



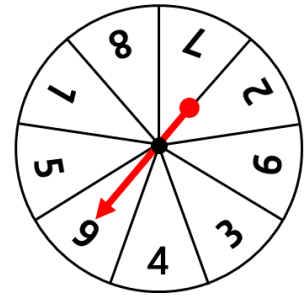
**Ročník: 15**

**Kolo: 3**

**Úloha: 3**

## Úloha o hre Šestomíľové močiare

Korytnačí šiestaci si urobili tradíciu hrať počas prestávok v škole hru *Šestomíľové močiare*. Hra spočíva v tom, že každý hráč má svoju figúrku, ktorú sa snaží dostať po očíslovaných políčkach čo najďalej od štartu. Štartovacie políčko má číslo 0. Hráč posunie figúrku o toľko políčok, aké číslo vykrúti na 9-bodovom spinneri (viď. Obr. 1). Hra má však jeden háčik. Na políčkach s číslom deliteľným číslom 6 sa nachádzajú močiare. Ak figúrka stúpi do močiara, musí sa vrátiť znova na štart.



Obr. 1. Spinner 1 - 9

Keďže teraz ani korytnačky nechodia do školy, chceli by si hru zahrať online. Vymysleli si preto zjednodušenú verziu. Každý hráč si doma vyrobí spinner. Bude na ňom niekoľkokrát krútiť a vykrútené čísla si zapíše ako jedno dlhé viacciferné číslo.

Potom ale narazili na problém. Keďže figúrkou reálne nepohybujú, tak nevedia na ktorej pozícii figúrka skončila. Vedel by si im pomôcť?

### Imagine Logo

Vytvor procedúru **finalne\_policko** s vhodnými parametrami, ktorá vráti číslo políčka, na ktorom sa nachádza figúrka po vykonaní zadaných ťahov.

Svoje riešenie ulož ako Imagine projekt **mociare.imp**.

### Python

Vytvor funkciu **finalne\_policko** s vhodnými parametrami, ktorá vráti číslo políčka, na ktorom sa nachádza figúrka po vykonaní zadaných ťahov.

Svoje riešenie ulož do súboru **mociare.py**.