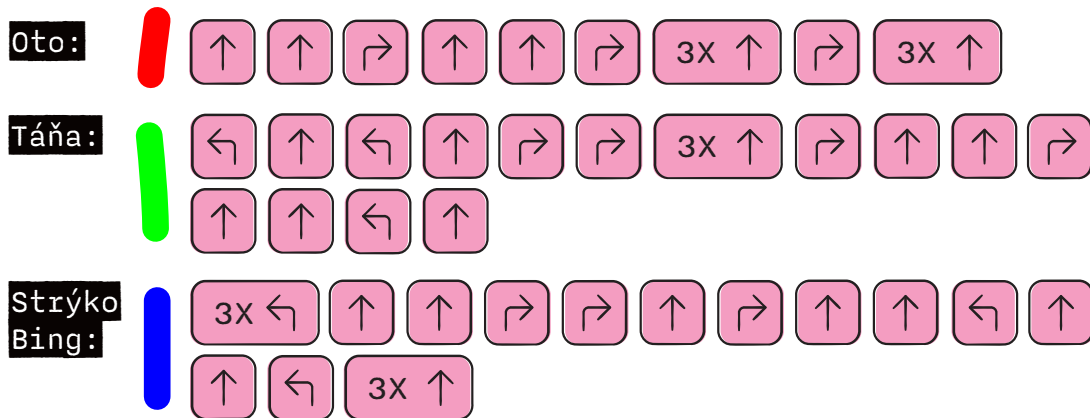
→
**Pokračuj
na úlohu č.2**






INGREDIENCIE



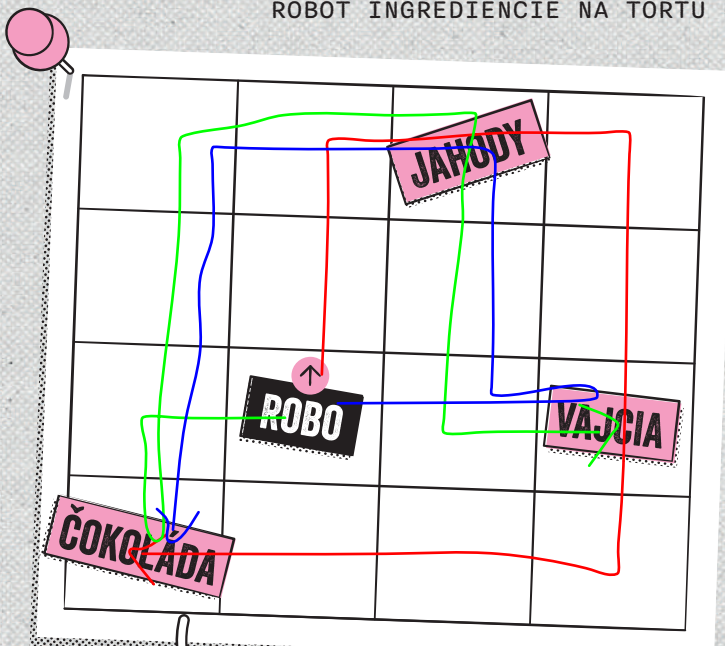
AJ KEĎ BY TO ASI UROBILI RÝCHLEJŠIE SAMI, DVOJIČKY SO STRÝKOM BINGOM SA ROZHODLI NAPROGRAMOVAŤ ROBA KOLOMANA, ABY IM INGREDIENCIE NA TORTU V KUCHYNI NAŠIEL ON.

Napokon Robovi každý naprogramoval inú trasu:



(Číslo pred príkazom znamená, že robot ho toľkokrát vykoná. Napríklad  je to isté, ako keby sme robotovi prikázali    )

DVOJIČKY SO STRÝKOM SI S POBAVENÍM VŠIMLI, ŽE KAŽDÝ Z ICH PROGRAMOV POZBIERA INGREDIENCIE V INOM PORADÍ. ZISTÍŠ, V AKOM PORADÍ POZBIERA ROBOT INGREDIENCIE NA TORTU PRE KAŽDÝ Z PROGRAMOV?



Poznámka:

ROBO POZERÁ „HORE“

OTO:

- 1 Jahody
- 2 Vajcia
- 3 Čokoláda

TÁŇA:

- 1 Čokoláda
- 2 Jahody
- 3 Vajcia

STRÝKO BING:

- 1 Vajcia
- 2 Jahody
- 3 Čokoláda

SPLAT

3. kapitola

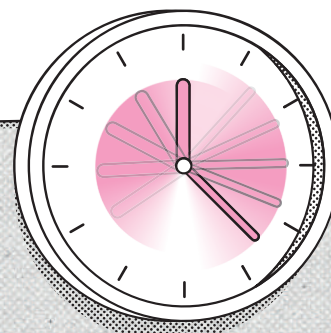
PEČIE SA TO. PÍP!

ROBO ŤARBAVO DOKONČIL SVOJU TRASU PRI KUCHYNSKEJ LINKE A POLOŽIL NA ŇU VŠETKY INGREDIENCIE. JEDNO VAJÍČKO SA SKOTÚĽALO Z LINKY A...

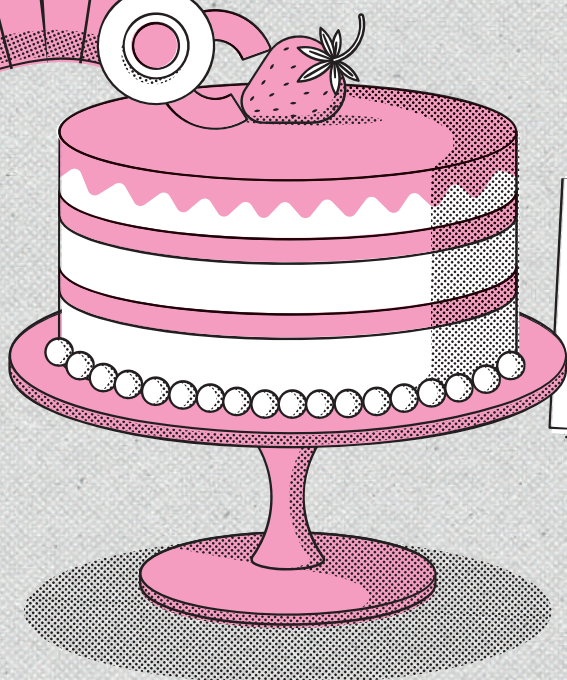


- T:** Strýko? Nechcem spochybňovať tvoju genialitu, ale...
- SB:** Žiadne ale! Robo bude raz perfektný domáci pomocník! Iba je zo začiatku trochu nemotorný. Ako sa tebe chodilo, keď si bola tri dni stará?
- O:** Priatelia, tá torta sa sama neupečie!

STRÝKO A DVOJČATÁ SA PUSTILI DO KUCHYNSKÉHO MAJSTROVANIA. ROBO KOLOMAN SA NA CELÚ PARÁDU IBA PRIZERAL SVOJIMI KAMEROVÝMI OČAMI. NASTAL ČAS DAŤ TORTU DO RÚRY. A VYČKAŤ NEKONEČNÝCH 40 MINÚT.



STRÝKO BING VYTIAHOL Z RÚRY NÁDHERNÚ TORTU. KÝM VŠAK STIHOL SPRAVIŤ PRVÝ REZ NOŽOM, OTO SI VŠIMOL, ŽE NA NEJ NIEČO CHÝBA.



- O:** Sviečky predsa!
- SB:** Koloman?
- R:** Píp!

ROBOT ROZTOČIL KOLESÁ NA PLNÉ OBRÁTKY A...

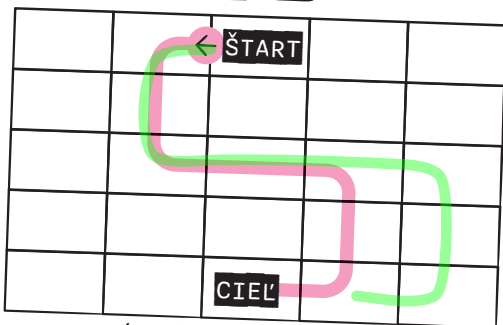
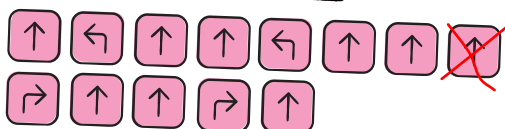
PRÁSK

NENARAZ DO STENY!

PO TOM, ČO ROBO NARAZIL DO STENY, SI DVOJIČKY SO STRÝKOM BINGOM UVEDOMILI, ŽE NIEKTORE PROGRAMY ROBOTA SÚ CHYBNÉ!

PRI KAŽDOM Z NIŽŠIE ZAPÍSANÝCH PROGRAMOV ZISTITE, ČI PRI JEHO VYKONÁVANÍ PREJDE ROBO KOLOMAN ZNÁZORNENÚ TRASU. AK NIE, OPRAVTE HO ODSTRÁNENÍM JEDNÉHO PRÍKAZU V KAŽDOM PROGRAME.

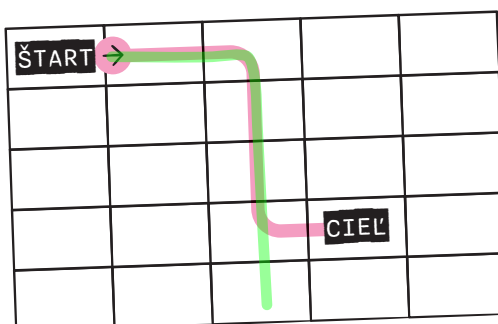
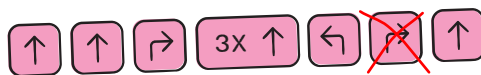
Program 1



OPRAVENÝ KÓD:

↑←↑↑←↑↑↑↑↑↑

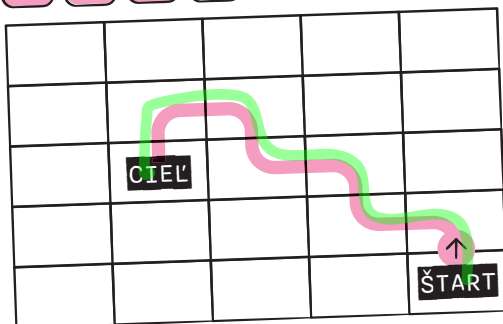
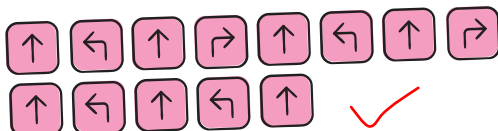
Program 2



OPRAVENÝ KÓD:

↑↑→3x↑←↑

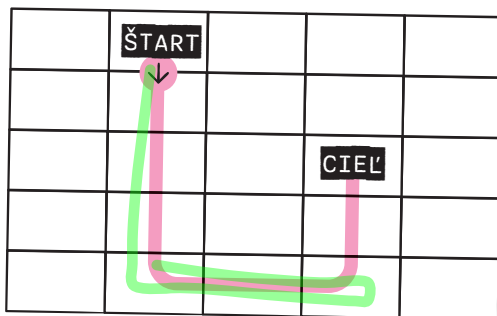
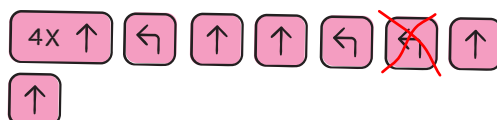
Program 3



OPRAVENÝ KÓD:

↑←↑↑←↑↑↑←↑←↑

Program 4



OPRAVENÝ KÓD:

4x↑←↑↑←↑↑

OSUDOVÉ ŽELANIE

„...VEEEĽA ŠTAAASTIAAA, ZDRAAVIAAAA!“ DOZNEL SPOLOČNÝ POKUS O SPEV. SÚRODENCI SFÚKLI BLIKOTAJÚCI PLAMIEŇOK SVIEČKY A ZAVRELI NA KRÁTKY MOMENT OČI. KAMERY ROBA KOLOMANA NECHÁPAVO HĽADELI NA RODIČOV DVOJIČIEK, KTORÍ KONEČNE PRIŠLI Z PRÁCE.

SB: Fu! ďakujem za tortičku. A musím letieť!

O: Čože? Kam? Myslel som, že si s nami ešte zahráš Cestu lesom...

T: Áno, áno, strýko! Veď vieš, ako máme tú hru radi!

SB: Rád by som, ale musím sa ísť domov pobaliť.

T: Niekam cestuješ?

SB: No na dovolenku predsa!

O: Strýko, ty si v živote nebol na dovolenke. Čo sa deje?

SB: Pšt... Teda... Nič sa nedeje! Čo by sa dialo? Čaute deckaaa!

T: Čudné.

O: Veru pračudné.

RODIČIA: Zdá sa nám to, alebo sa niečo za oknom hýbe?

PRIRAĐOVANIE PROGRAMU

KTORÝ Z PROGRAMOV BY SME MALI ROBOVI ZADAŤ, ABY PREŠIEL CESTU Z BODU A DO BODU B? PRE KAŽDÚ Z MAPIEK VYBERTE JEDEN SPRÁVNE NAPROGRAMOVANÝ RIADOK.

A			
			B

PROGRAM A:

PROGRAM B:

PROGRAM C:

PROGRAM D:

PROGRAM E:

	B	A	

PROGRAM A:

PROGRAM B:

PROGRAM C:

PROGRAM D:

PROGRAM E:

A			
			B

PROGRAM A:

PROGRAM B:

PROGRAM C:

PROGRAM D:

PROGRAM E:

		B	
A			

PROGRAM A:

PROGRAM B:

PROGRAM C:

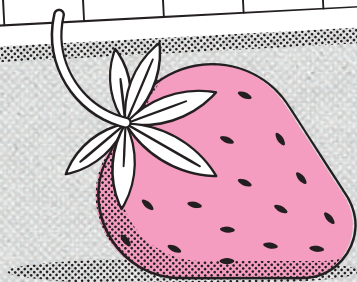
PROGRAM D:

PROGRAM E:

ZBIERANIE SUROVÍN

PRE KAŽDÝ Z PROGRAMOV NAPIŠTE, V AKOM PORADÍ ROBO POZBIERA INGREDIENCIE.

			COKOLÁDA	
JAHODY				MLIEKO
		ROBO		
			MÚKA	
VAJCE				



A:

1 2 3
4 5

B:

1 2 3
4 5

C:

1 2 3
4 5

DVOJIČKY MIMO HLAVNÝ PRÍBEH ROBA KOLOMANA OTESTOVALI AJ PRI UPRAŤOVANÍ. PRI KAŽDOM Z PROGRAMOV ROBO JEDNU HRAČKU NEPOZBIERAL. NAPIŠTE KTORÚ.

		MOBIL		
	LEGO			KARTY
		ROBO		
			RUBIKOVA KOCKA	
LOPTA				

A:

HRAČKA, KTORÚ ROBO ZABUDOL:

B:

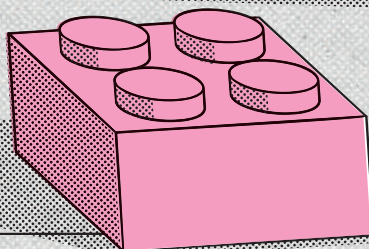
HRAČKA, KTORÚ ROBO ZABUDOL:

C:

HRAČKA, KTORÚ ROBO ZABUDOL:

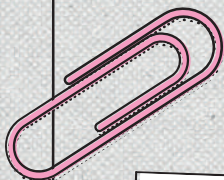
D:

HRAČKA, KTORÚ ROBO ZABUDOL:



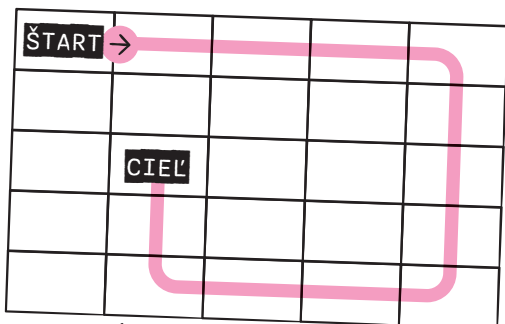
OPRAVA PROGRAMU

PRI KAŽDOM Z NIŽŠIE ZAPÍSANÝCH PROGRAMOV ZISTITE, ČI PRI JEHO VYKONÁVANÍ PREJDE ROBO KOLOMAN PRESNE DANÚ TRASU. AK NIE, OPRAVTE HO ZMENOU ALEBO PRIDANÍM JEDNÉHO PRÍKAZU.



Program 1

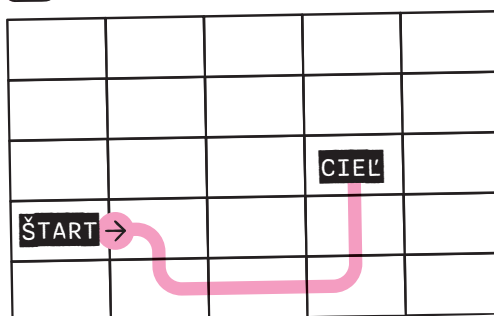
4x ↑ ↗ 3x ↑ ↗ 3x ↑ ↗
 ↑ ↑



OPRAVENÝ KÓD:

Program 2

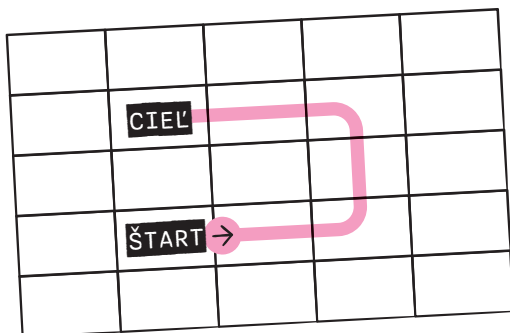
↑ ↗ ↑ ↖ ↑ ↑ ↖ ↑
 ↑



OPRAVENÝ KÓD:

Program 3

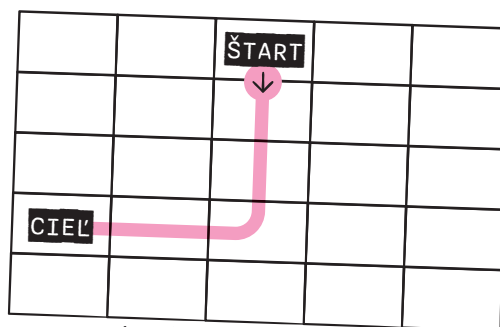
↑ ↑ ↖ ↑ ↑ ↗ ↑ ↑



OPRAVENÝ KÓD:

Program 4

3x ↑ ↖ ↑ ↑



OPRAVENÝ KÓD:

