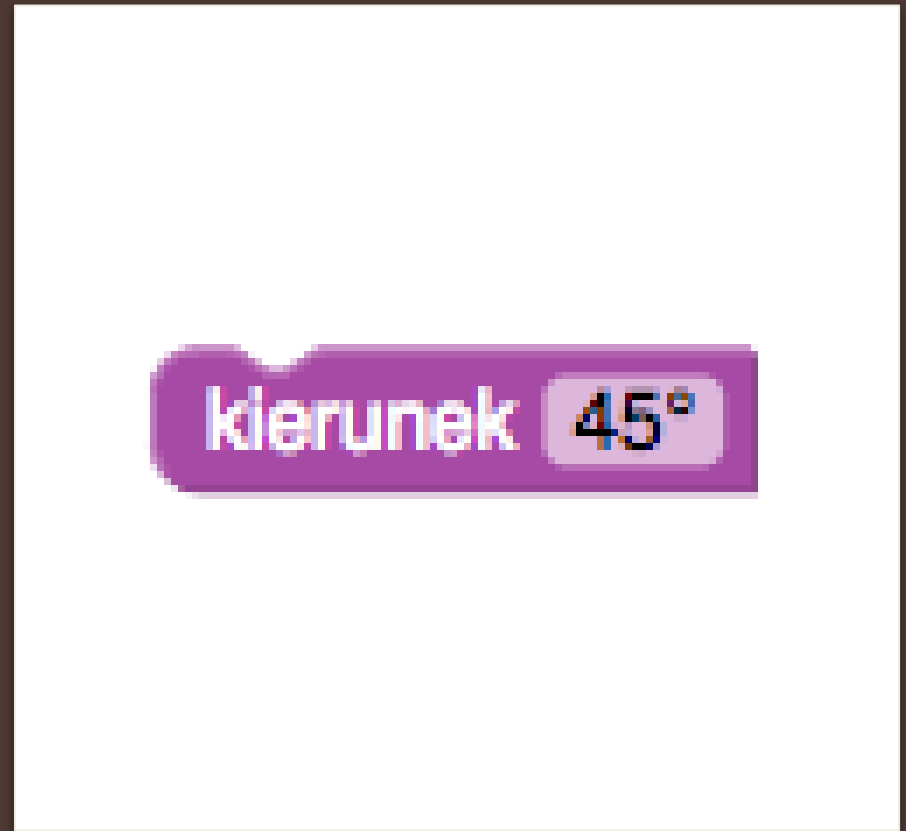


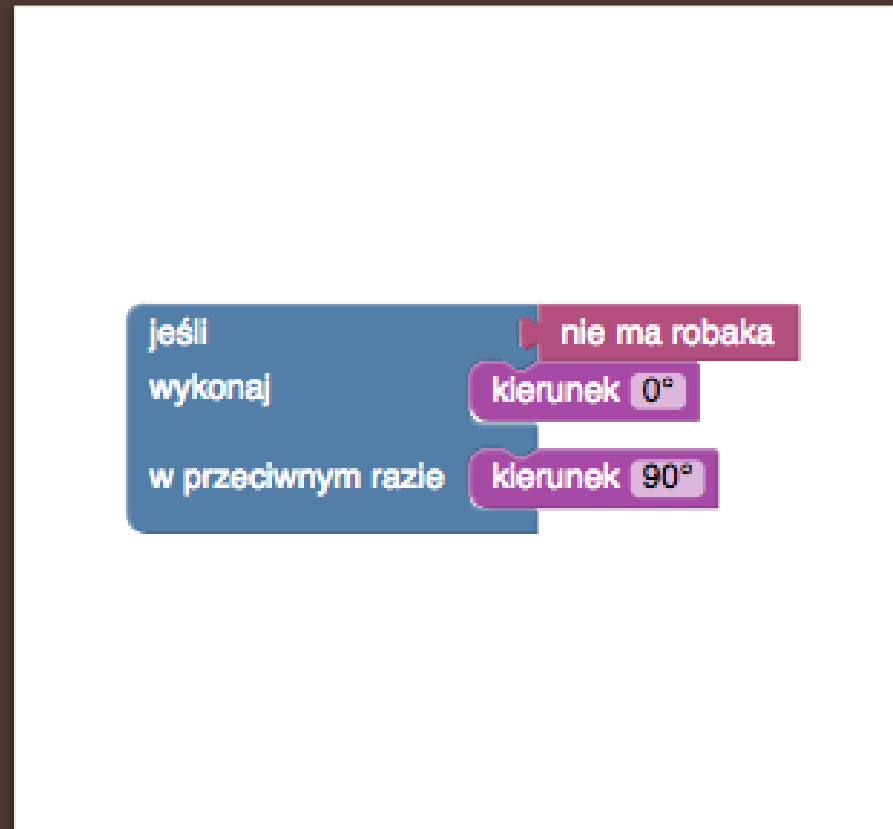
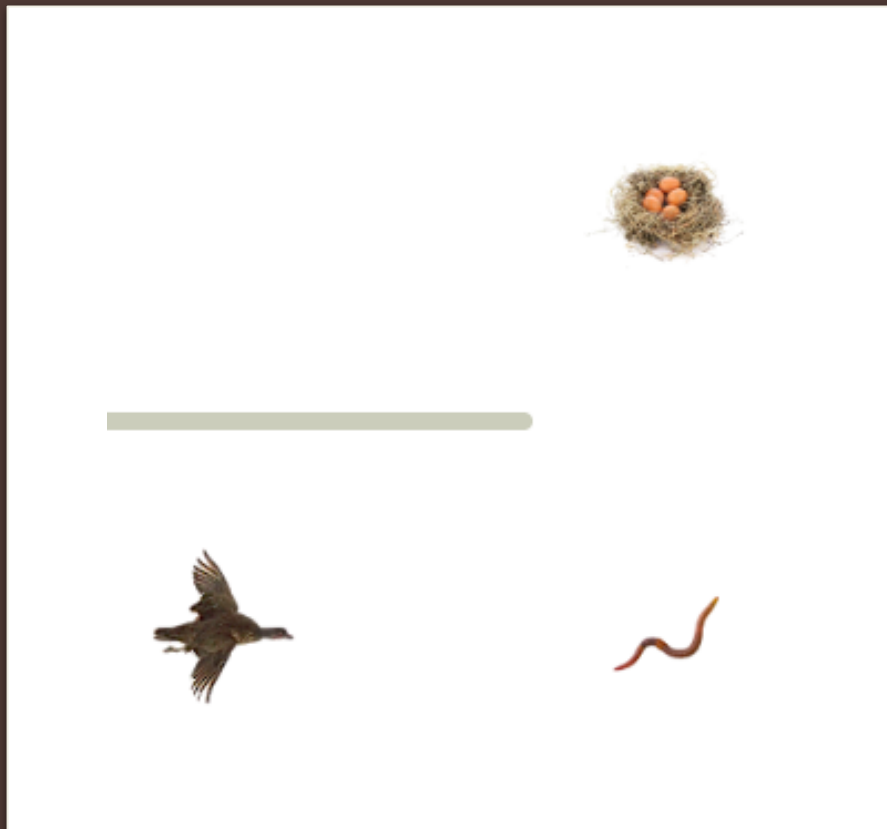
# Blockly Ptak: rozwiązania

Damian Kurpiewski

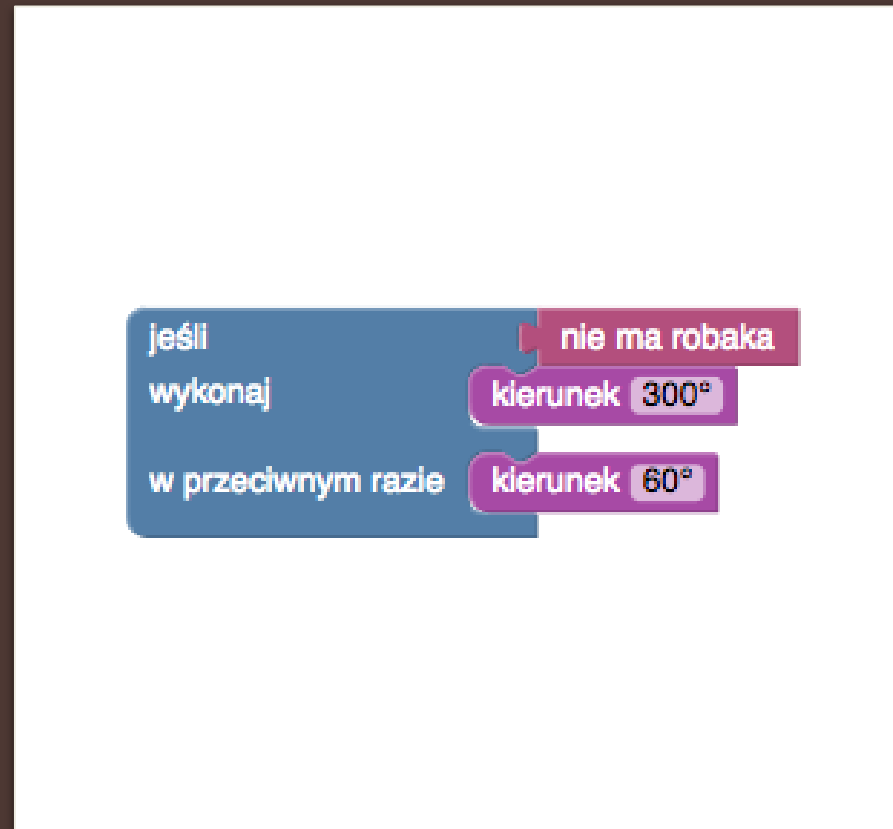
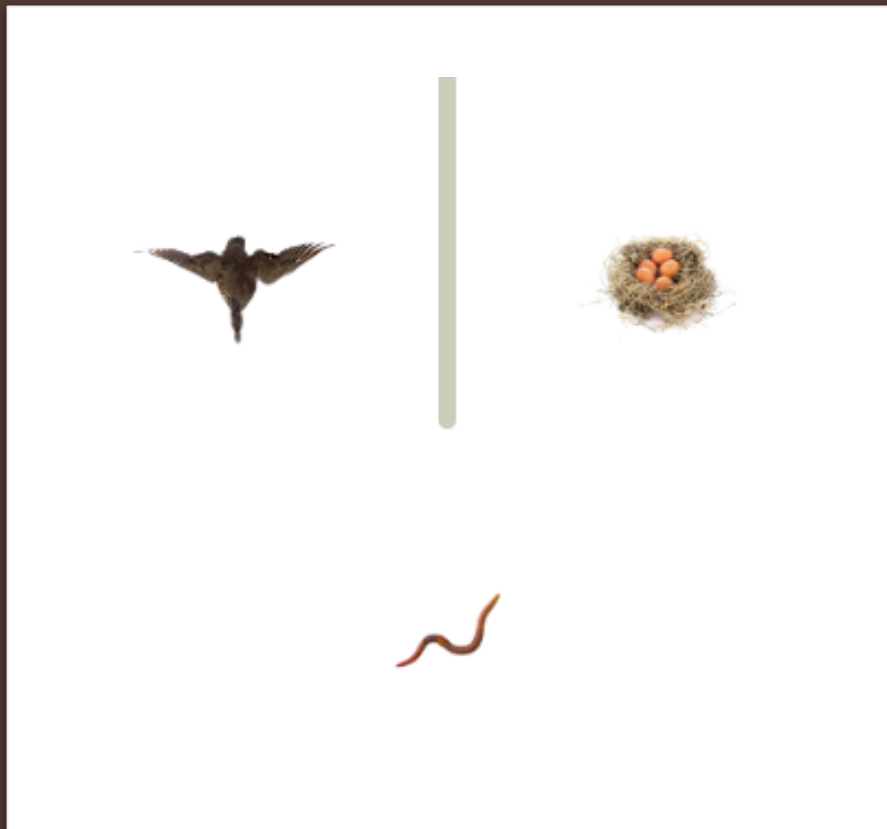




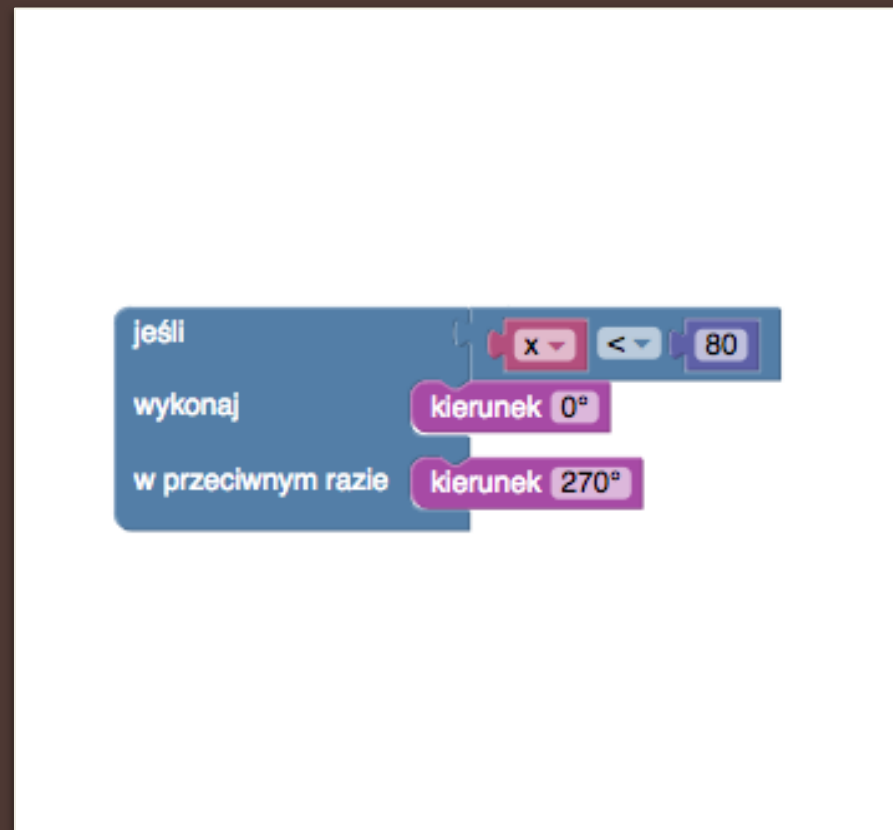
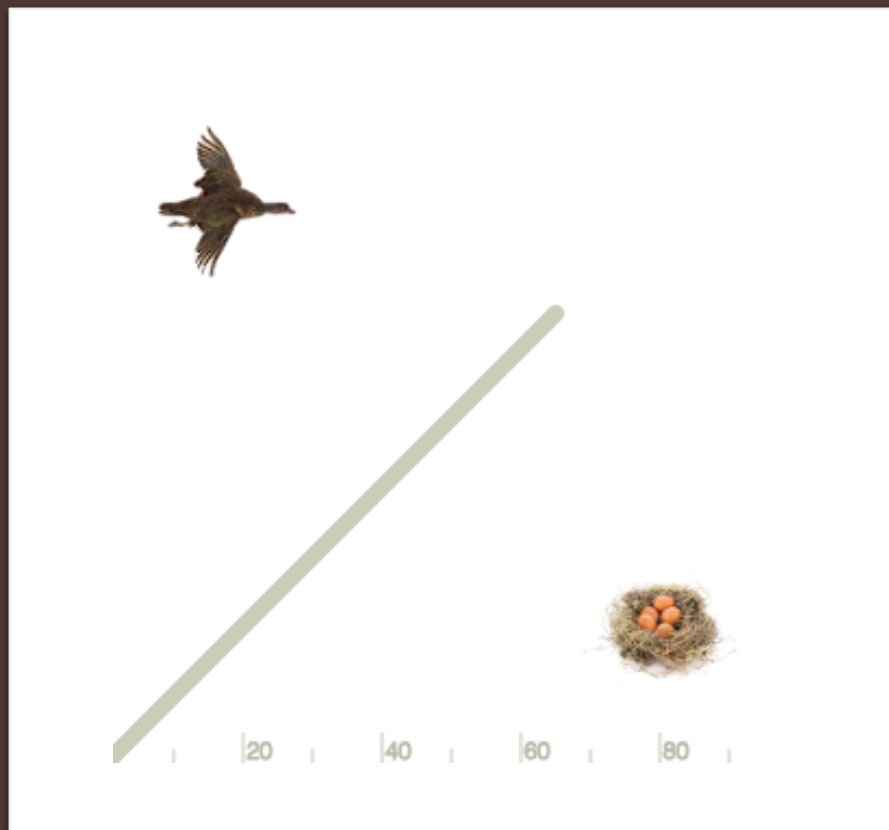
# Zadanie 1



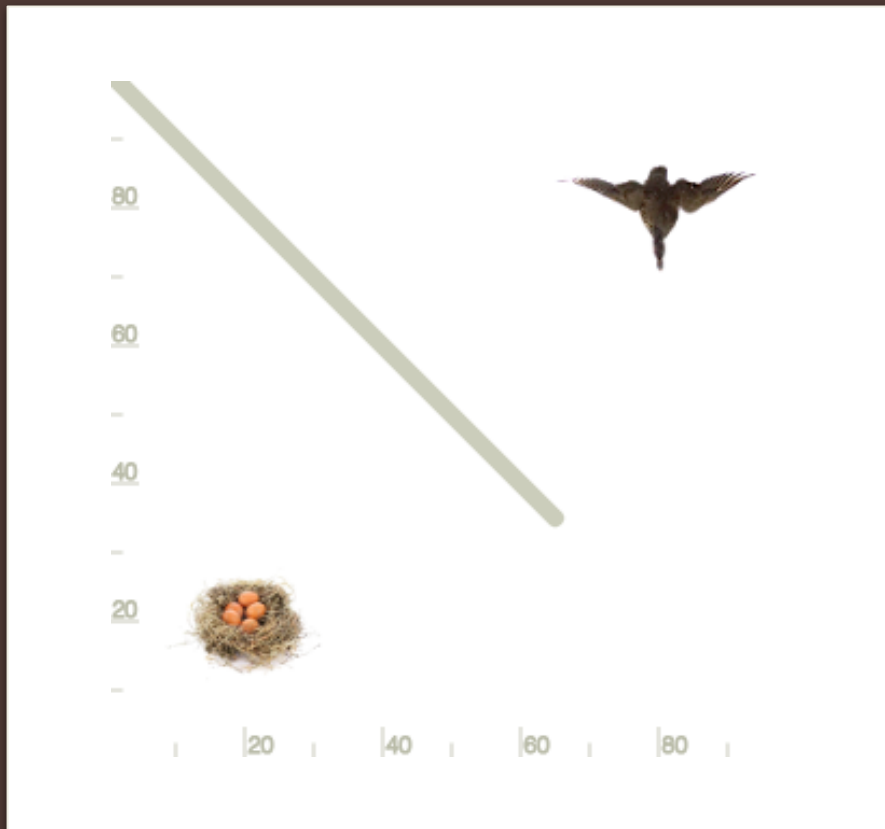
## Zadanie 2



# Zadanie 3

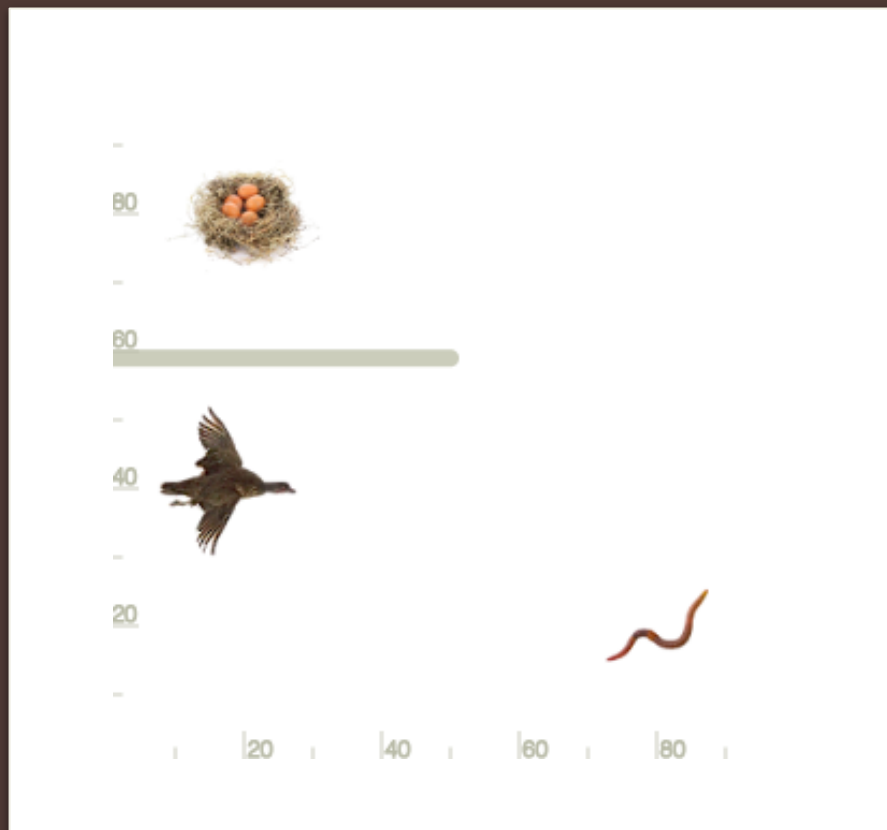


# Zadanie 4



```
jeśli y > 20  
wykonaj kierunek 270°  
w przeciwnym razie kierunek 180°
```

# Zadanie 5

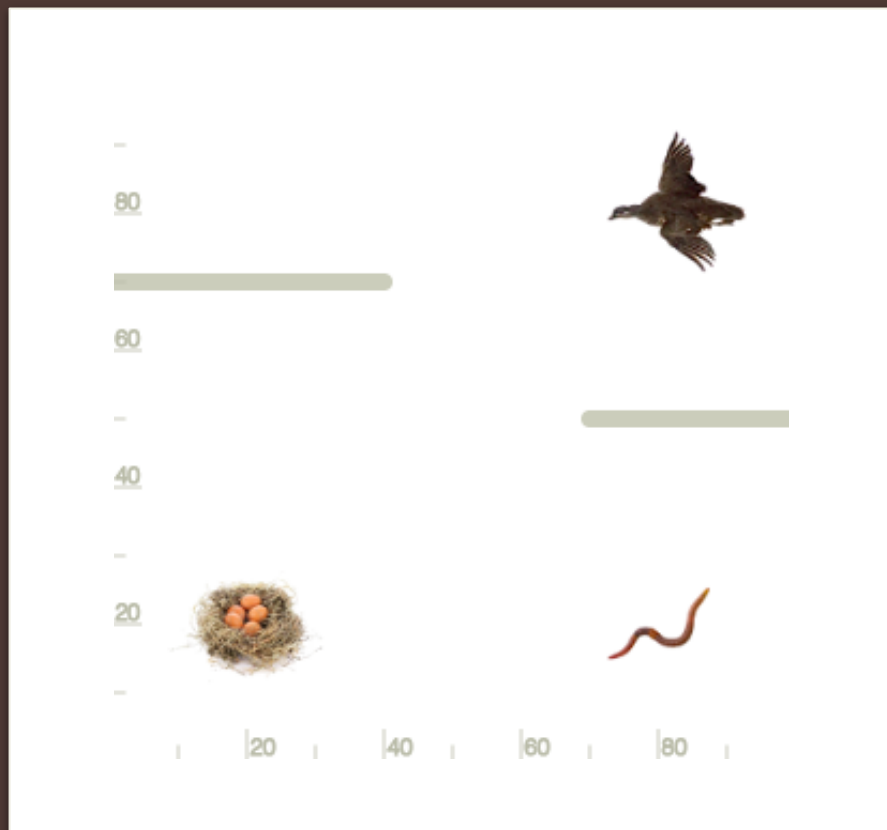


```

jeśli nie ma robaka
wykonaj kierunek 345°
w przeciwnym razie jeśli y < 80
wykonaj kierunek 90°
w przeciwnym razie kierunek 180°

```

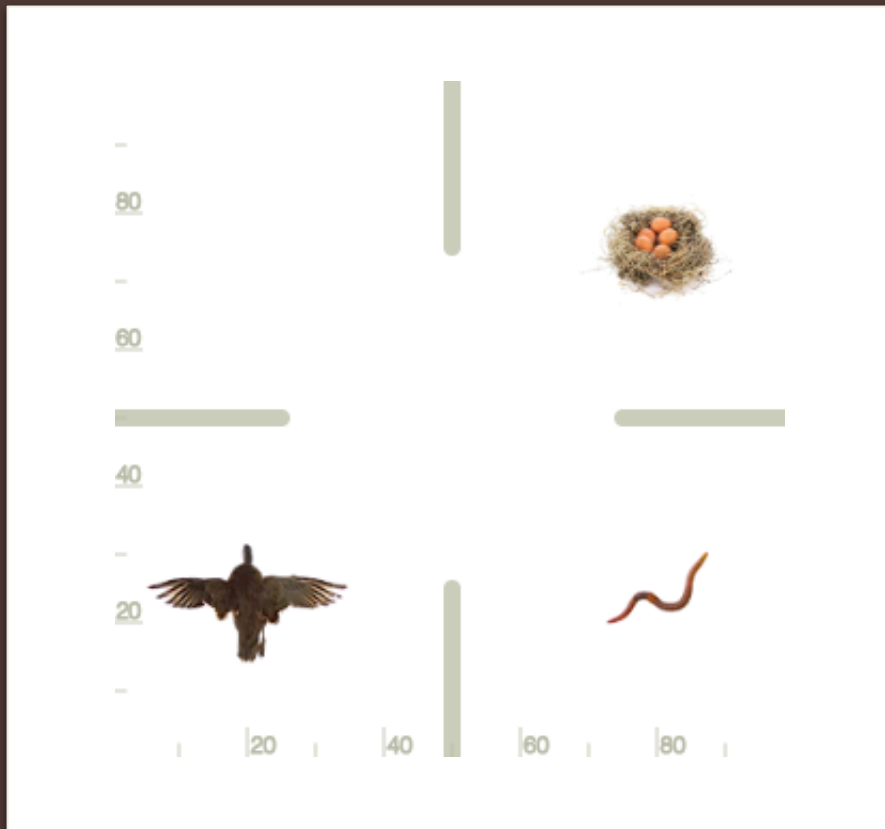
# Zadanie 6



```
jeśli y > 50  
wykonaj kierunek 225°  
w przeciwnym razie jeśli nie ma robaka  
wykonaj kierunek 315°  
w przeciwnym razie kierunek 180°
```

# Zadanie 7

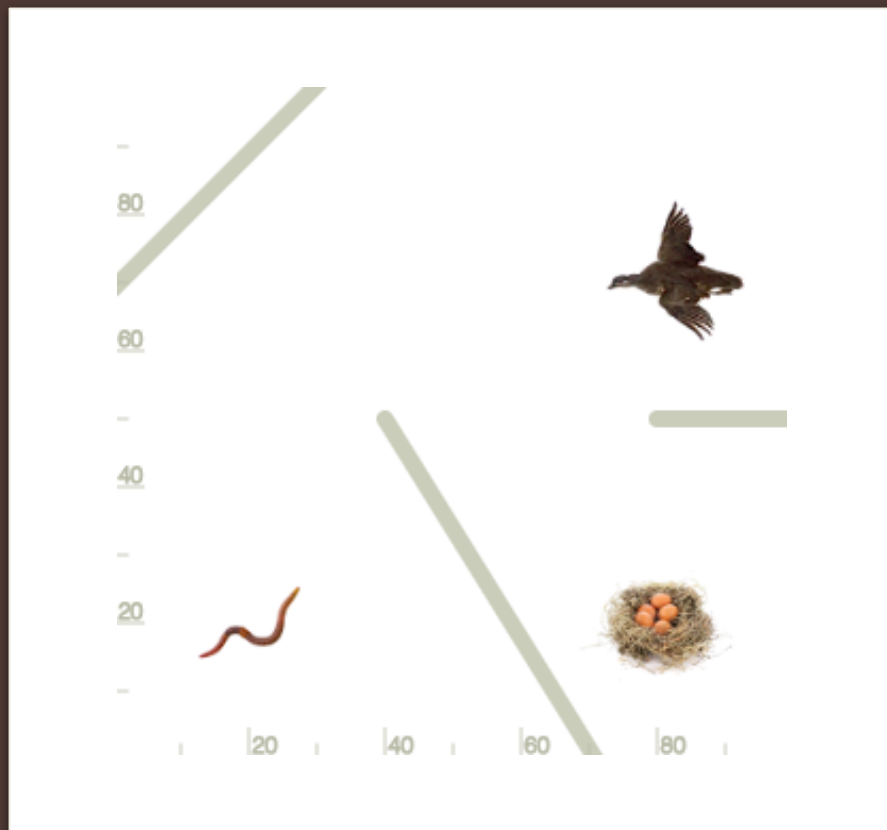




```

jeśli [nie ma robaka] i [x < 50]
wykonaj [kierunek 45°]
w przeciwnym razie jeśli [nie ma robaka] i [x > 50]
wykonaj [kierunek 315°]
w przeciwnym razie jeśli [y < 50]
wykonaj [kierunek 135°]
w przeciwnym razie [kierunek 45°]
  
```

# Zadanie 8

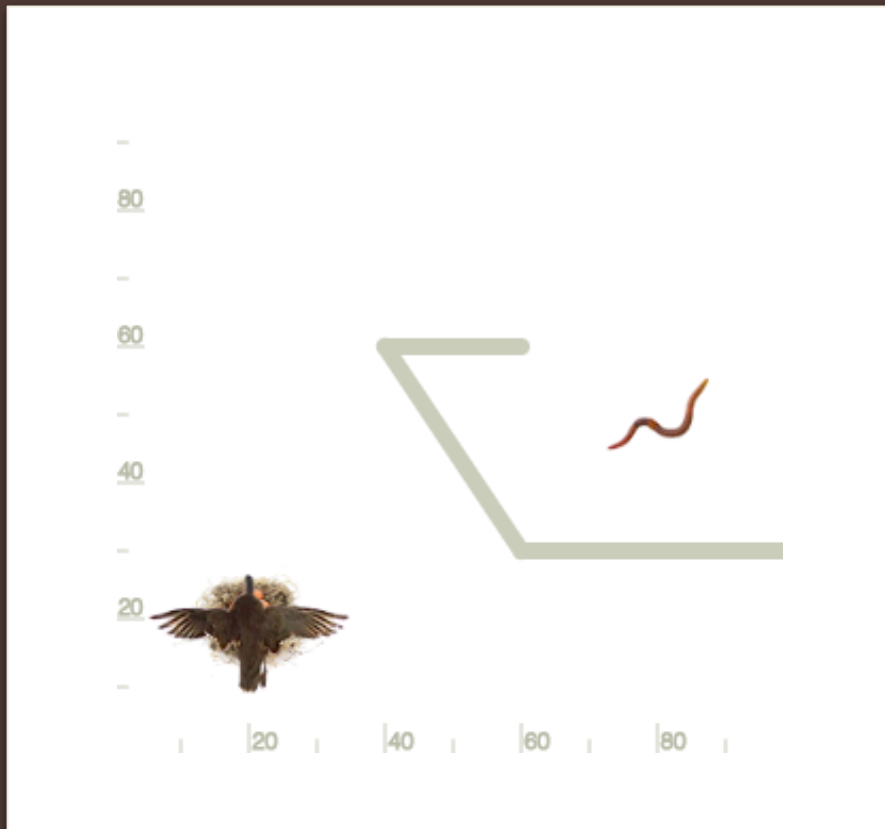


```

Jeśli [nie ma robaka] i [x > 20]
  wykonaj [kierunek 180°]
  w przeciwnym razie jeśli [nie ma robaka]
    wykonaj [kierunek 270°]
  w przeciwnym razie jeśli [x < 40]
    wykonaj [kierunek 75°]
  w przeciwnym razie [kierunek 300°]

```

# Zadanie 9



```

Jeśli
  nie ma robaka | y < 80 | x < 30
wykonaj
  kierunek 90°
w przeciwnym razie jeśli
  nie ma robaka | x < 80
wykonaj
  kierunek 0°
w przeciwnym razie jeśli
  nie ma robaka
wykonaj
  kierunek 270°
w przeciwnym razie jeśli
  y < 80 | x > 30
wykonaj
  kierunek 90°
w przeciwnym razie jeśli
  x > 20
wykonaj
  kierunek 180°
w przeciwnym razie
  kierunek 270°
  
```

# Zadanie 10

# Źródła

- <https://blockly-games.appspot.com/bird>