

- Podvozek
- Vzhled
- Zvuk
- Akce
- Ovládání
- Vnímání
- Operátory
- Proměnné
- Moje bloky
- Komentáře

zbytek /

### Proměnné

Vytvořit proměnnou

myVariable

nastav myVariable na 0

změň myVariable o 1

Vytvoř logickou hodnotu

Vytvořit seznam

Vytvořit 2D seznam

### Moje bloky

Vytvořit blok

Další pole

K cíli

při spuštění

když ne našlo oko objekt? tak

definuj Další pole

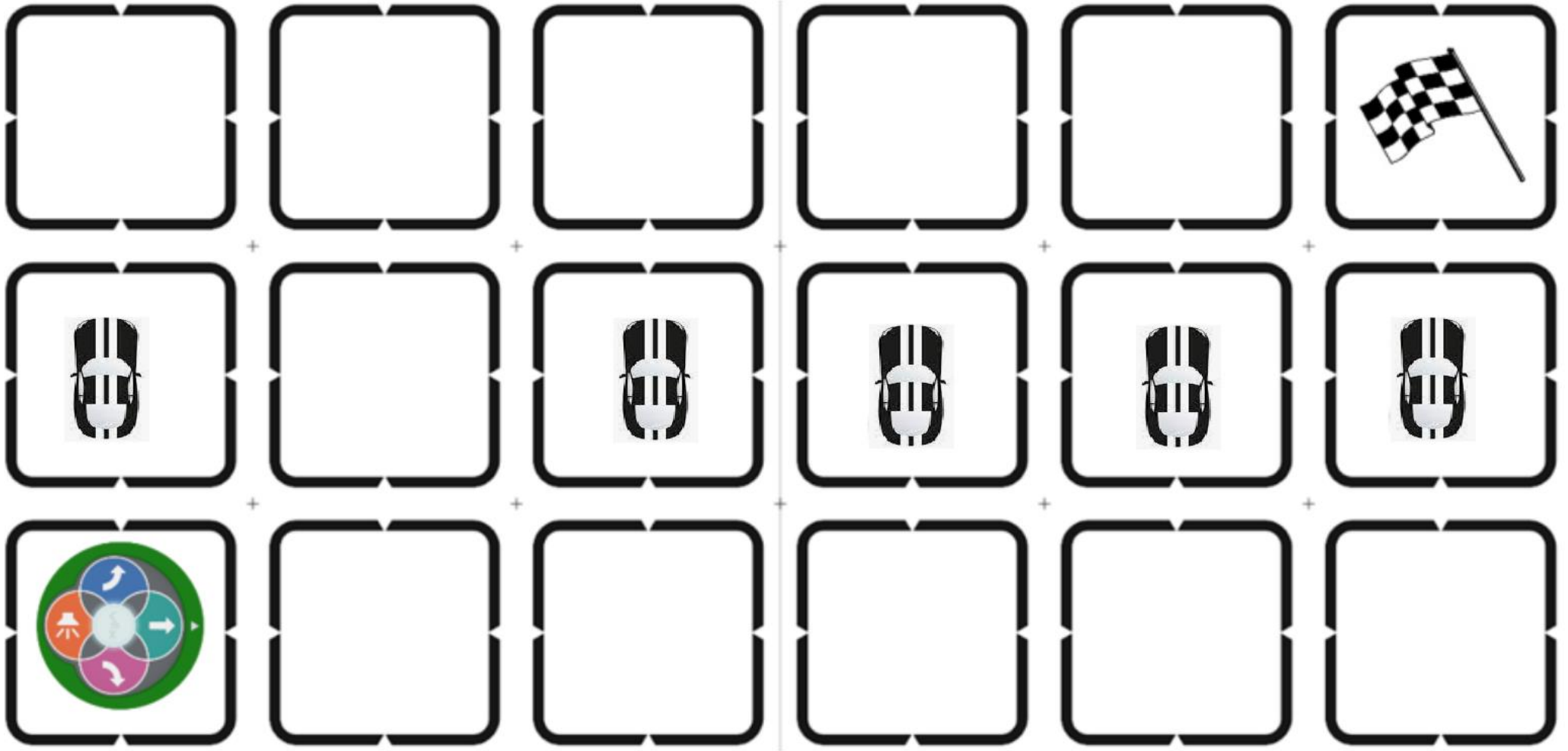
definuj K cíli

The image shows a Scratch script for a robot navigation task, organized into three columns. The first column contains the main program flow: a 'when started' block, a 'turn left for 90 degrees' block, a 'while eye found an object?' loop containing a 'DALŠÍ POLE' block and a loop arrow, a 'DO CÍLE' block, and a 'stop project' block. The second column defines the 'DALŠÍ POLE' function: 'turn right for 90 degrees', 'drive forward for 1 steps', and 'turn left for 90 degrees'. The third column defines the 'DO CÍLE' function: a 'repeat 2' loop containing 'drive forward for 1 steps', followed by 'turn right for 90 degrees', 'drive forward until object', and a 'print JSEM V CÍLI' block.

```
when started
  turn left for 90 degrees
  while eye found an object?
    DALŠÍ POLE
  DO CÍLE
  stop project

define DALŠÍ POLE
  turn right for 90 degrees
  drive forward for 1 steps
  turn left for 90 degrees

define DO CÍLE
  repeat 2
    drive forward for 1 steps
  turn right for 90 degrees
  drive forward until object
  print JSEM V CÍLI
```



Uprav scénář tak, aby VEXÍK zaparkoval mezi auta stojící v řadě.

