

1 SEKU SEKU... SEKA

Mus supa įvairūs daiktai. Ar pastebime, kuo jie panašūs, o kuo skiriasi? Jei norime, kad kompiuteriai talkintų, pirmiausia patys turime įžvelgti daiktų požymius, dėsningumus ir gebėti atlikti veiksmus. Turi būti aišku, kuris veiksmas po kurio eina, – svarbi veiksmų seka.

1 Išmanusis robotas siurbia medžių lapus tam tikra seka.

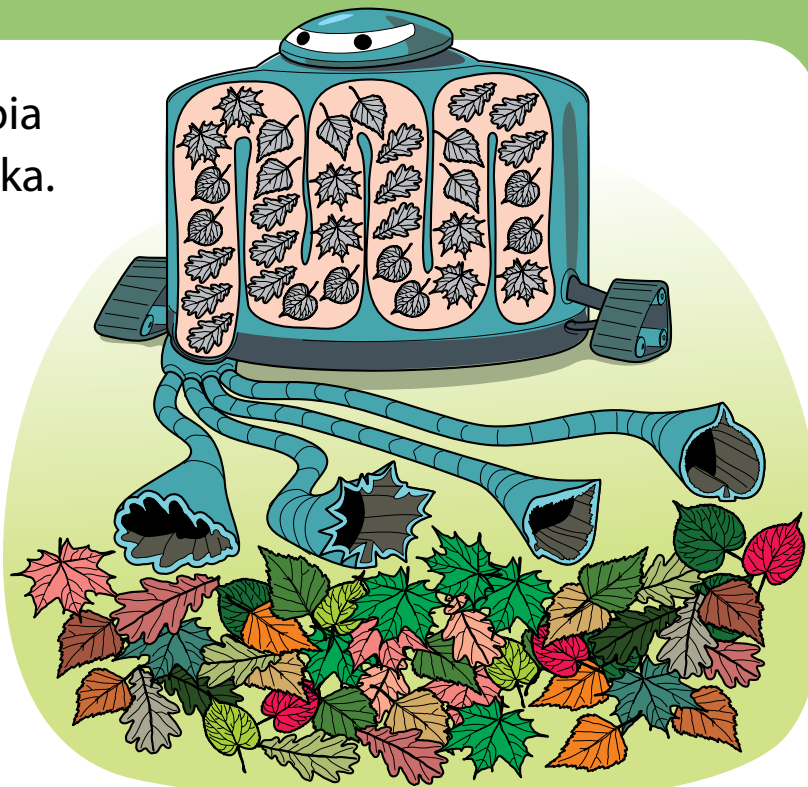
- Ar įžvelgi dėsningumą sekoje? Apibrauk vieną iš lapų, kurį dabar turėtų įsiurbti robotas.
- Nupiešk 3 paskesnius lapus, kuriuos turėtų įsiurbti robotas.

- Surašyk skaičių seką, kuria robotas toliau siurbtų lapus.

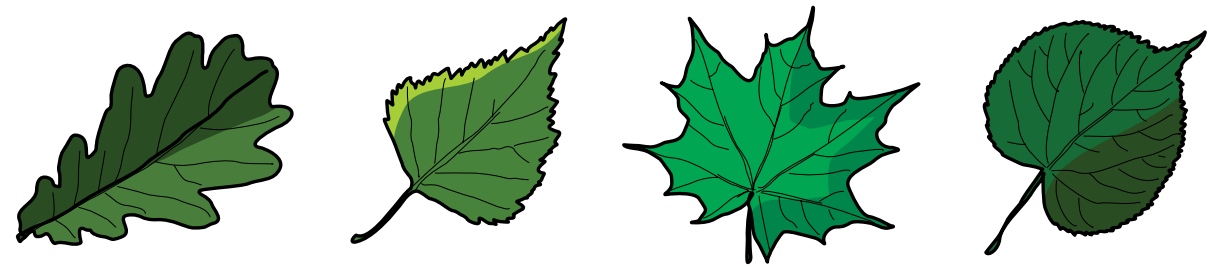


- Pažymėk, kuris roboto siurbtuvas daugiausia dirba.

- a) tas, kuris siurbia lapus;
- b) tas, kuris siurbia lapus;
- c) tas, kuris siurbia lapus;
- d) tas, kuris siurbia lapus.



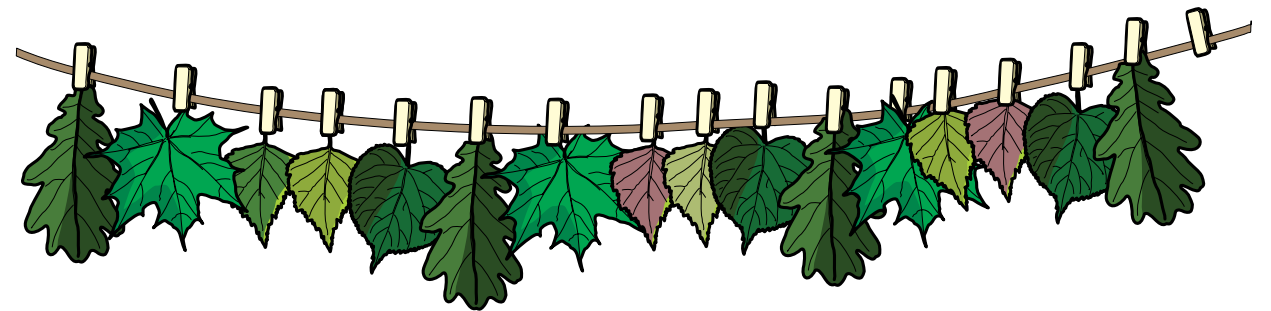
2 Įsižiūrėk, kaip atrodo medžių lapai.



1. Ažuolas 2. Beržas 3. Klevas 4. Liepa

- Kuris požymis kuriam lapui būdingas? Parašyk lapo numerį.
 - stambiai karpyti kraštai
 - vingiuotai karpytas lapas
 - beveik apskritas lapas smailia viršūnėle
 - į viršūnę siaurėjantis lapas
- Sugalvok ir papasakok, kaip išmokyti robotą skirti medžių lapus.

3 Medžių lapai sukabinti pasikartojančių elementų seka.



- Kokia seka sukabinti lapai? Pažymėk teisingą atsakymą.
 - a) ažuolo, klevo, beržo, liepos, beržo,
 - b) ažuolo, klevo, beržo, beržo, liepos,
 - c) klevo, beržo, liepos, liepos, ažuolo,
 - d) ažuolo, klevo, liepos, liepos, beržo,
- Nupiešk lapą, kurį dabar reikėtų kabinti.

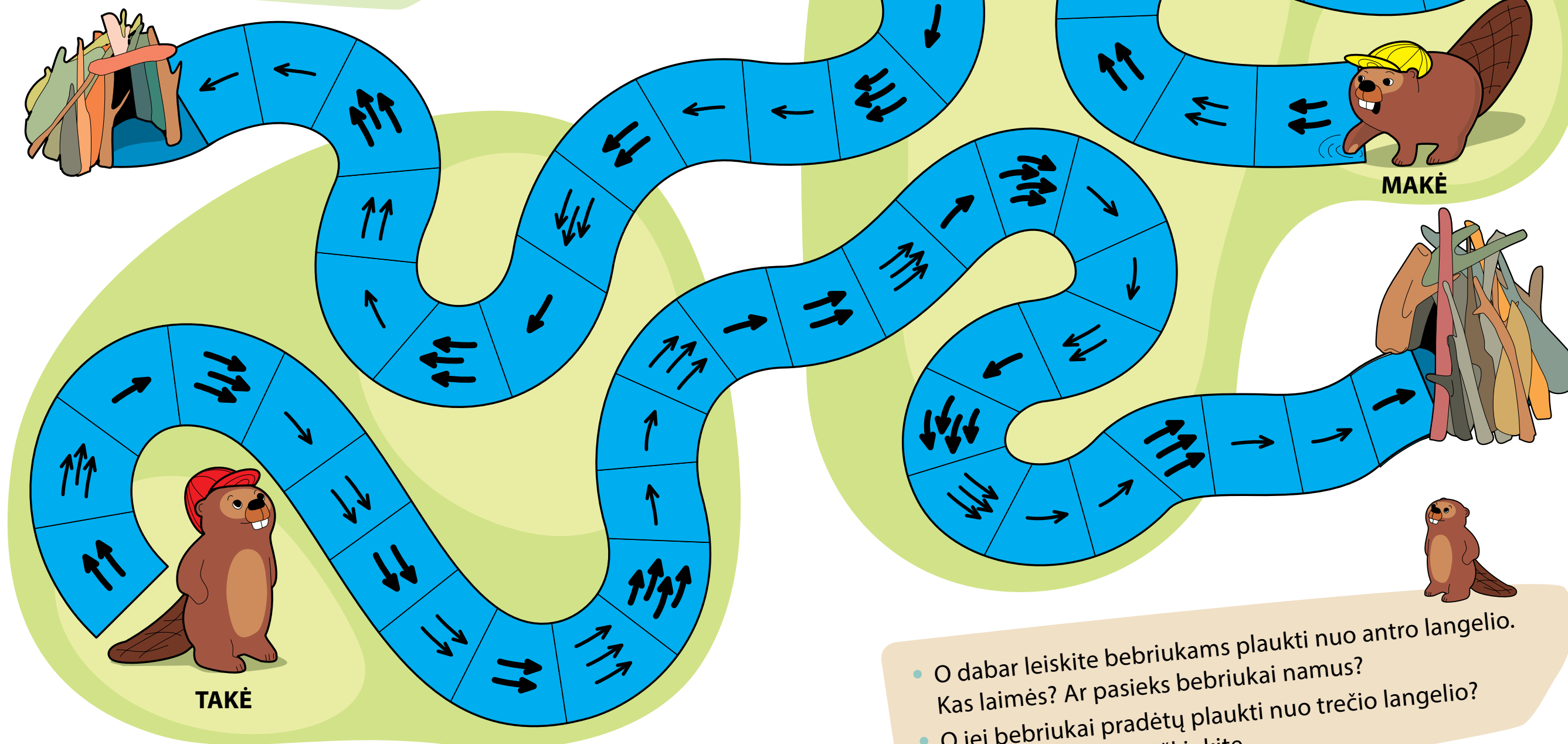
ŽAIDIMAS

VYKDOME KOMANDAS

Bebriukai robotai Takė ir Makė rengiasi namo plaukti upėmis. Ar abu bebriukai pasieks savo namus? Kuris laimės?

- Žaidžiama dviese.
- Ėjimus darykite paeiliui. Kuris pradės, nuspręskite traukdami burtus.
- Bebriukai plaukia upe pagal rodykles: kiek rodyklių – tiek langelių.

Išsikirpkite bebriukus iš 2 priedo (p. 77).



- O dabar leiskite bebriukams plaukti nuo antro langelio. Kas laimės? Ar pasieks bebriukai namus?
- O jei bebriukai pradėtų plaukti nuo trečio langelio? Ką pastebėjote? Paaiškinkite.

8 MOKAUSI KURTI PROGRAMAS

Programos – tai sutartiniais ženklais ar komandomis užrašyti veiksmai, kuriuos gali atlikti robotas, kompiuteris ar kitas įrenginys. Svarbiausia – aiškiai nurodyti visus veiksmus.

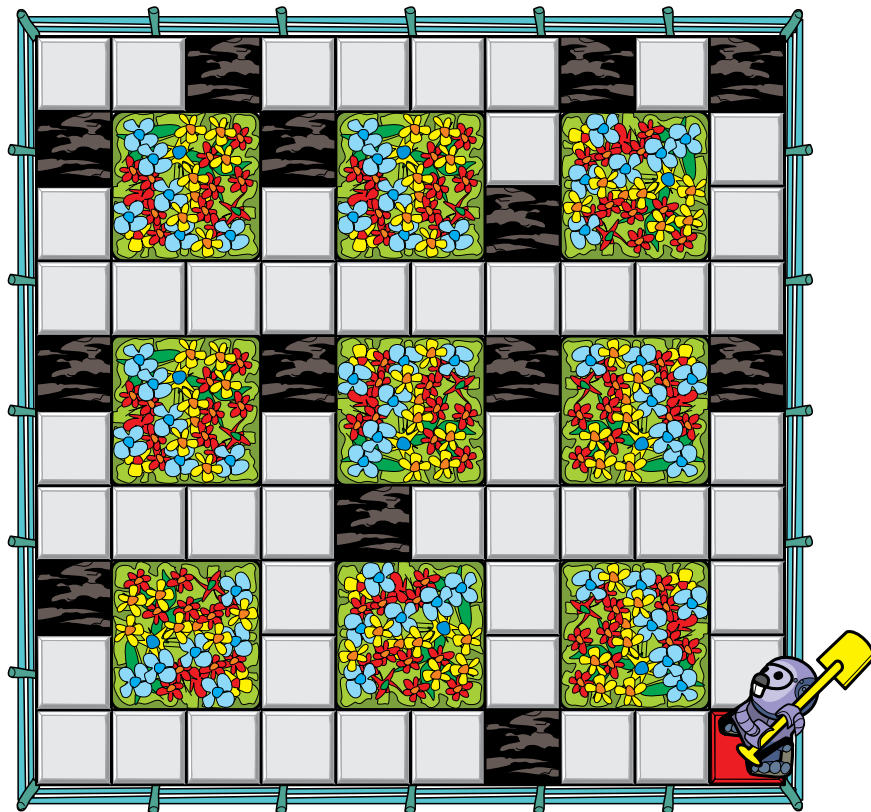
1 Robotas kasa duobes gėlėms sodinti. Duobes galima kasti tik ten, kur yra žemės, – tamsūs langeliai. Darbą baigia, kai nebeturi kur eiti.

- Parašyk duobių kasimo programą, pradėdamas štai taip:



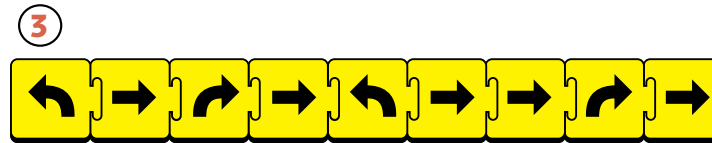
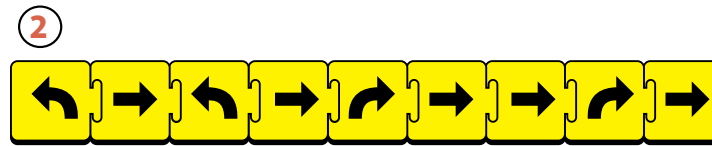
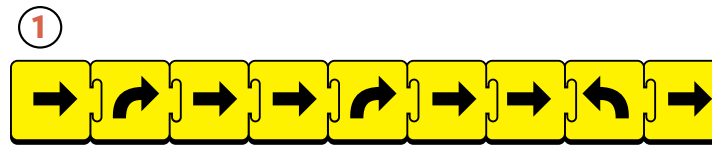
Roboto komandos:

- ↑ eiti aukštyn;
- ← eiti kairėn;
- kasti duobę (tik ■).

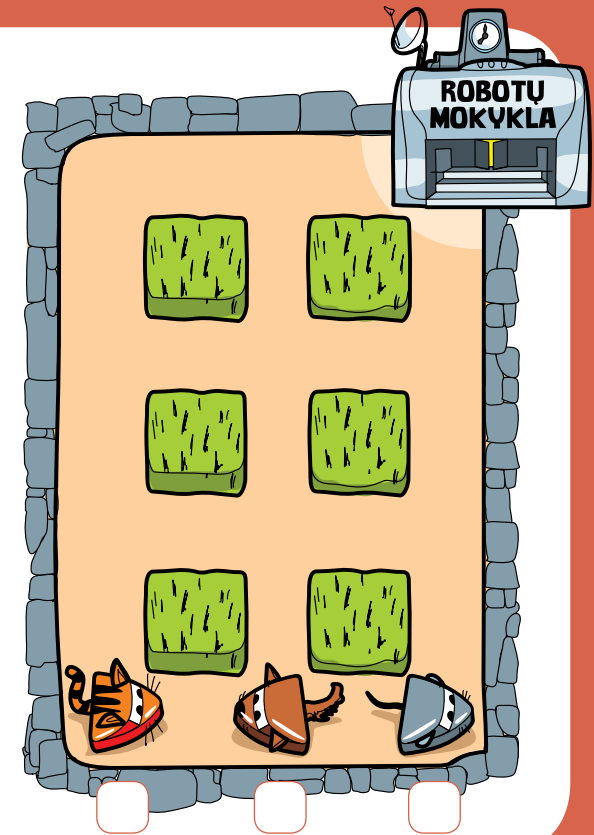


- Parašyk, kiek duobių iškasama pagal parašytą programą.
- Parašyk programą, pagal kurią robotas iškastų daugiausia duobių.

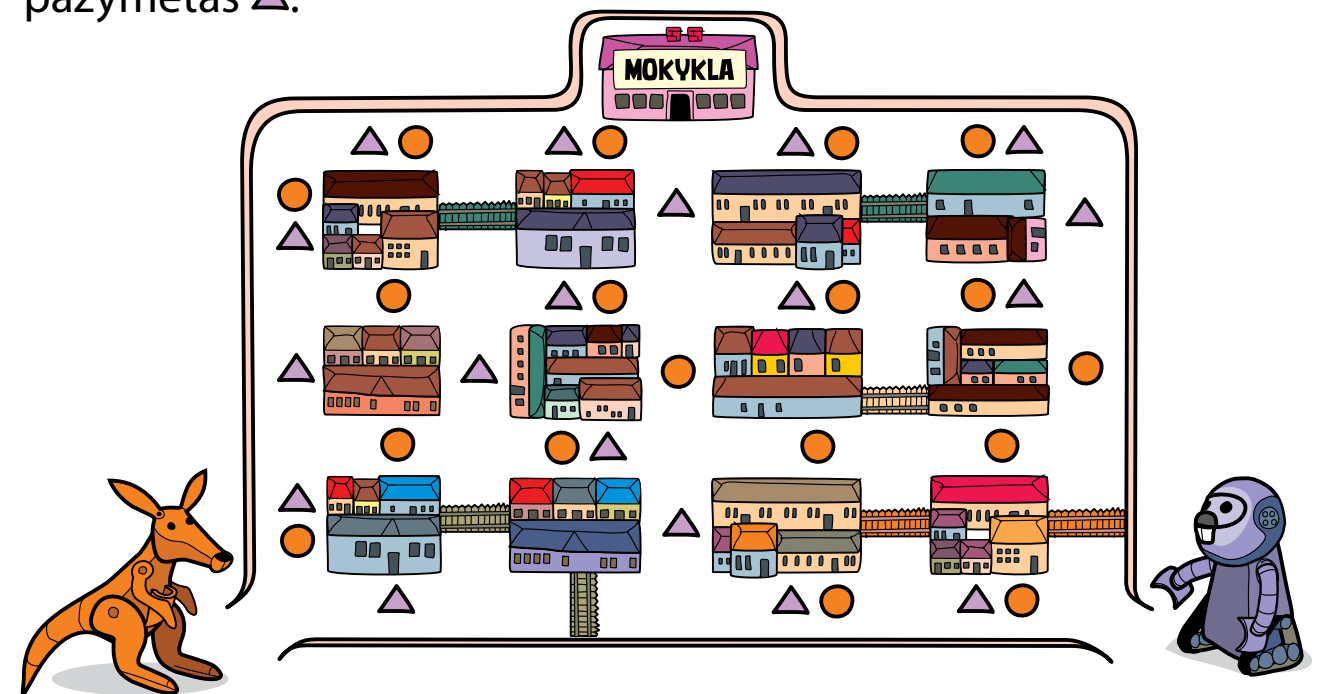
2 Robotai katė, šuo ir pelė suprogramuoti eiti į Robotų mokyklą.



- Prie kiekvieno roboto įrašyk jo programos numerį.



3 Robotas kengūra juda keliais ●, o roboto bebro kelias pažymėtas ▲.



- Parašyk, kokio ilgio kengūros kelias (kiek ●).
- Parašyk, kokio ilgio bebro kelias (kiek ▲).
- Rask ir skirtingų spalvų linijomis pažymėk daugiau kengūros ir bebro kelių.