

## MINIMUM

Prejdite z políčka **Z** na políčko **K** podľa nasledujúcich podmienok:

- každý pohyb jedným smerom vyznačte rovnou čiarou
- čiary sa nesmú vzájomne pretínať
- každá čiara musí prechádzať vždy jedným políčkom s číslom
- meniť smer (a tým pádom začať a končiť čiaru) je možné len na prázdnych políčkach, (okrem políček Z a K kde musíte začať resp. skončiť)
- prechádzať políčkami je možné len vodorovne, zvisle a uhlopriečne
- žiadne políčko nie je možné prechádzať viac krát

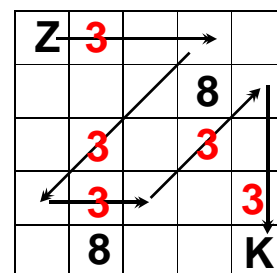
Hrací plán prejdite tak, aby

1. najmenší bol súčet **prejdených** čísel (v príklade to je 15).
2. najmenší bol súčet **neprejdených** čísel (v príklade to je 16).

Z						7		0		
8	2		3				2	1	1	
	7	1		7		7				
	1	9		5	8				4	
4		1		9			7			
	1		5		4				6	3
	2			2	1					
			7		4		1	1		
2	1	9	5	0	2	1		9	9	
	2					9				K

Z						7		0		
8	2		3				2	1	1	
	7	1		7		7				
	1	9		5	8				4	
4		1		9			7			
	1		5		4				6	3
	2			2	1					
			7		4		1	1		
2	1	9	5	0	2	1		9	9	
	2					9				K

Vzor pohybu



## ROBOT

Nájdite optimálne miesto vyobrazeného robota v obrazci, ktoré zakryje políčka ktorých čísla dajú najväčší súčet.

Robot však nesmie zakrývať čierne políčko, avšak môže byť otočený na všetky 4 svetové strany.

Polohu robota zakreslite tak, že farebne vyplníte tie políčka, ktoré svojim telom zakryje.

9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	9	8	7	6	5	4
8	7	■	5	4	3	2	1	0	1	2	3	■	5	6	7
7	6	5	4	3	2	■	0	1	2	3	4	5	6	7	8
6	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
5	4	3	■	1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	6	■	8	9	0	1
3	2	1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2
2	1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3
1	0	■	2	3	4	5	6	7	8	■	0	1	2	3	4
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	6	7	8	■	0	1	2	3	4	5	6
2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7
3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8

