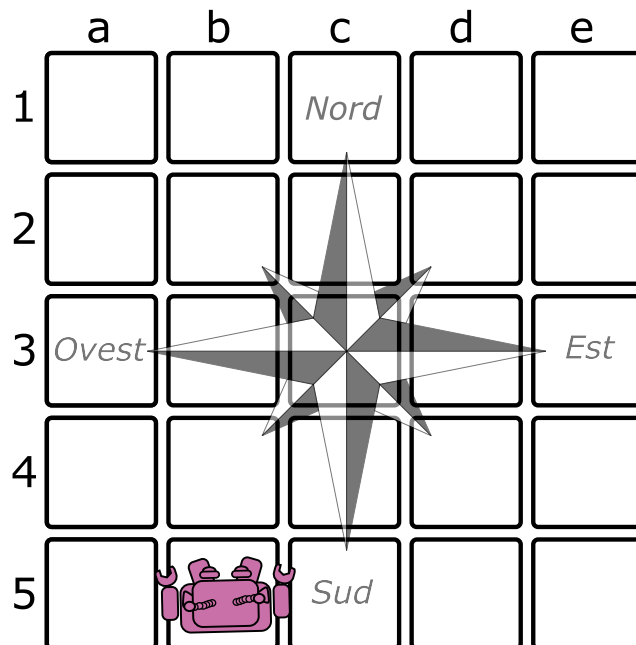


ROBY PIXEL ART

Roby spostandosi lascia una traccia: ogni casella su cui passa diventa verde. Usando le istruzioni **A** (avanti), **S** (girati a sinistra) e **D** (girati a destra), guida Roby sulla scacchiera passando solo sulle caselle che compongono il disegno proposto. Il tuo punteggio parte da 1 (la casella su cui Roby si trova già). Per ogni casella del disegno che riuscirai a colorare avrai un punto, ma fai attenzione, non puoi portare Roby fuori dal disegno e se torni su una casella già colorata perdi un punto. In alcuni schemi questo è inevitabile!

Gioco: Trova la sequenza di istruzioni che consentono a Roby di riprodurre il disegno del giorno con il massimo punteggio. Se nel disegno del giorno la posizione iniziale di Roby non è indicata, puoi scegliere tu le coordinate della casella di partenza e la direzione di Roby. Ad esempio: (b,5,Nord).



Partenza: (_ , _ , _)

Sequenza: _____



LUN	MAR	MER	GIO	VEN	SAB	DOM
27	28	01	02	03	04	05
06	07	08	09	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	01	02
03	04	05	06	07	08	09