{datorika}
start(it)

Algoritma kļūdu atpazīšana

1.uzdevums – pārbaudi, vai Vinnijs Pūks ir izdomājis pareizu algoritmu kā nokļūt pie bitēm pēc medus (līdz izceltajam pakāpienam).

Aiziet līdz trepēm.

Kāpt uz augšu 5 pakāpienus.

Paņemt medu.

Atzīmē pareizo atbildi:

Algoritms bija pareizs

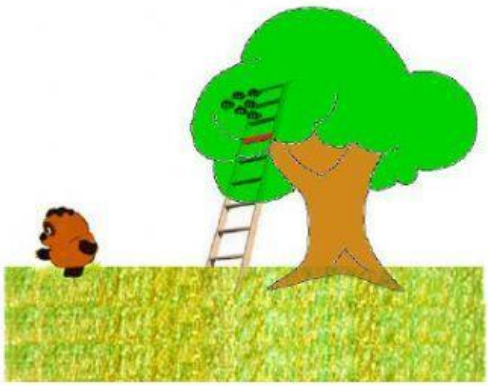
Algoritms bija kļūdains

==========

Aiziet līdz trepēm.

Kāpt 7 pakāpienus uz augšu.

Paņemt medu.



Atzīmē pareizo atbildi:

Algoritms bija pareizs

Algoritms bija kļūdains

LIVEWORKSHEETS

2.uzdevums – Vinnija Pūka draugi vēlas pēc iespējas ātrāk nokļūt viens pie otra. Pārbaudi, vai Tīģerēns saka pareizu algoritmu.

Kā Pūcei jāiet, lai nonāktu pie Sivēna?

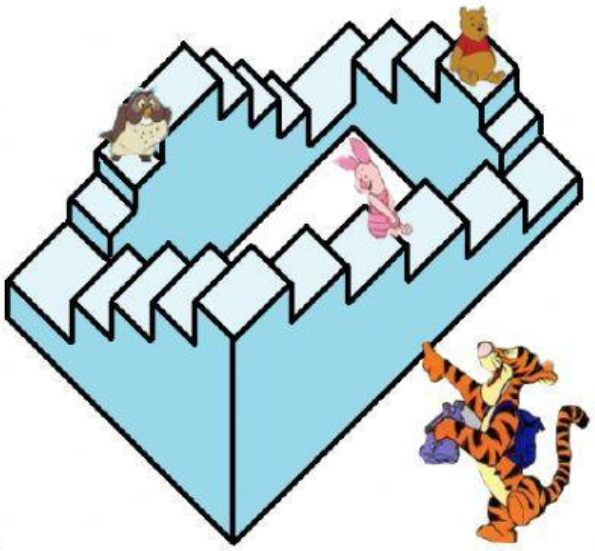
Jākāpj pa trepēm 2 pakāpieni uz leju.

Jāpagriežas pa labi.

Jākāpj pa trepēm 4 pakāpieni uz augšu.

Jāpagriežas pa kreisi.

Jākāpj pa trepēm 3 pakāpieni uz leju.



Atzīmē pareizo atbildi:

Algoritms bija pareizs

Algoritms bija kļūdains

==========

Kā Ēzelītim jāiet, lai nonāktu pie Pūces un pēc tam pie Vinnija Pūka?

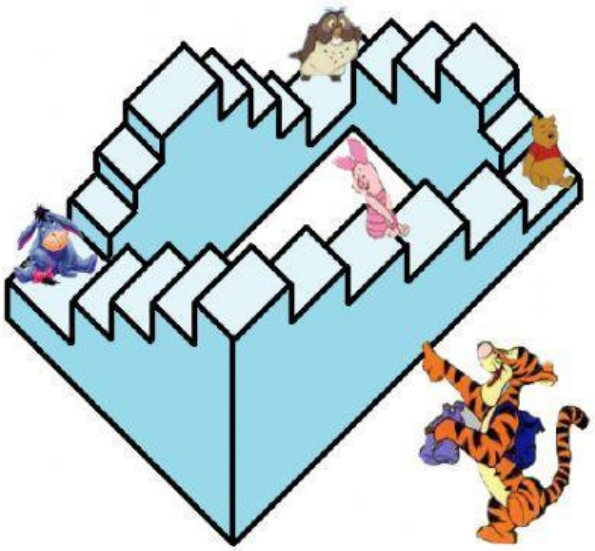
Jākāpj pa trepēm 2 pakāpieni uz augšu.

Jākāpj pa trepēm 4 pakāpieni uz leju.

Jāsasveicinās ar Pūci.

Jākāpj pa trepēm 3 pakāpieni uz augšu.

Jākāpj 3 pakāpieni uz leju.



Atzīmē pareizo atbildi:

Algoritms bija pareizs

Algoritms bija kļūdains

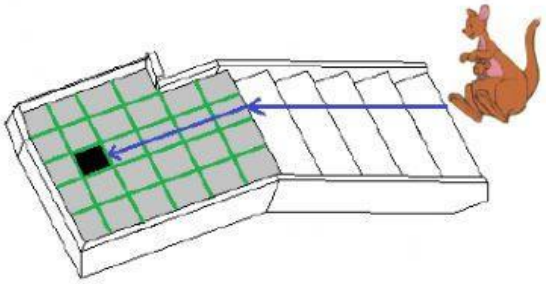
LIVEWORKSHEETS

{datorika}
start(it)

3.uzdevums – Ķenguram jāaizlec līdz iezīmētajai rūtiņai. Pārbaudi, vai Vinnijs Pūks sastādījis pareizu algoritmu, ja ar bultiņu apzīmēts Ķengura lēcienu ceļš.

Jālec pāri 5 pakāpieniem.

Jālec pāri 3 rūtiņām.



Atzīmē pareizo atbildi:

Algoritms bija pareizs

Algoritms bija kļūdains

==========

Jālec pāri 5 pakāpieniem.

Jālec pāri 3 rūtiņām.

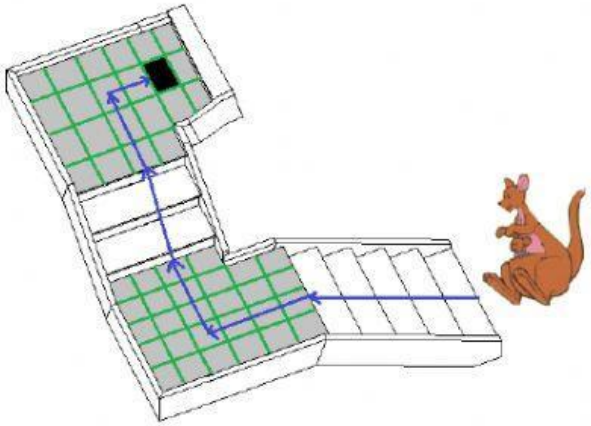
Jāpagriežas pa labi.

Jālec pāri 2 rūtiņām.

Jālec pāri 3 pakāpieniem.

Jālec pāri 3 rūtiņām.

Jālec pāri 1 rūtiņai.



Atzīmē pareizo atbildi:

Algoritms bija pareizs

Algoritms bija kļūdains

LIVEWORKSHEETS