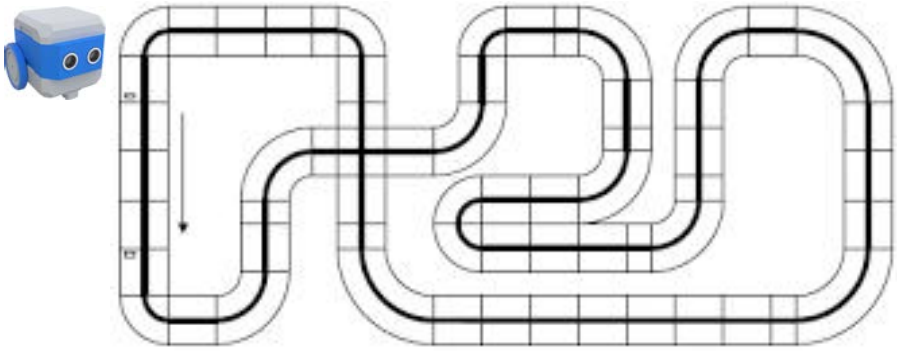
Lijnvolger

Schrijf een algoritme dat Otto helpt navigeren door lijnvolgende kaarten



Lijnvolger

Laat Otto over de lijn lopen, volg kaarten met je eigen programma en antwoord

Lus mat

1 ronde *3 rondes* *5 rondes* *Totale tijd*

Oneindige mat

1 ronde *3 rondes* *5 rondes* *Totale tijd*

Lijn mat 1

1 ronde *3 rondes* *5 rondes* *Totale tijd*

Lijn mat 2

1 ronde *3 rondes* *5 rondes* *Totale tijd*

Jouw eigen mat

1 ronde *3 rondes* *5 rondes* *Total time*

Lijnvolger

Beantwoord na je onderzoek deze vragen

Op welke mat is Otto sneller en waarom?

Wordt Otto sneller of langzamer naarmate hij meer rondjes rijdt?

Had jouw Otto moeite met het voltooien van een mat?

Hoe kan een lijnvolgerprogramma in het echte leven nuttig zijn?