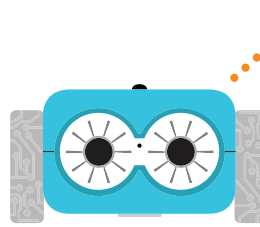
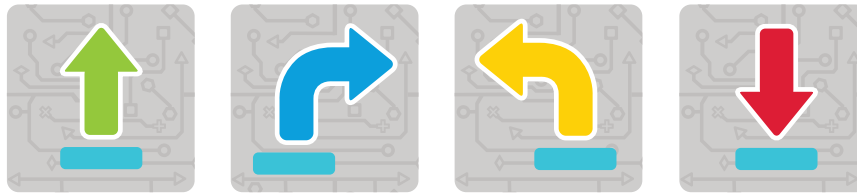


Програмування з Botley Вправа з роздруківками



Пориньте ще глибше у захоплюючий світ програмування з безкоштовними роздруківками від робота-програміста Botley™! Попросіть дорослого допомогти вам вирізати програмувальні картки на сторінці 6. Після цього використовуйте картки, щоб допомогти Botley пройти лабіринт від початку до кінця так, щоб він не зіштовхнувся з перешкодами.



Вперед

Праворуч

Ліворуч

Назад

Ви також можете створити власний лабіринт! За допомогою дошки та фігурок зі сторінок 7 та 8 збудуйте власний лабіринт, а потім створіть код, щоб його пройти.

Пам'ятайте! Botley може рухатися лише на одну клітинку за один раз за допомогою карток «Вперед» чи «Назад». Тому якщо ви хочете пересунути

Botley на одну клітинку праворуч, скористайтеся  , щоб Botley

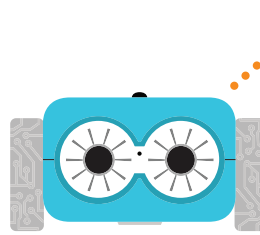
розвернувся в потрібний бік, а потім використайте  для переміщення на цю клітинку. Подивіться, як це робиться на прикладі!

Приклад:

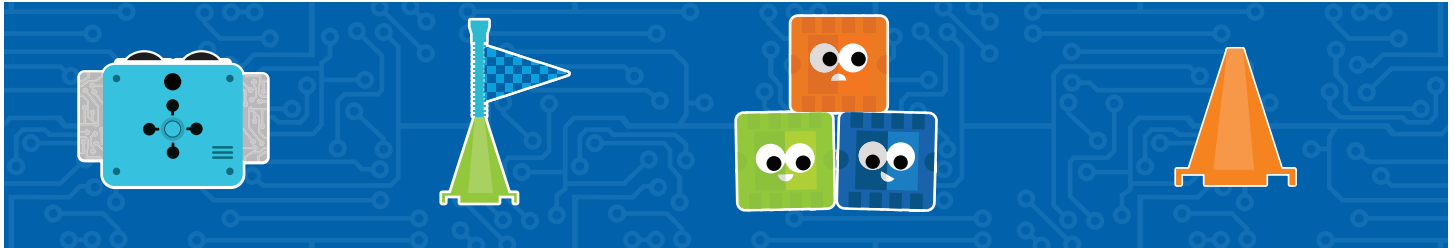
Щоб Botley дістався до фінішного прапорця, вам потрібно використати такі кодувальні картки:



Початковий рівень програмування з Ботлі!



Легенда:



Початок

Кінець

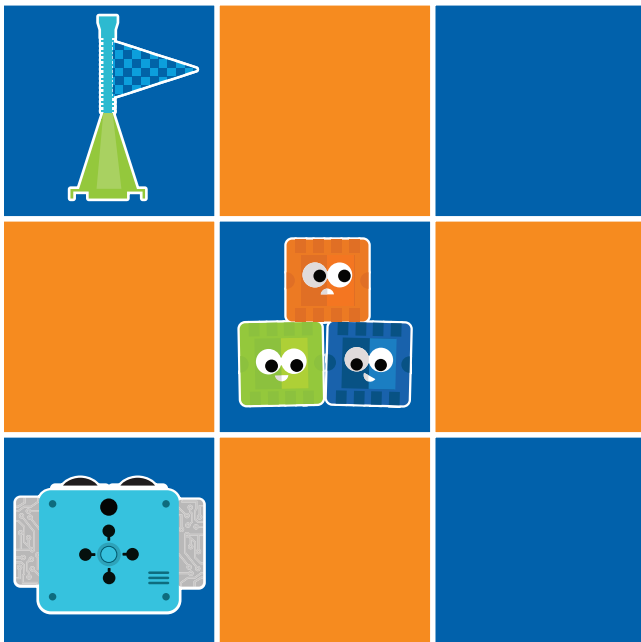
Блокувальні перешкоди

Конусна перешкода

Використовуйте кодувальні картки, щоб допомогти Botley пройти від початку до кінця. Будьте обачні, щоб не втрапити в перешкоди на шляху!

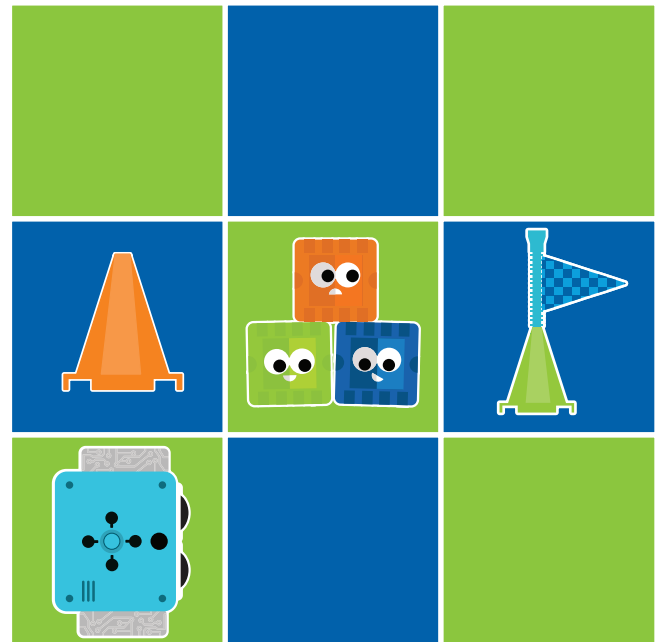
Лабіринт 1

Мета: провести Botley від початку до кінця за допомогою **ДВОХ** програмувальних карток.

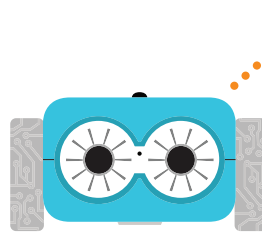


Лабіринт 2

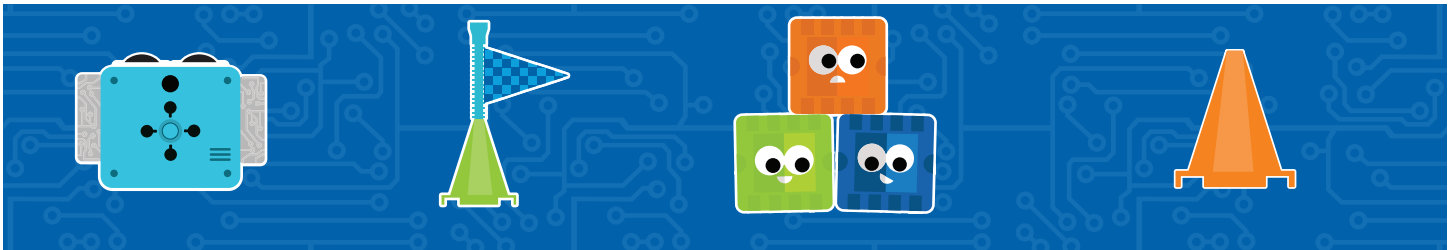
Мета: провести Botley від початку до кінця за допомогою **ЧОТИРЬОХ** програмувальних карток.



Середній рівень програмування з Botley!



Легенда:



Початок

Кінець

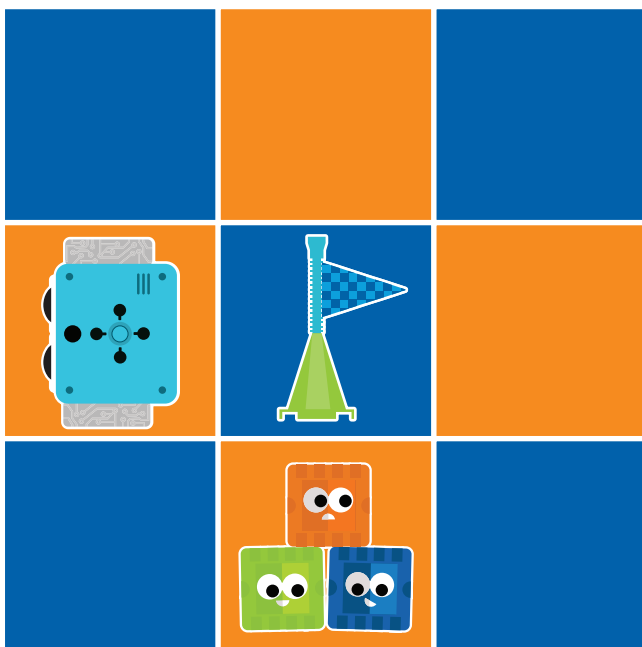
Блокувальні перешкоди

Конусна перешкода

Використовуйте кодувальні картки, щоб допомогти Botley пройти від початку до кінця. Будьте обачні, щоб не втрапити в перешкоди на шляху!

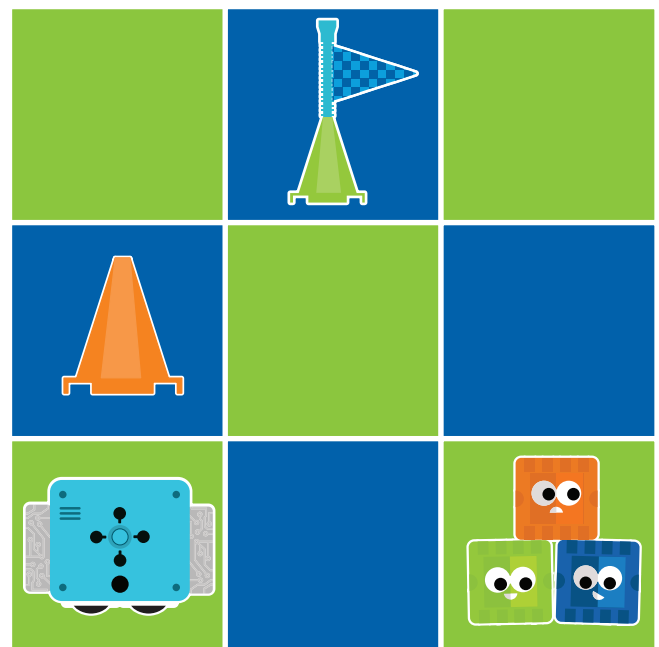
Лабіринт 1

Мета: провести Botley від початку до кінця за допомогою **ДВОХ** програмувальних карток.

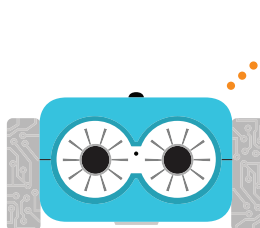


Лабіринт 2

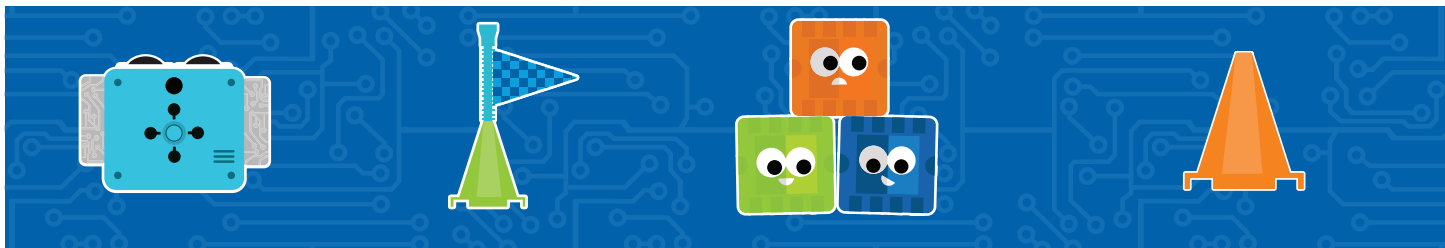
Мета: провести Botley від початку до кінця за допомогою **ЧОТИРЬОХ** програмувальних карток.



Високий рівень програмування з Botley!



Легенда:



Початок

Кінець

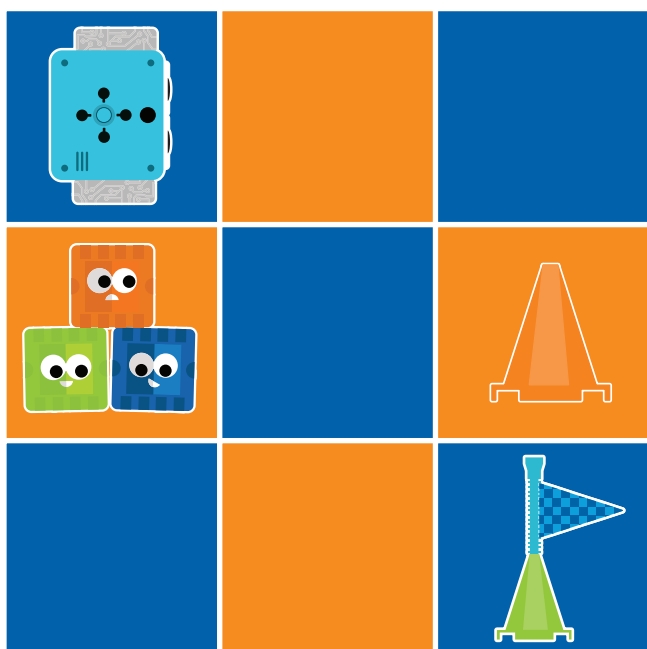
Блокувальні перешкоди

Конусна перешкода

Використовуйте кодувальні картки, щоб допомогти Botley пройти від початку до кінця. Будьте обачні, щоб не втрапити в перешкоди на шляху!

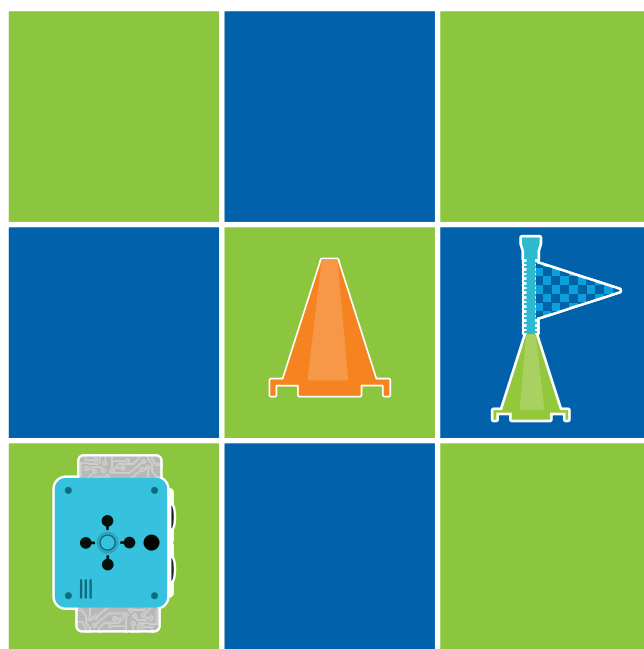
Лабіринт 5

Мета: провести Botley від початку до кінця за допомогою **ШЕСТИ** програмувальних карток.

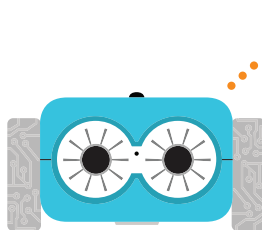


Лабіринт 6

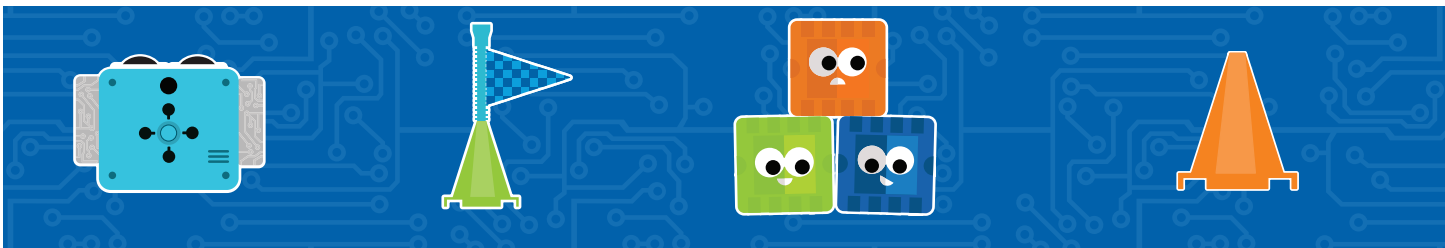
Мета: провести Botley від початку до кінця за допомогою **ВОСЬМИ** програмувальних карток.



Експертний рівень програмування з Botley!



Легенда::



Початок

Кінець

Блокувальні перешкоди

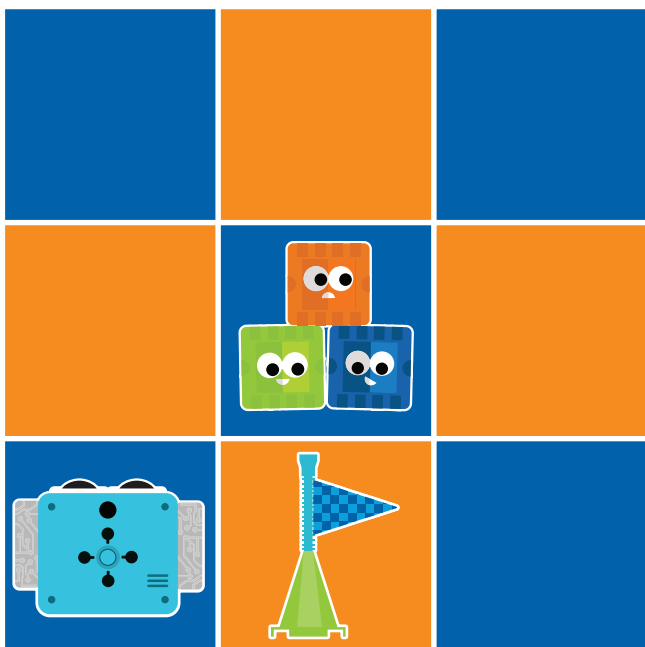
Конусна перешкода

Використовуйте кодувальні картки, щоб допомогти Botley пройти від початку до кінця. Будьте обачні, щоб не втрапити в перешкоди на шляху!

Лабіринт 7

Мета: провести Botley від початку до кінця за допомогою **ДЕСЯТИ** програмувальних карток.

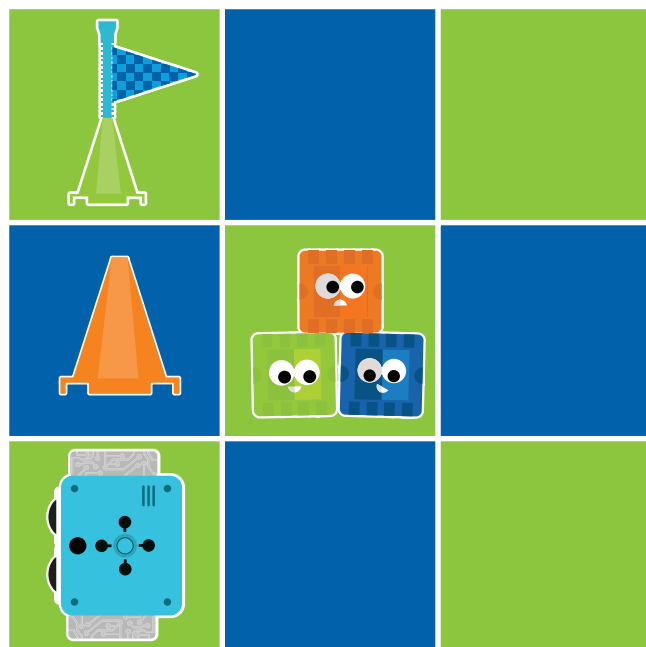
Бонус: а тепер спробуйте пройти цей лабіринт за допомогою лише **ДВОХ** карток.



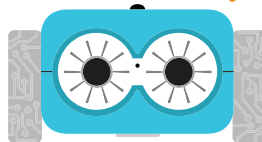
Лабіринт 8

Мета: провести Botley від початку до кінця за допомогою **ДЕСЯТИ** програмувальних карток.

(Підказка: запрограмуйте Botley на обертання.)



Програмування з Botley! Програмувальні картки

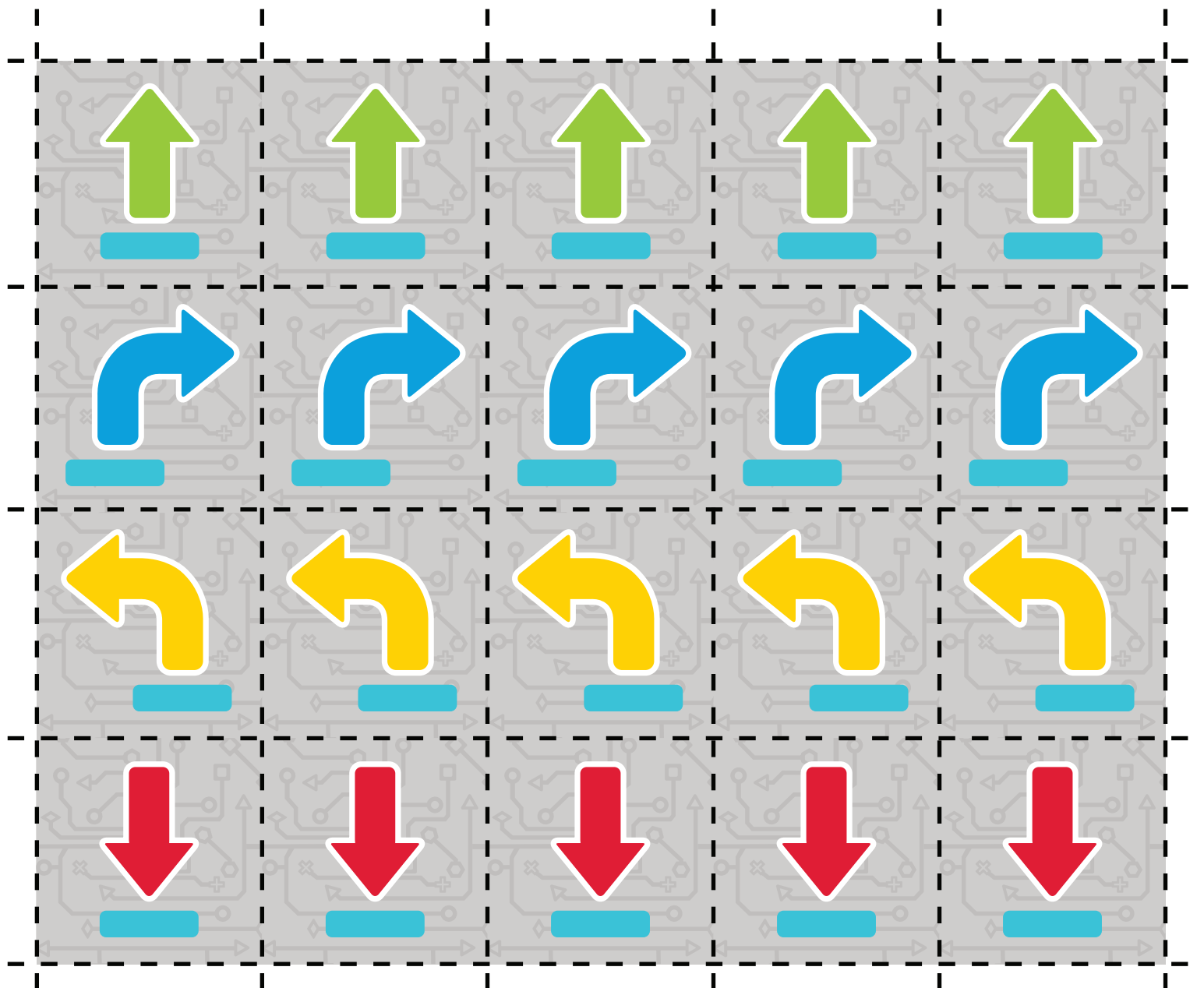


Привіт!



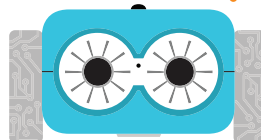
Learning Resources®

Попросіть дорослого допомогти вам вирізати програмувальні картки, які допоможуть пересуватися лабіринтом!



Програмування з Botley!

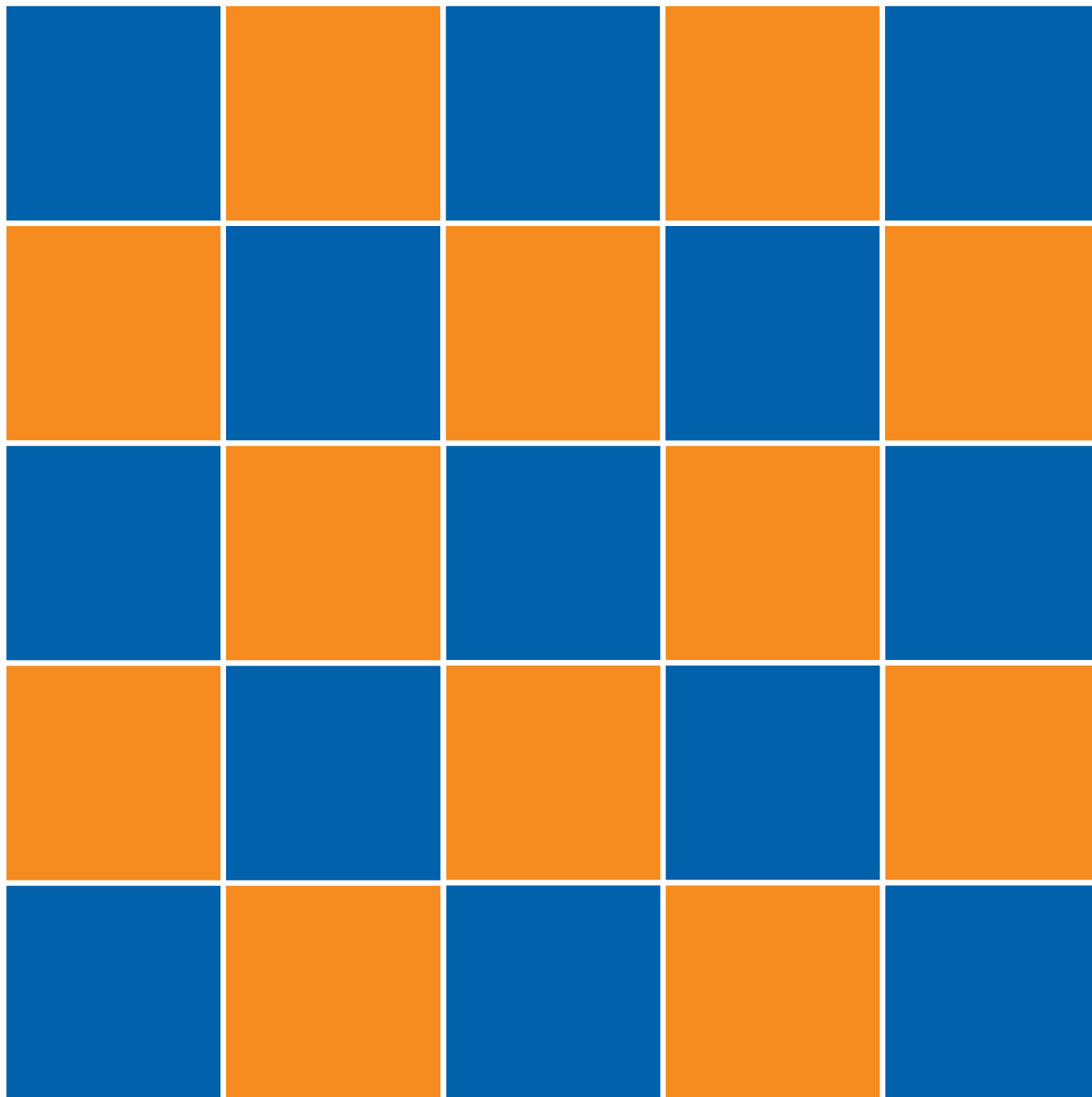
Створи свій власний лабіринт!



Привіт!

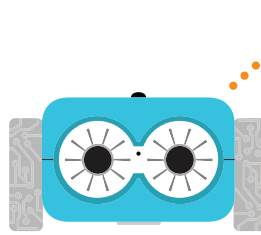


За допомогою фігурок на сторінці 8 збудуйте власний лабіринт, а потім створіть код, щоб його пройти.

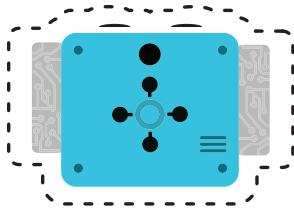


Програмування з Botley!

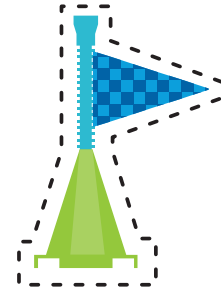
Створи свій власний лабіринт!



Попросіть дорослого допомогти вам вирізати фігурки та з їхньою допомогою створіть і запрограмуйте власний лабіринт на сторінці 7!

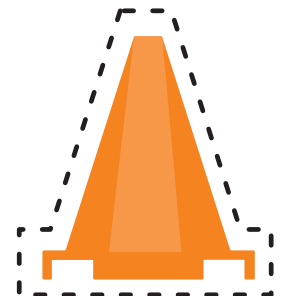
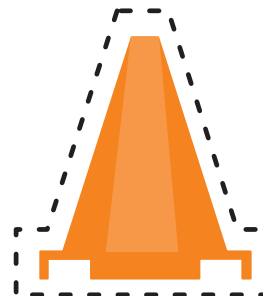
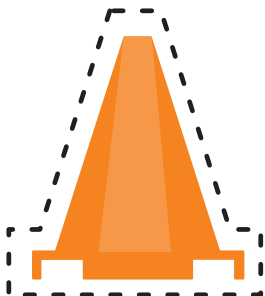
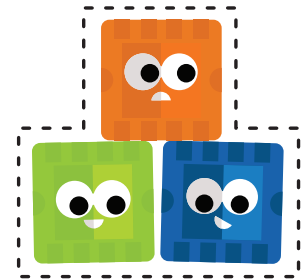
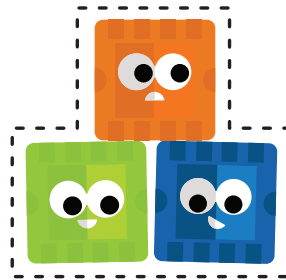
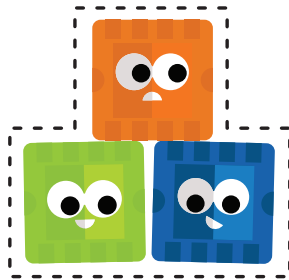
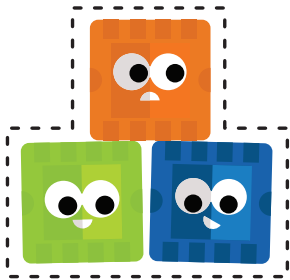


Botley

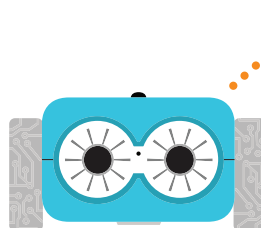


Фінішний прапорець

Перешкоди

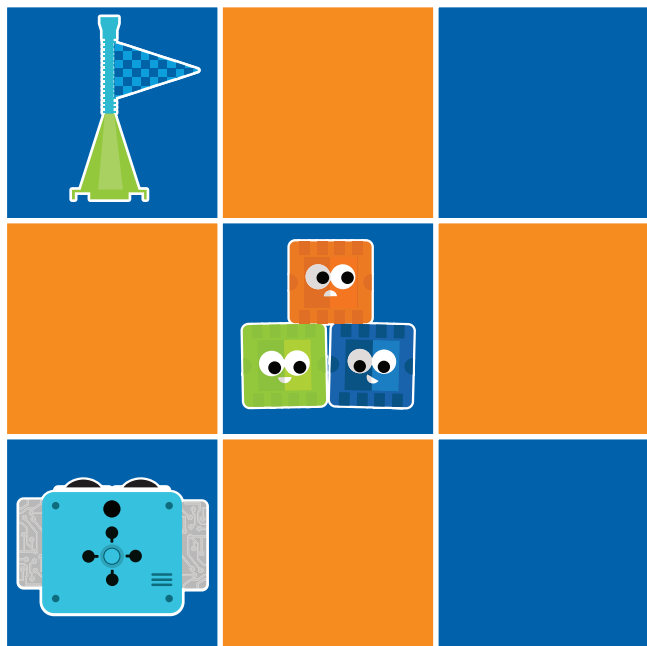


Початковий рівень програмування з Botley! Бланк відповідей



Лабіринт 1

Мета: провести Botley від початку до кінця за допомогою **ДВОХ** програмувальних карток.

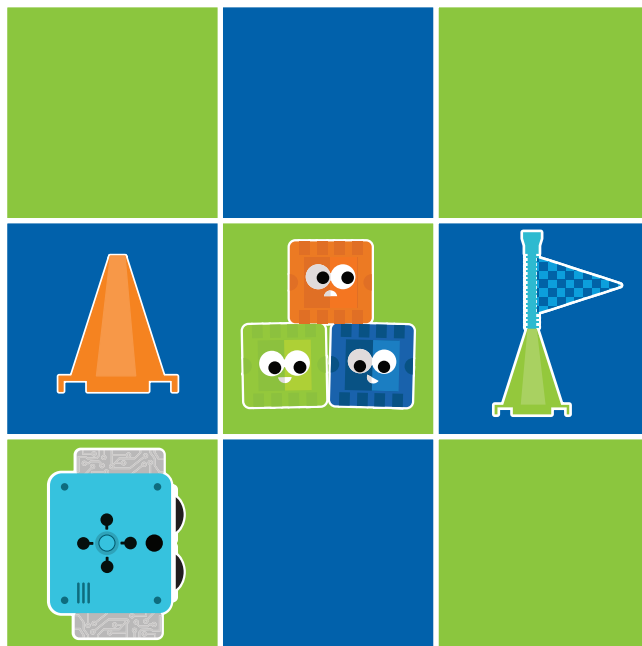


Правильна послідовність програмування:



Лабіринт 2

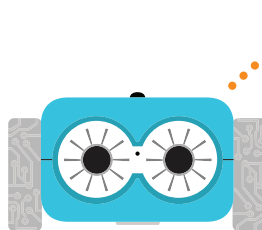
Мета: провести Botley від початку до кінця за допомогою **ЧОТИРЬОХ** програмувальних карток.



Правильна послідовність програмування:



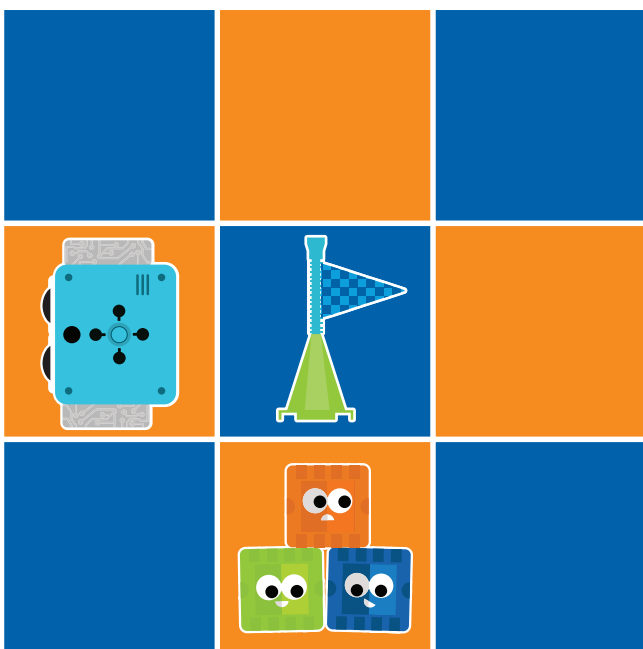
Середній рівень програмування з Botley! Бланк відповідей



Лабіринт 3

Мета: провести Botley від початку до кінця за допомогою **ТРЬОХ** програмувальних карток. (Підказка: запрограмуйте Botley на обертання.)

Бонус: тепер ви можете розв'язати це завдання лише з **ОДНІЄЮ** програмувальною картокою?



Правильна послідовність програмування:



або:



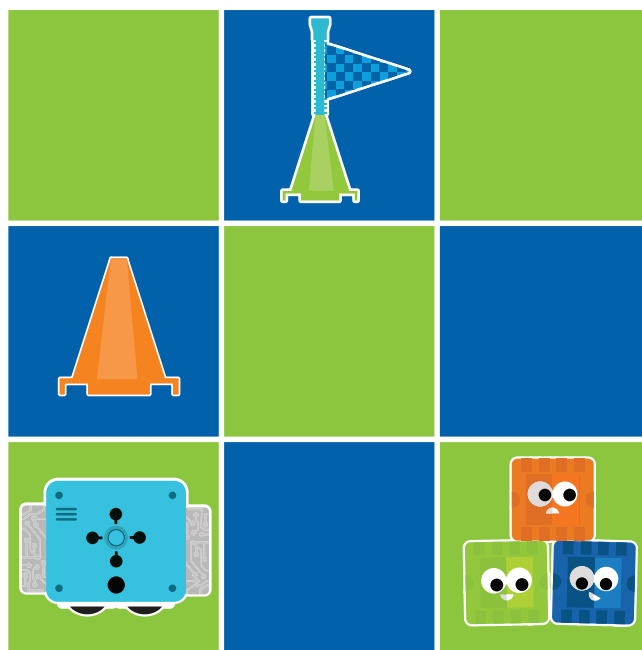
Бонус:



Лабіринт 4

Мета: провести Botley від початку до кінця за допомогою **П'ЯТЬОХ** програмувальних карток.

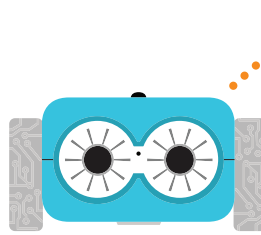
(Підказка: запрограмуйте Botley на обертання.)



Правильна послідовність програмування:

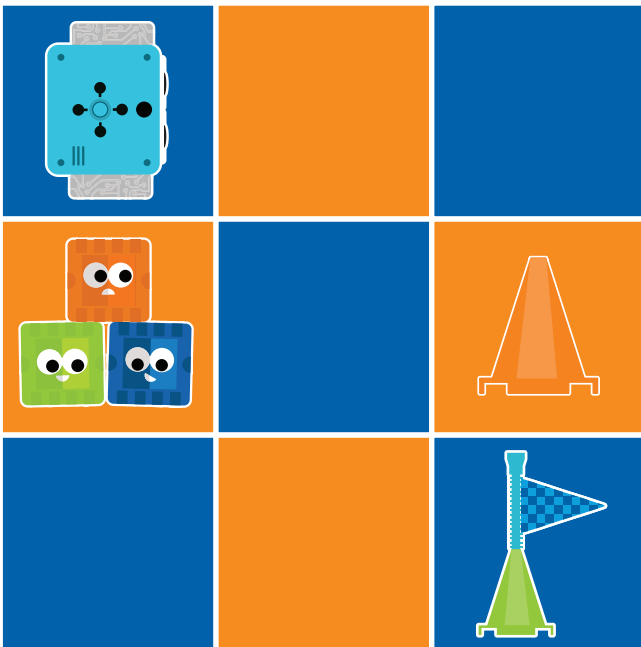


Високий рівень програмування з Botley! Бланк відповідей

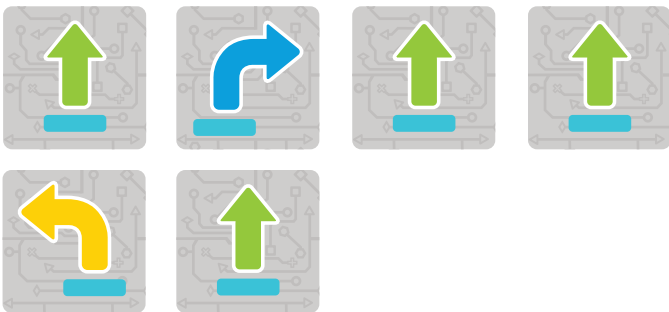


Лабіринт 5

Мета: провести Botley від початку до кінця за допомогою **ШЕСТИ** програмувальних карток.

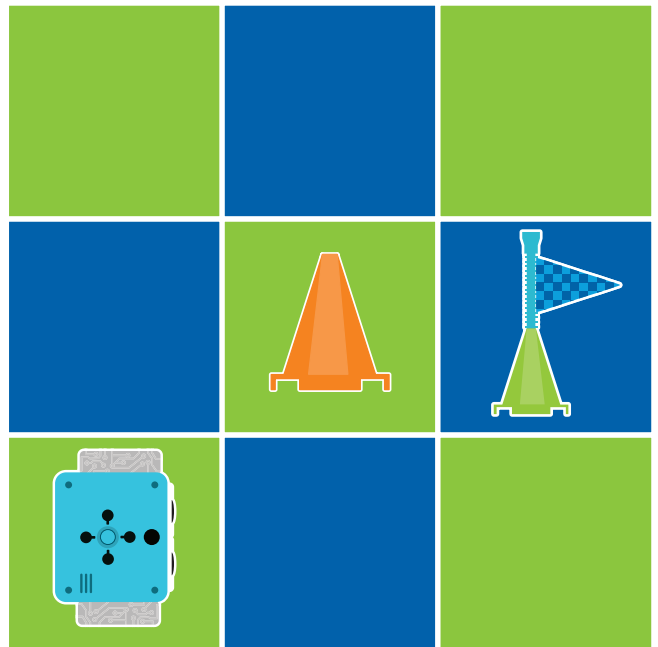


Правильна послідовність програмування:

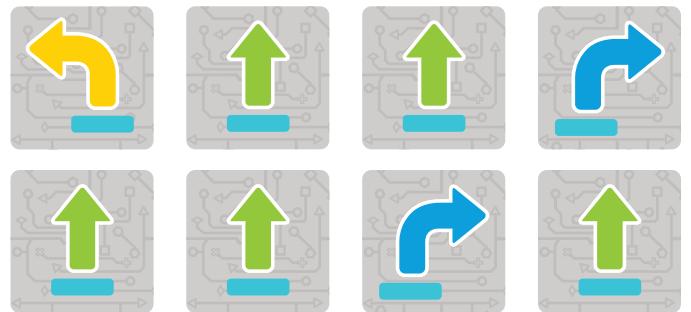


Лабіринт 6

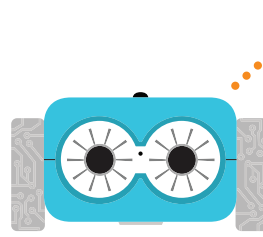
Мета: провести Botley від початку до кінця за допомогою **ВОСЬМИ** програмувальних карток.



Правильна послідовність програмування:



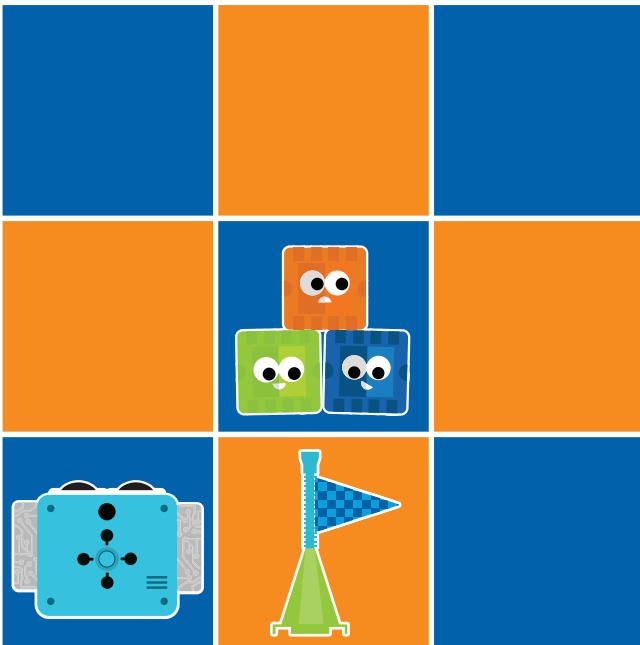
Експертний рівень програмування з Botley! Бланк відповідей



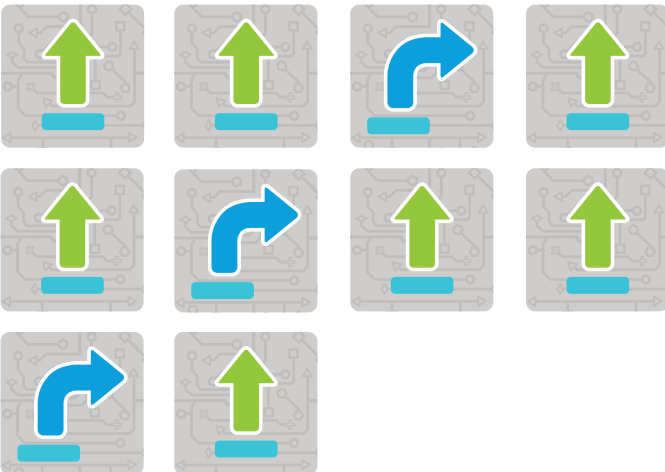
Лабіринт 7

Мета: провести Botley від початку до кінця за допомогою **ДЕСЯТИ** програмувальних карток.

Бонус: а тепер спробуйте пройти цей лабіринт за допомогою лише **ДВОХ** карток.



Правильна послідовність програмування:

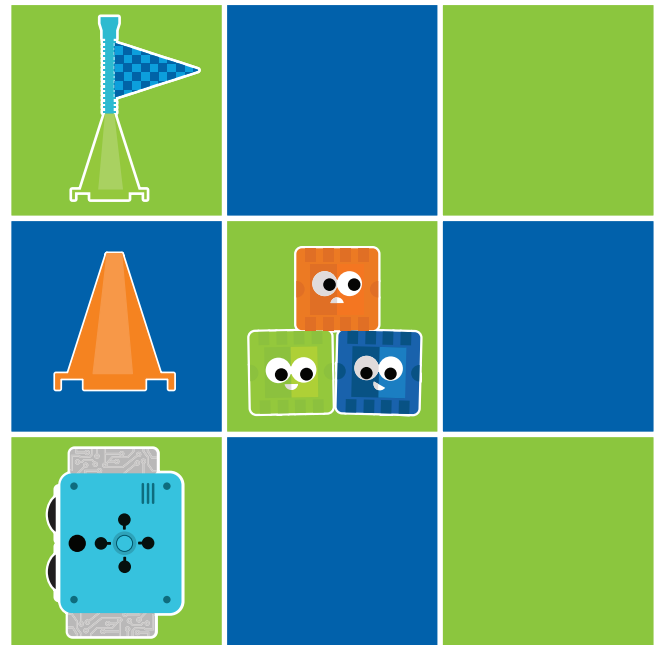


Бонус:



Лабіринт 8

Мета: провести Botley від початку до кінця за допомогою **ДЕСЯТИ** програмувальних карток. (Підказка: запрограмуйте Botley на обертання.)



Правильна послідовність програмування:

