



**ATSAKYMAS.** A2, A4

### **PAAIŠKINIMAS**

Reikia išbandyti visus atvejus, kai robotas vabaliukas pradeda iš A1, A2, A3 ir A4 langelių. Greitai pastebėsime dėsningumą. Kai pradedama iš A2 langelio, gaunama tokia ejųmų seka:

$A2 \rightarrow A4 \rightarrow B4 \rightarrow B1 \rightarrow D1 \rightarrow D3 \rightarrow C3 \rightarrow C4 \rightarrow E4$ .

Matome, kad šis kelias eina per langelį A4, vadinasi, šis langelis taip pat tinka eėjimui pradėti. Pradėjus iš A1 langelio, patektume į langelius C1, tada C2, o iš jo per C4 langelį išeitume iš aikštelės. Analogiškai ir pradėjus iš A3 langelio: patektume į B3, tada į B2, paskui į C2, o iš jo vėl per C4 langelį išeitume iš aikštelės.

### **TAI INFORMATIKA**

Uždavinyje žaidimo aikštelę galime laikyti paprasta programa: yra komandos, nusakančios veiksmus, nurodyta pradžia ir pabaiga. Programą galima vykdyti – robotui taisyklės aiškios.

Komanda