



Robotti ja aarre

Ohjelmoija piilottaa aarteen (esim. pääsiäismuna) sillä aikaa, kun robotti on luokan ulkopuolella.

Kun robotti palaa luokkaan, ohjelmoija antaa robotille ohjeita, miten raha-aarre löytyy.

Esimerkiksi:

- Ota kaksi askelta eteenpäin.
- Käänny vasempaan.
- Ota kolme hiiren askelta eteenpäin.
- Käänny oikeaan.

Lopuksi, kun robotti on riittävän lähellä aarretta, ohjataan robotin käsi aarteelle. Vuorotellaan.

