

UČNI LIST: ALGORITEM

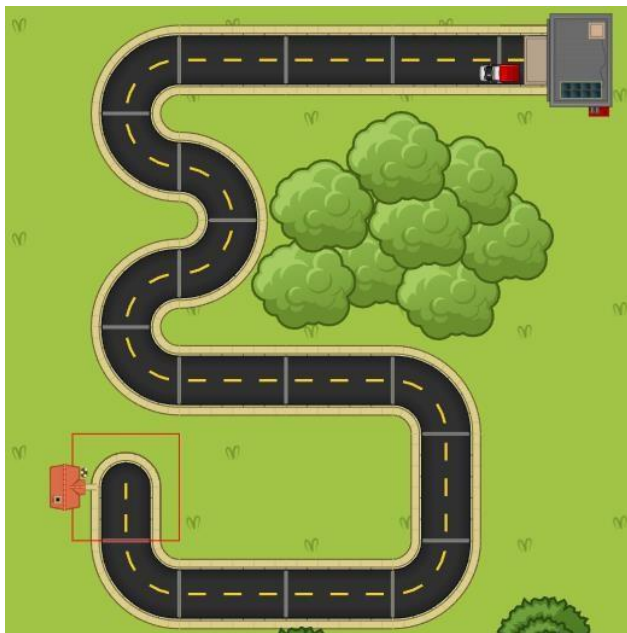
1. Med šolsko uro smo igrali igro Rapid Router na temo zapisovanja algoritma z delčki. Ali je podana pot pravilna:

↑↑↑↑←←→→←←→↑↑→→↑↑→

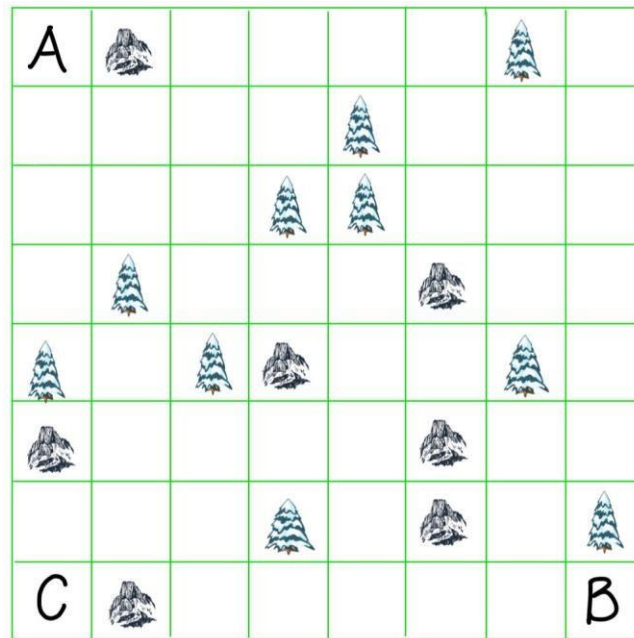
(Če ni, ustvari novo PRAVILNO pot.)

Legenda znakov: ↑ - premik naprej, → - obrat v desno, ← - obrat v levo

ODGOVOR:



2. Možni so koraki GOR – DOL – PREMIK LEVO – PREMIK DESNO (sam ustvari svojo legendo znakov, pomagaj si s prvo nalogo). Za vsako povezavo (A do B in A do C) zapiši dva poteka poti sestavljena iz zgoraj navedenih korakov. Pri tem upoštevaj pravilo, da so polja s skalami in drevesi ne prehodna . Po zapisanih potekih zapišite še, kateri je bolj optimiziran in zakaj. Če bi se ga dalo še bolj optimizirati to tudi zapišite.



1. POT OD A DO B:

2. POT OD A DO B:

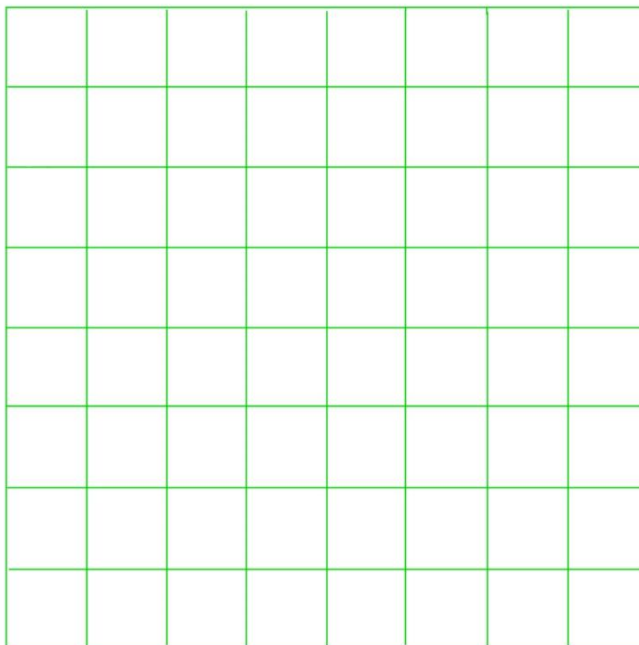
1. POT OD A DO C:

2. POT OD A DO C:

3. Igrali smo igro Teci Marko ter se pogovarjali o optimalno zapisanih programih.
Optimiziraj naslednji algoritem tako, da prečrtaš nepotrebne korake.



4(**). Spodaj je podan prazen 'karo papir' v katerem sestavite nalogo, ki bila primerna za vaše sošolce. Lahko uporabite 'D' namesto dreves in 'S' namesto skal. Skicirajte nalogo ter določite začetek in konec poti. Spodaj oddajte tudi rešitev vaše sestavljene naloge. (Za primer si lahko pomagata z 2. nalogo)



REŠITEV NALOGE: