

HÓDítsd meg a biteket!

nyílt végű problémák kezelése
magabiztosság
kommunikáció
kétértelműség elfogadása
minőségi oktatás
kitartás attitűd
vizualizáció
használtság
tudástranszfer
általánosítás, absztrakció
egész életen át tartó tanulás
élethosszig tartó
egész életen átívelő
automatizálás
logikus gondolkodás
tanulás színterének megváltozása
szimuláció
elemzés
algorithmikus gondolkodás
modellezés
rendszertervezés
problémamegoldás

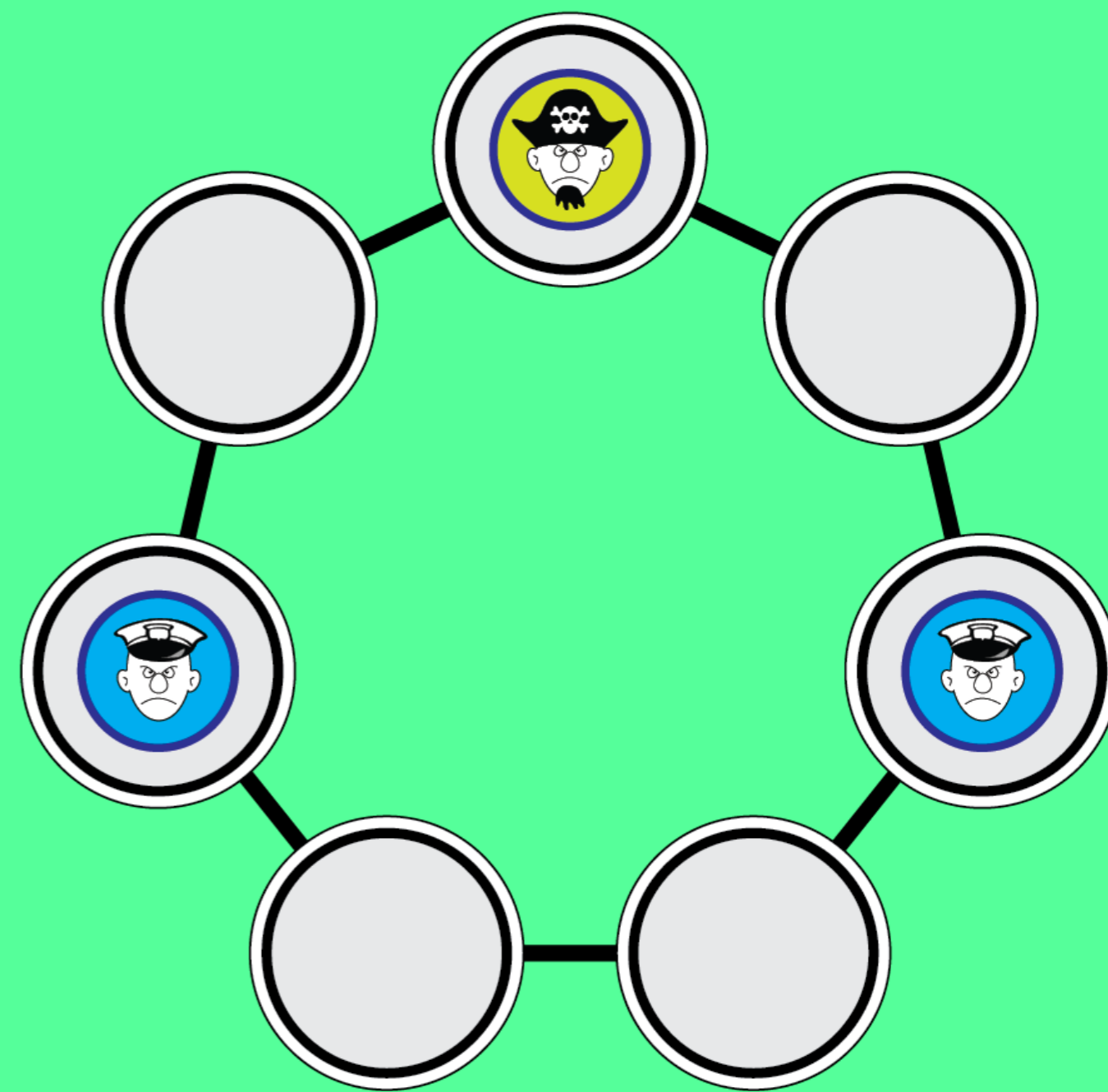
Kalózvadászat

A Kalózvadászat játék a következőképpen folyik: a "rendőrség" és a "kalóz" felváltva lépnek. Amikor a rendőrség következik, a rendőrök egyikének a mellette lévő szabad helyre kell lépnie.

A kalóz mindig két mezőt lép tovább.

A játék akkor ér véget, ha a kalóz már csak olyan mezőre tud lépni, ahol rendőr áll. Ekkor a kalóz vesztett, a rendőrség pedig nyert. A rendőrség tehát megpróbálja a kalózt ilyen helyzetbe kényszeríteni.

A játék a képen látható felállással kezdődik és a rendőrség kezd.



Tegyük fel, hogy a kalóz nem hibázik. **Van esélye a rendőrségnek, hogy nyerjen?**

Ha igen, hány lépésben?

Melyik a helyes megoldás?



Hogy kapcsolódik az informatikához?



<http://e-hod.elte.hu>



A hód verseny minden tartalmára a CC BY-NC-SA 4.0 licenz vonatkozik.