

非卖品

# 出发！ 探索编程世界™ 教育版

## 提示和答案

(2023/7)

### 本书的概要

- 我们为“出发！探索编程世界™教育版”的各任务准备了参考答案。当你自己想不出答案的时候，可以查看并参考。

### 目录

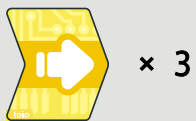
|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| • <a href="#">提示</a>                | 2  |
| • <a href="#">任务：1章</a>             | 2  |
| • <a href="#">任务：2章</a>             | 7  |
| • <a href="#">任务：3章</a>             | 19 |
| • <a href="#">任务：4章</a>             | 34 |
| • <a href="#">P.78 碰运气！</a>         | 39 |
| • <a href="#">任务：5章</a>             | 40 |
| • <a href="#">代码碎片</a>              | 49 |
| • <a href="#">P.109 5 x 5 样例舞台集</a> | 54 |
| • <a href="#">P.116 9 x 9 样例舞台集</a> | 56 |
| • <a href="#">答案</a>                | 59 |
| • <a href="#">任务：1章</a>             | 59 |
| • <a href="#">任务：2章</a>             | 64 |
| • <a href="#">任务：3章</a>             | 71 |
| • <a href="#">任务：4章</a>             | 81 |
| • <a href="#">任务：5章</a>             | 86 |
| • <a href="#">代码碎片</a>              | 94 |
| • <a href="#">P.109 5 x 5 样例舞台集</a> | 97 |
| • <a href="#">P.116 9 x 9 样例舞台集</a> | 99 |

## 提示（任务：1章）

### 1-1

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

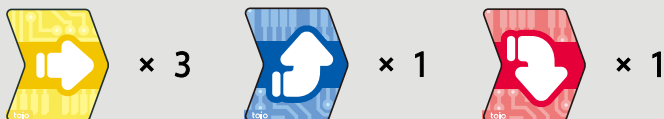
塔塔



### 1-2

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

塔塔



### 1-3

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

塔塔



### 1-4

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

塔塔



## 1-5

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

塔塔



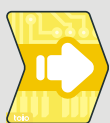
- 箭头是“重新开始”的提示哦！



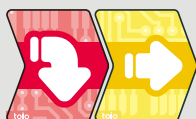
## 1-6

- 选择放入程序A/程序B的程序组合吧。

程序组合①



程序组合②



塔塔



## 1-7

- 选择放入程序A/程序B的程序组合吧。

### 程序组合①



### 程序组合②



### 塔塔



## 1-8

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

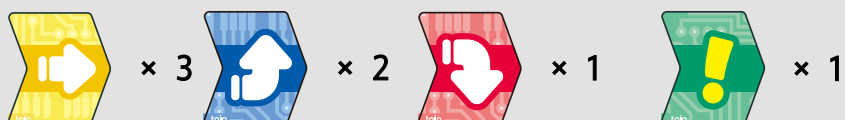
### 塔塔



## 1-9

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

### 塔塔





## 1-10

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

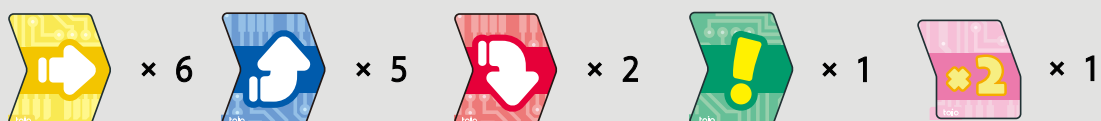
塔塔



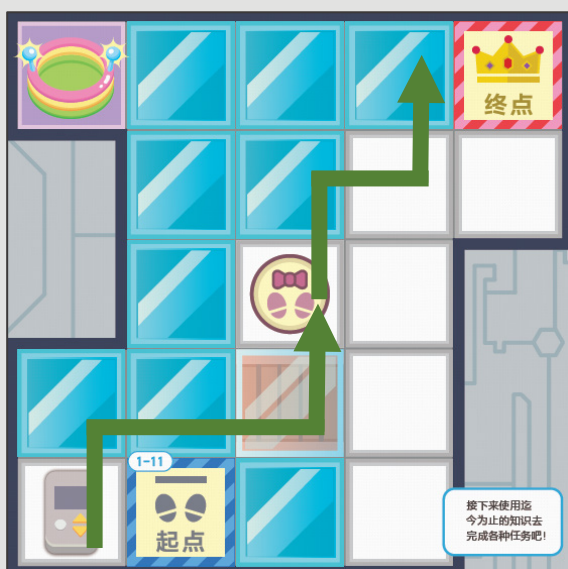
## 1-11

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

塔塔



- 箭头是“重复”的提示哦！  
考虑在冰面上滑动的方格数量，以及把洛洛作为墙壁的格子吧。



## 1-12

- 编写2个放入程序A/程序B的的程序组合吧。

塔塔



用于程序组合A和程序组合B的命令卡



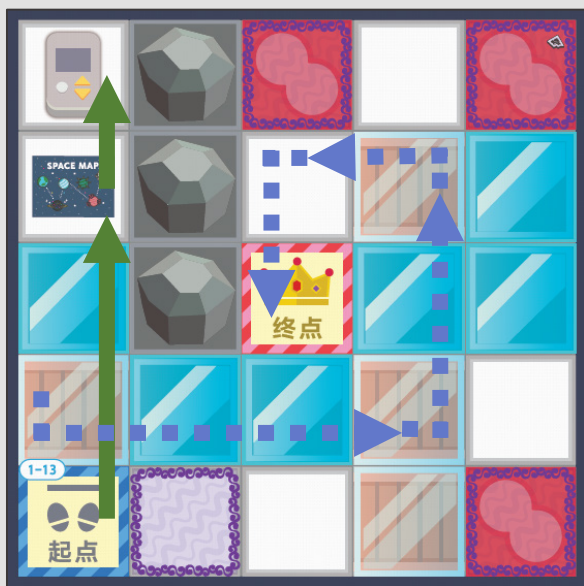
## 1-13

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

塔塔



- 箭头是“重复”的提示哦。  
考虑在冰面上滑动的方格数。



- 代码片段的提示在 P.49 之后有汇总哦。

## 提示（任务：2章）

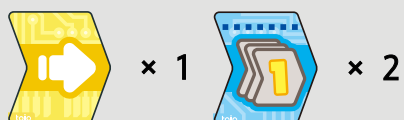
### 2-1

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

#### 行动1



#### 塔塔



- 箭头是“行动”卡的程序的提示哦。



### 2-2

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

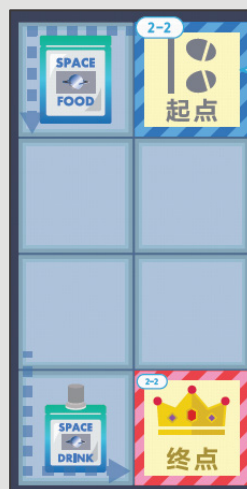
#### 行动2



#### 塔塔



- 箭头是“行动”卡的程序的提示哦。



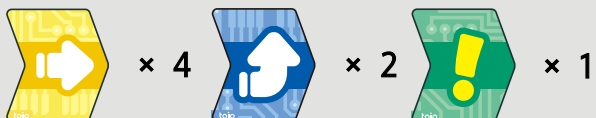
## 2-3

- 使用这张卡片，编写“行动1”，“行动2”的程序吧。

塔塔



用于行动1和行动2的命令卡



- 箭头是“行动”卡的程序的提示哦。



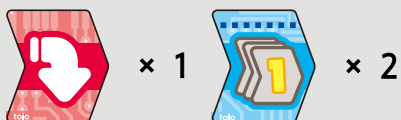
## 2-4

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

行动1



塔塔



- 箭头是“行动”卡的程序的提示哦。



2-5

- 使用这张卡片，编写“行动1”，“行动2”的程序吧。
- 条件是“洛洛”的时候要注意考虑一下。

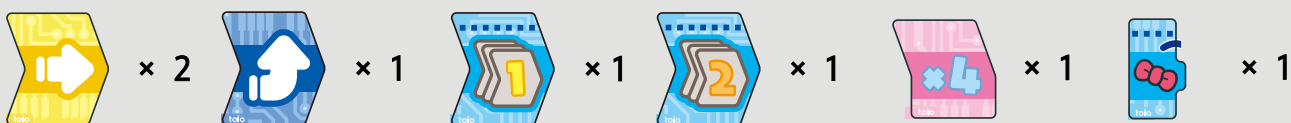
## 行动1



## 行动2



塔塔



- 箭头是“行动”卡的程序的提示哦。



## 2-6

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

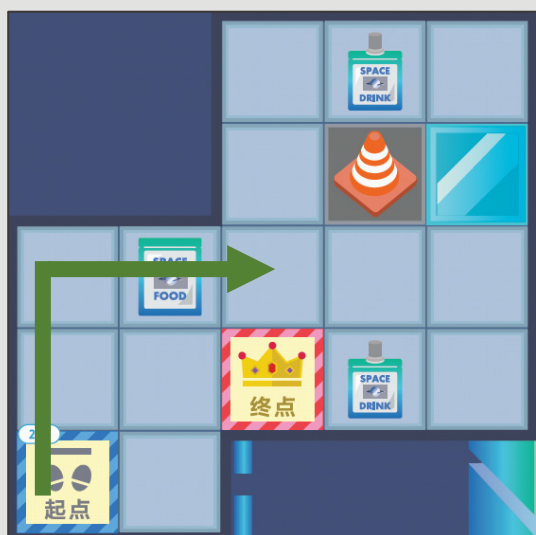
### 行动1



### 塔塔



- 箭头是“行动”卡的程序的提示哦。



## 2-7

- 使用这张卡片，编写“行动1”，“行动2”的程序吧。

### 塔塔



### 用于行动1和行动2的命令卡



- 箭头是“行动”卡的程序的提示哦。



## 2-8

- 使用这张卡片和“行动1”，“行动2”的命令卡，编写程序吧。

### 行动1



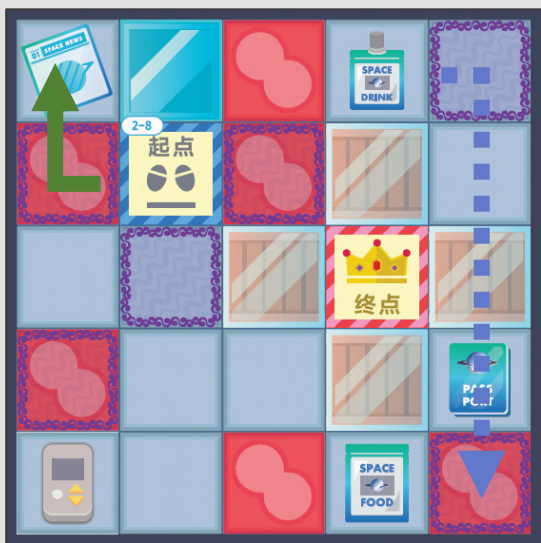
### 行动2



### 塔塔



- 箭头是“行动”卡的程序的提示哦。





## 2-9

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

### 行动1



### 行动2



### 塔塔



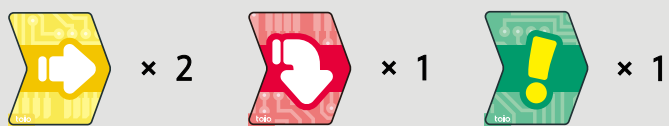
- 箭头是“行动”卡的程序的提示哦。



## 2-10

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

### 行动1



### 行动2



### 塔塔



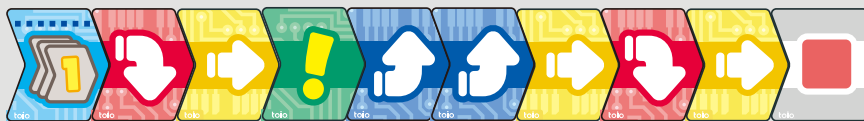
- 箭头是“行动”卡的程序的提示哦。



## 2-11

- 选择放入程序A/程序B的行动卡吧

### 行动1



### 行动2



### 塔塔



- 箭头是“行动”卡的程序的提示哦。



## 2-12

- 使用这张卡片和“行动1”的命令卡，编写程序吧。

### 行动1



### 塔塔



- 箭头是“行动”卡的程序的提示哦。



- 代码片段的提示在 P.49 之后有汇总哦。

## 2-13

- 使用这张卡片，编写“行动1”，“行动2”的程序吧。

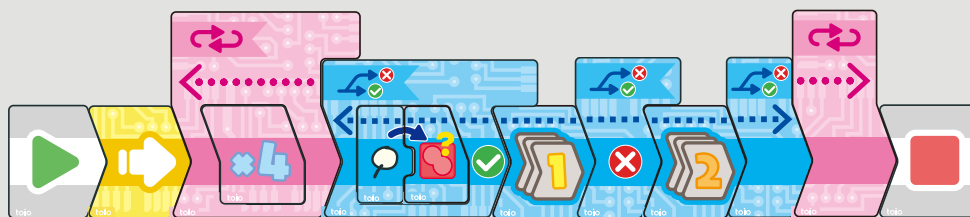
### 行动1



### 行动2



### 塔塔



- 箭头是“行动”卡的程序的提示哦。



## 2-14

- 使用这张卡片和“行动1”的命令卡，编写程序吧。

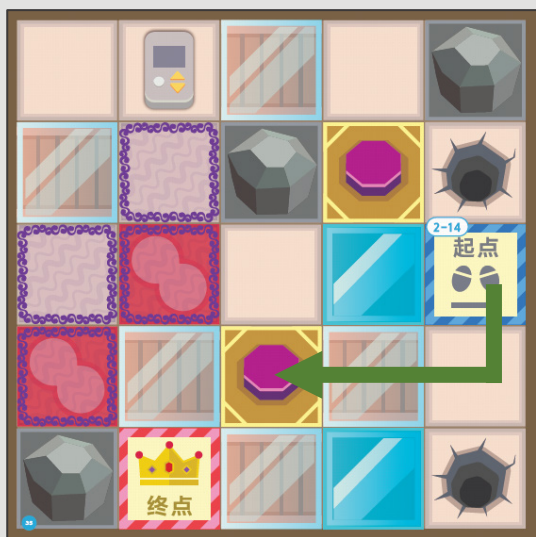
### 行动1



### 塔塔



- 箭头是“行动”卡的程序的提示哦。

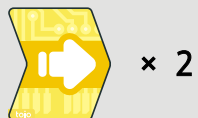


## 提示（任务：3章）

### 3-1

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

塔塔



洛洛



### 3-2

- 使用这张卡片，编写程序吧。

塔塔



洛洛



- 如果改变方向的话，也可以反复的哦。

### 3-3

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

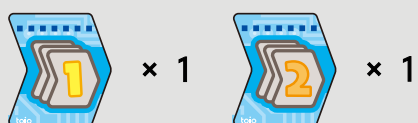
#### 行动1



#### 行动2



#### 塔塔



#### 洛洛



- 箭头是“行动”卡的程序的提示哦。





## 3-4

- 使用这张卡片和“行动1”卡片，编写程序吧。
- 条件是“洛洛”的时候要注意考虑一下。

### 行动1



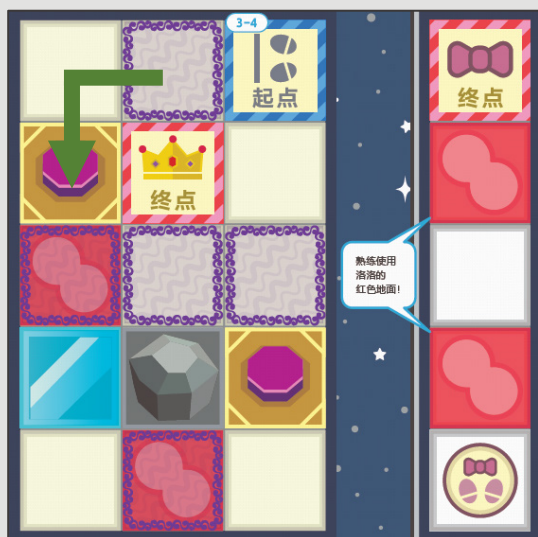
### 塔塔



### 洛洛



- 箭头是“行动”卡的程序的提示哦。



## 3-5

- 使用这张卡片和“行动1”卡片，编写程序吧。
- 要点是塔塔使用“洛洛”、洛洛使用“塔塔”分别作为条件。
- 考虑塔塔的程序，调整洛洛的程序，找到时机来配合塔塔吧。

### 行动1



### 塔塔



### 洛洛



- 箭头是塔塔的“重复”的提示哦。



## 3-6

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

### 行动1



### 塔塔



### 洛洛



## 3-7

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

### 行动1



### 塔塔



### 洛洛



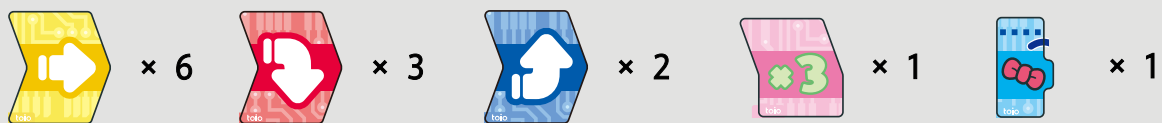
- 箭头是“行动”卡的程序的提示哦。



## 3-8

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

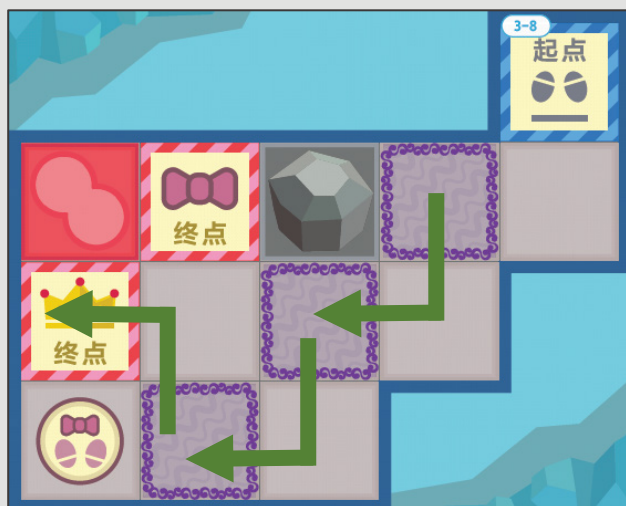
塔塔



洛洛



- 箭头是塔塔的“重复”的提示哦。



## 3-9

- 使用这张卡片，编写程序吧。

### 行动1



### 塔塔



### 洛洛



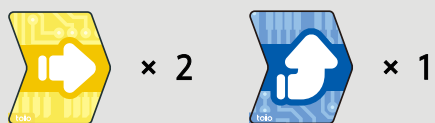
- 箭头是“行动”卡的程序的提示哦。
- 代码片段的提示在 P.49 之后有汇总哦。



### 3-10

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

#### 行动1



#### 塔塔



#### 洛洛



### 3-11

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

#### 行动1



#### 塔塔



#### 洛洛



- 代码片段的提示在 P.49 之后有汇总哦。

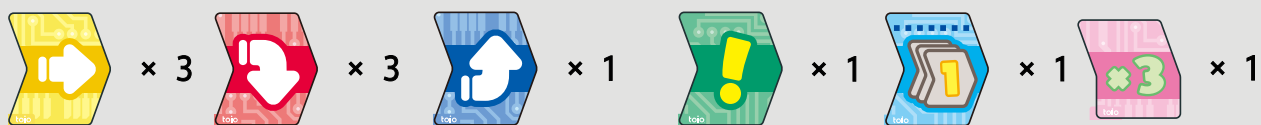
## 3-12

- 使用这张命令卡，编写程序吧。
- 试着让塔塔和洛洛一边滑行一边正面碰撞吧。

### 行动1



### 塔塔



### 洛洛





### 3-13

- 使用这张命令卡，编写程序吧。
- 试着让塔塔先帮助洛洛捡起燃料吧。

#### 行动1



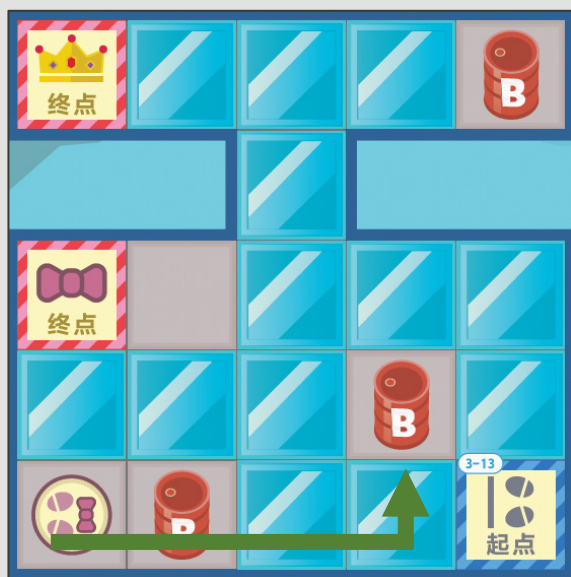
#### 塔塔



#### 洛洛



- 箭头是洛洛“重复”的提示哦。



### 3-14

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

#### 行动1



#### 塔塔



#### 洛洛



- 箭头是“行动”卡的程序的提示哦。



### 3-15

- 使用这张命令卡，编写程序吧。
- 洛洛不先抵达重点就不行呢，谁来按下哪个按钮更有效率呢？

#### 行动1



#### 行动2



#### 塔塔



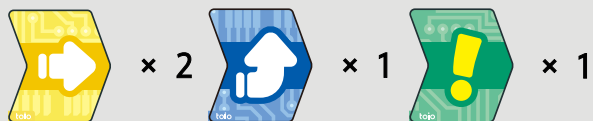
#### 洛洛



## 3-16

- 使用这张命令卡，编写程序吧。
- 如果时机正确，则可以将条件与“洛洛”对齐哦。

### 行动1



### 行动2



### 塔塔



### 洛洛



- 箭头是“行动”卡的程序的提示哦。



## 3-17

- 使用这张命令卡，编写程序吧。
- 关键是塔塔和洛洛在哪里相撞。
- 考虑到这个程序可以让洛洛到达终点，你可能会注意到撞上的方格。

### 行动1



### 塔塔



### 洛洛

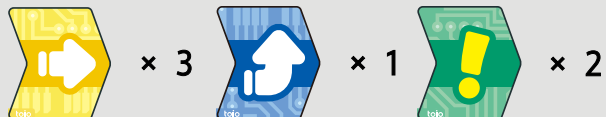


## 提示（任务：4章）

### 4-1

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

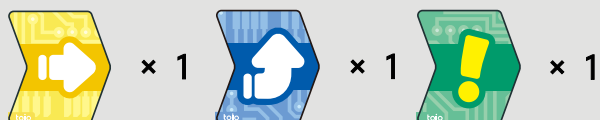
塔塔



### 4-2

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

行动1



塔塔



- 代码片段的提示在 P.49 之后有汇总哦。

### 4-3

- 使用这张命令卡，编写程序吧。
- 注意拉古即使是到达了终点，只要它走到正面就会被抓住。

行动1



塔塔



## 4-4

- 使用这张命令卡和“行动1”卡片，编写程序吧。
- 使用“向左”卡多少次能面向右边？

### 行动1



### 塔塔



- 这个箭头是答案里拉古通过的方格。



## 4-5

- 使用这张命令卡，编写程序吧。
- “行动1”是往返于两个对讲机方格并一次执行一个的命令。

### 行动1



### 行动2



### 塔塔



## 4-6

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

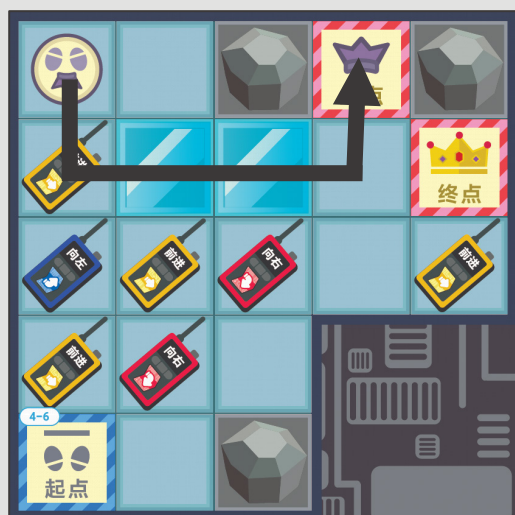
### 行动1



### 塔塔



- 这个箭头是答案里拉古通过的方格。



## 4-7

- 使用这张命令卡，编写程序吧。
- 要点是，如果不是在阴霾方格上执行的命令的话，则不需要使用条件卡包围起来。

### 塔塔



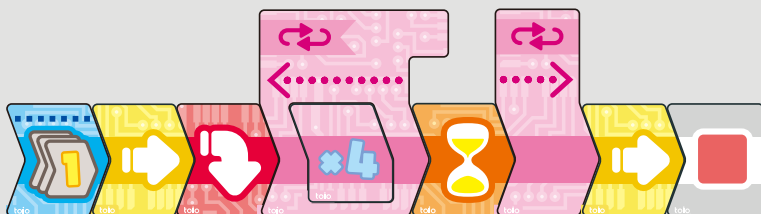
- 代码片段的提示在 P.49 之后有汇总哦。



## 4-8

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

### 行动1



### 塔塔



### 洛洛



## 4-9

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

### 塔塔



## 4-10

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

### 行动1



### 行动2



### 塔塔



- 这个箭头是答案里拉古通过的方格。



## 4-11

- 使用这张命令卡和“行动1”卡片，编写程序吧。

### 行动1



### 塔塔



提示 ( P.78 碰运气! )

碰运气! 集齐全部★。可以挑战多次哦!

集齐全部后, 就可以使用“随机前进函数”啦! 详情请看 117 页。

起点

★

★ ★

★ ★ ★

1

2

3

4

5

6

- 第1到第3个方格中没有星号, 所以可以无需停下而通过。第4到第6个方格有星号, 那里是想要停下来的方格。

通过编程更轻松地收集★吧!

用塔塔触碰下面的骰子方格后, 就可以改变 骰子的数字范围!

比如说, 只想出现 1、2 和 3 时, 就在下面的骰子方格中, 用塔塔触碰方框中有颜色的 2 个骰子方格 1 和 2 。使用这个, 就可以很容易地前往想去的方格啦。

确定骰子范围后, 再把塔塔放到“碰运气”的起点方格处!

好狡猾啊...

到

骰子的数字为

1

2

3

4

5

6

1

2

3

4

5

6

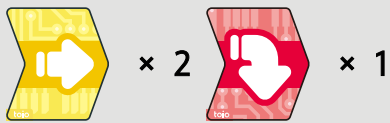
- 如果有想要停止的方格, 且只在出现4到6中的数字, 那么收集★将变得更容易。
- 还可以设置从5到5的范围。在这种情况下, 只能出现5。

## 提示（任务：5章）

### 5-1

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

探测车



### 5-2

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

探测车



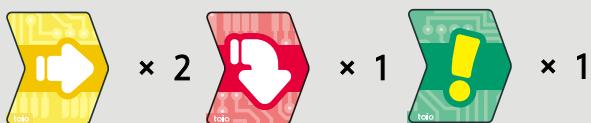
中断命令



### 5-3

- 使用这张卡片，编写程序吧。

探测车



中断命令



- 这个箭头是答案里探测车通过的方格。
- 代码片段的提示在 P.49 之后有汇总哦。



## 5-4

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

探测车



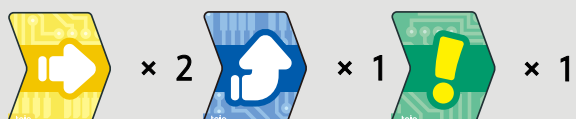
中断命令



## 5-5

- 使用这张卡片，编写程序吧。

探测车



中断命令



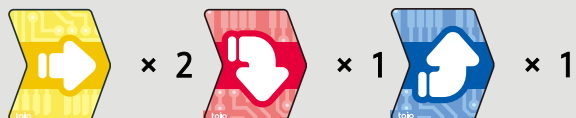
- 这个箭头是答案里探测车通过的方格。



## 5-6

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

探测车



中断命令



## 5-7

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

探测车



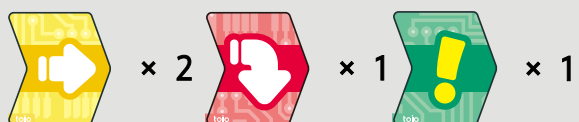
中断命令



## 5-8

- 考虑在普通地面方格上执行动作或者撞到墙壁时的解决方法吧。
- 使用这张命令卡，编写程序吧。

探测车



中断命令



## 5-9

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

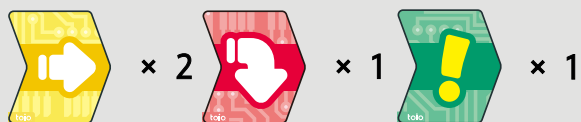
塔塔



## 5-10

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

塔塔



## 5-11

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

塔塔



## 5-12

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

行动1



塔塔



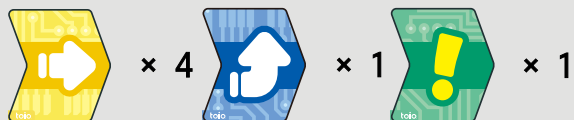
## 5-13

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

塔塔



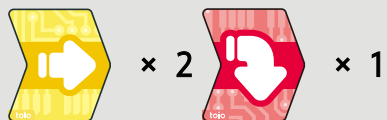
洛洛



## 5-14

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

行动1



塔塔



- 代码片段的提示在 P.49 之后有汇总哦。



## 5-15

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

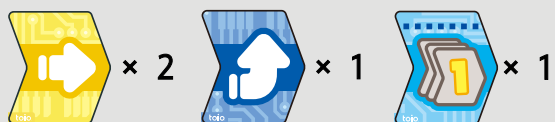
### 行动1



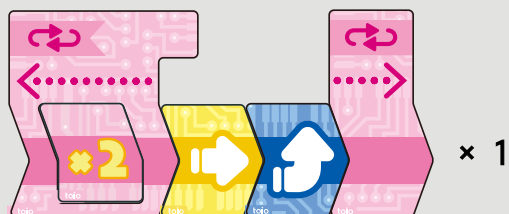
### 行动2



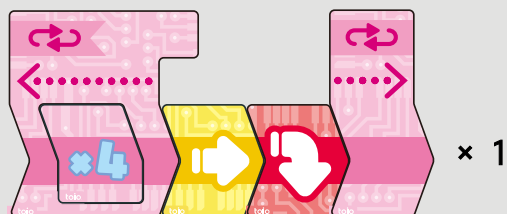
### 塔塔



### 程序组合①



### 程序组合②



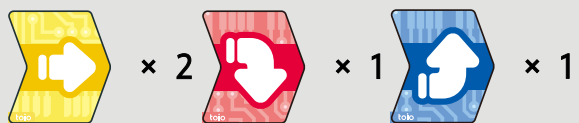
### 洛洛



5-16

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

## 行动1



塔塔



洛洛



- 这个箭头是答案里洛洛通过的方格。



## 5-17

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

### 行动1



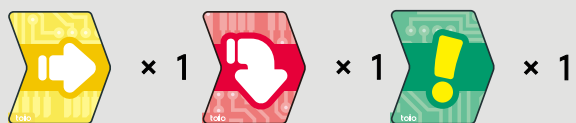
### 塔塔



## 5-18

- 使用这张卡片，编写程序吧。

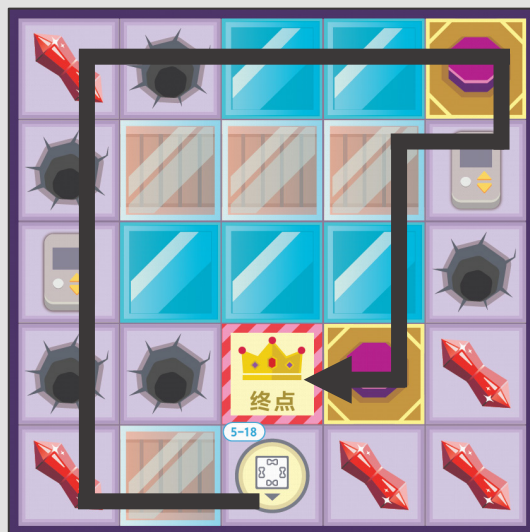
探测车



中断命令



- 这个箭头是答案里探测车通过的方格。



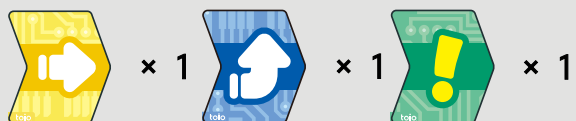
## 5-19

- 使用这张卡片，编写程序吧。

探测车



中断命令



- 这个箭头是答案里探测车通过的方格。



## 提示（代码碎片）

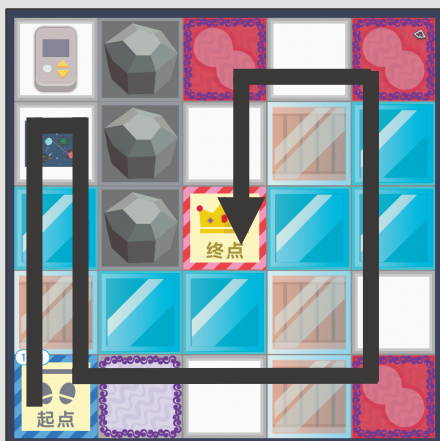
P.14

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

塔塔



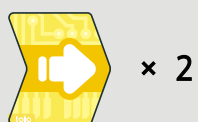
- 这个箭头是答案里塔塔通过的方格。



P.29

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

塔塔



## P.33

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

塔塔



## P.49

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

塔塔



洛洛



## P.51

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

行动1



行动2



塔塔



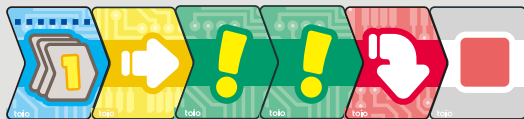
洛洛



## P.65

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

### 行动1



### 行动2



### 塔塔



## P.72

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

### 塔塔





## P.84

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

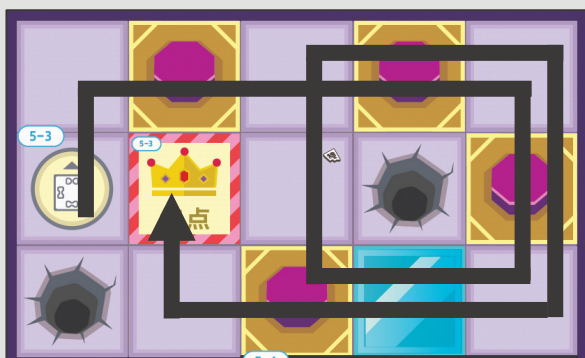
### 探测车



### 中断命令



- 这个箭头是答案里探测车通过的方格。



## P.94

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

### 塔塔



## 提示 ( P.109 5 x 5 样例舞台集 )

### 5 x 5 样例舞台1

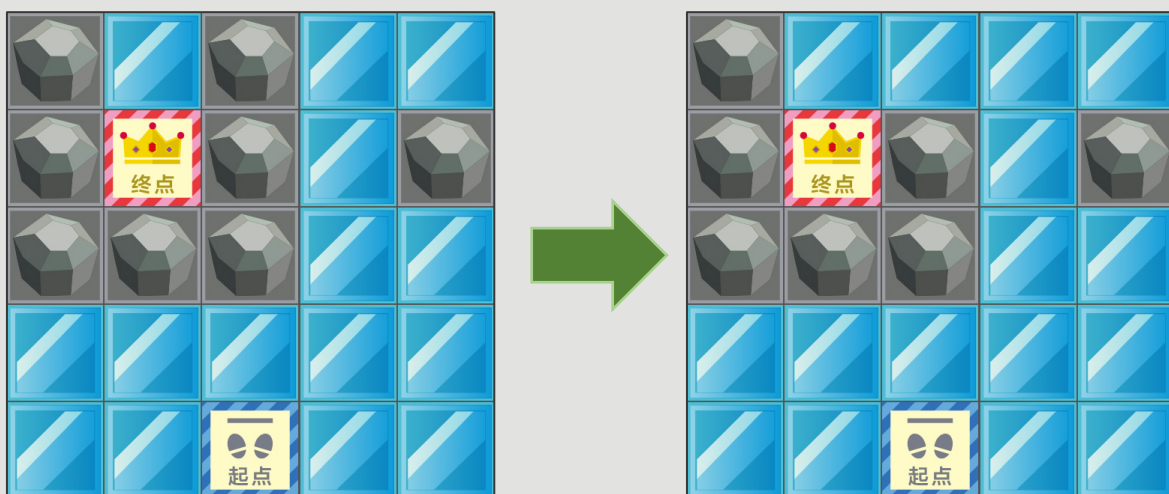
- 使用这张命令卡，编写程序吧。

塔塔



### 5 x 5 样例舞台2

- 为了完成任务，试着将一个方格变为结冰地面吧。



- 使用这张命令卡，编写程序吧。

塔塔



## 5 x 5 样例舞台3

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

### 行动1



### 行动2



### 塔塔



### 洛洛



## 5x5 样例舞台4

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

### 行动1



### 塔塔



## 提示 ( P.116 9 x 9 样例舞台集 )

### 9x9 样例舞台1

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

#### 行动1



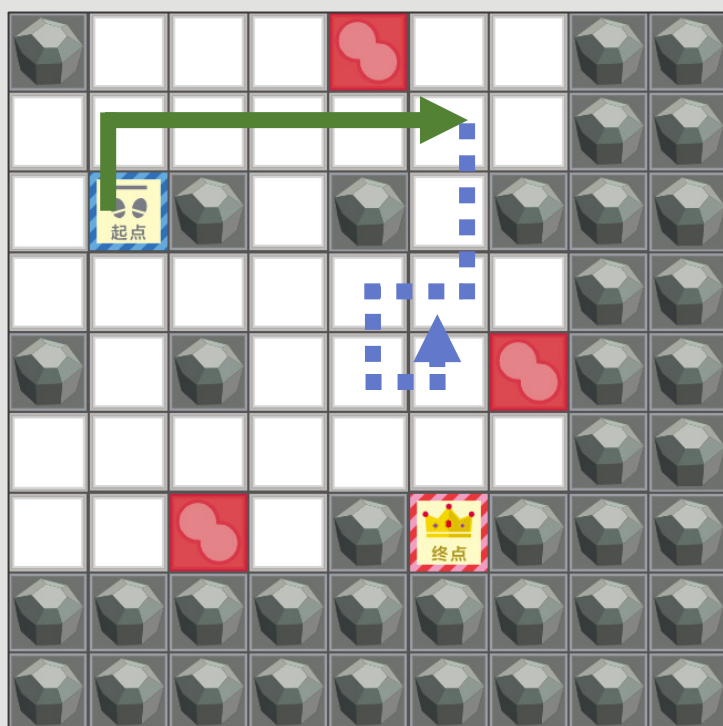
#### 行动2



#### 塔塔



- 箭头是“行动”卡的程序的提示哦。



## 9x9 样例舞台2

- 使用这张命令卡，编写程序吧。

### 行动1



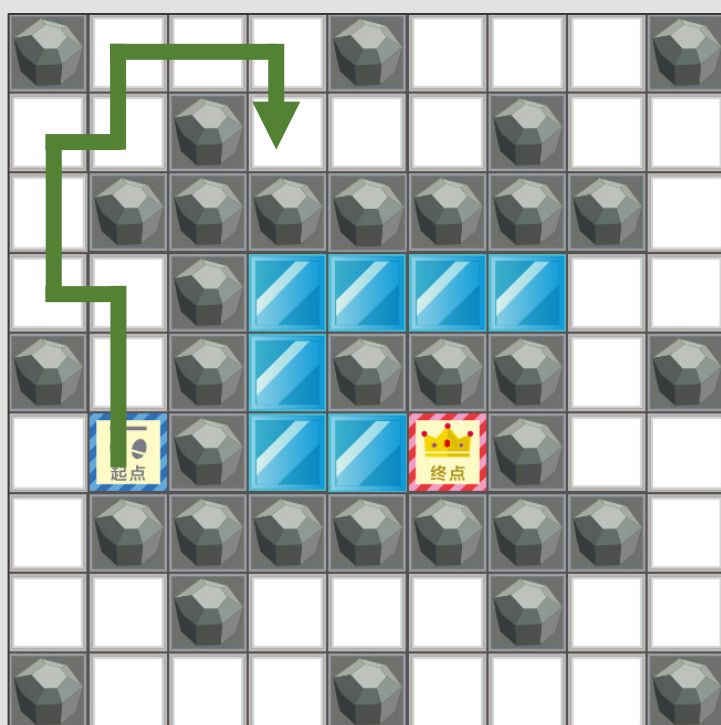
### 行动2



### 塔塔



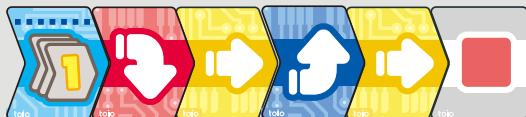
- 箭头是“行动1”卡的程序的提示哦。



## 9x9 样例舞台3

- 这是一个通过♦标记的解答的提示。
- 使用这张命令卡，编写程序吧。

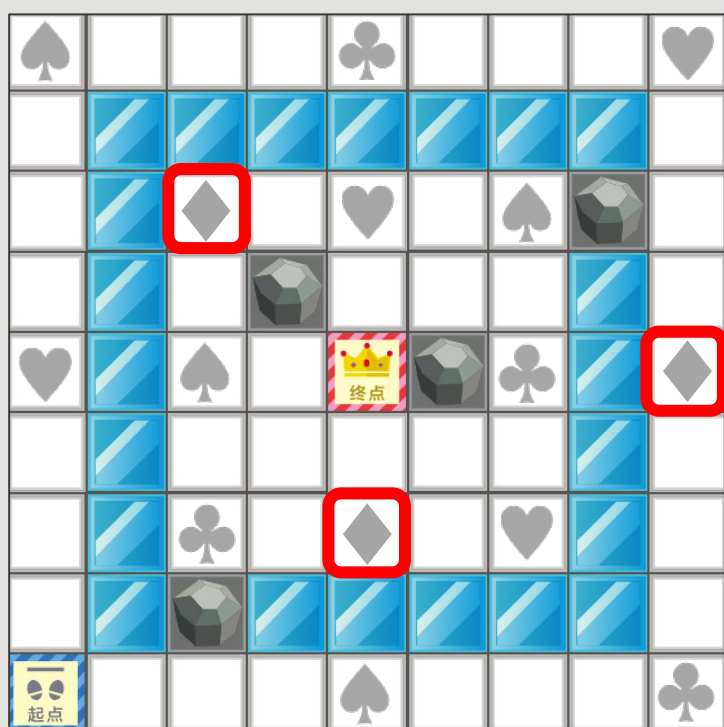
### 行动1



### 行动2



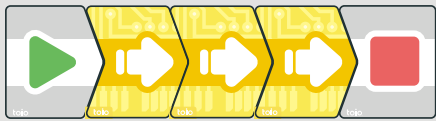
### 塔塔



## 答案（任务：1章）

1-1

塔塔



1-2

塔塔



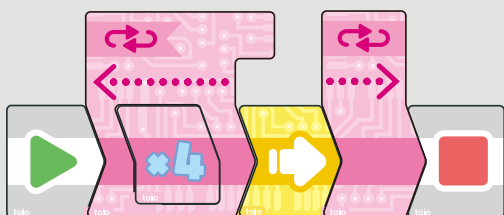
1-3

塔塔



1-4

塔塔



1-5

- 刚好到达终点了吗?

塔塔



1-6

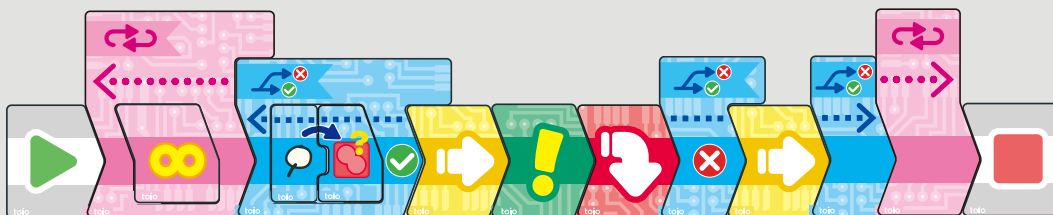
塔塔





1-7

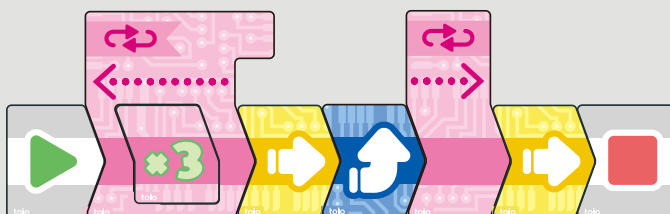
塔塔



1-8

- 刚好到达终点了吗？

塔塔



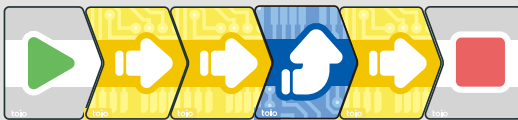
1-9

塔塔



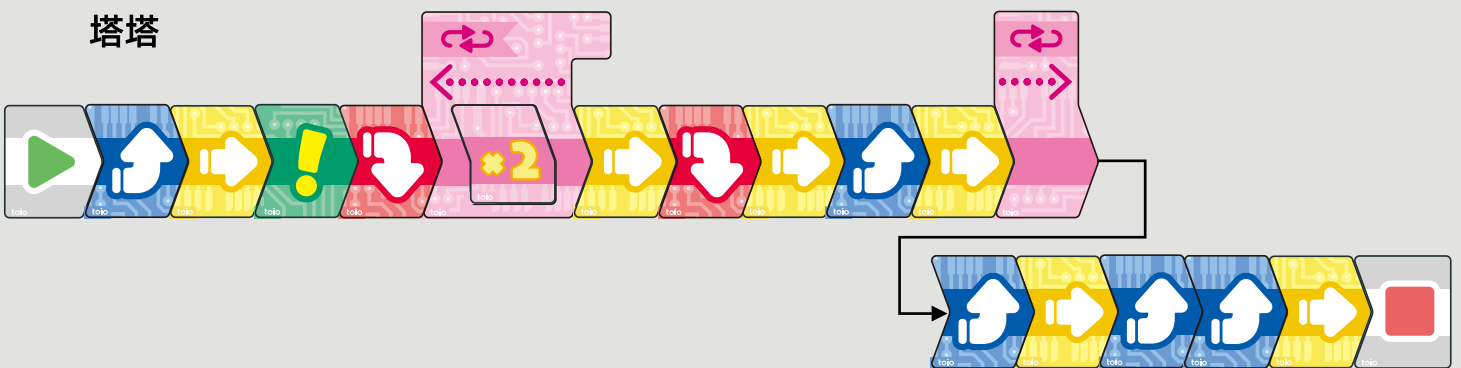
1-10

塔塔



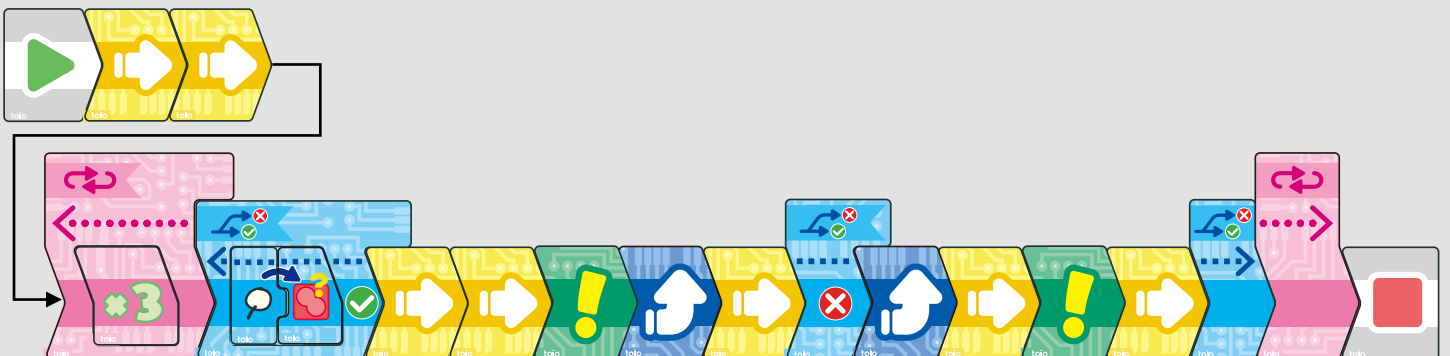
1-11

塔塔



1-12

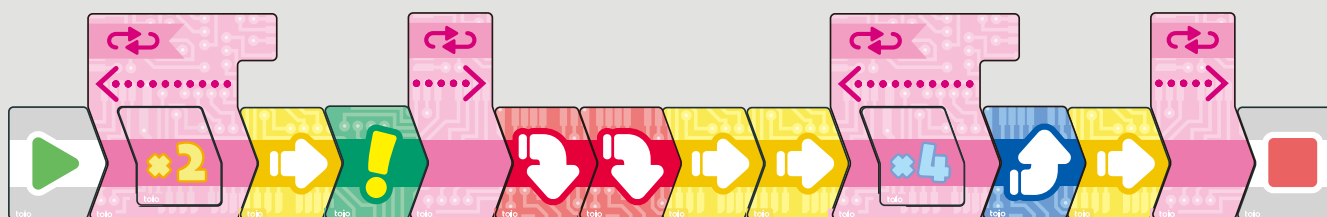
塔塔



## 1-13

- 代码片段的答案在 P.94 之后有汇总哦。

塔塔



## 答案（任务：2章）

### 2-1

#### 行动1



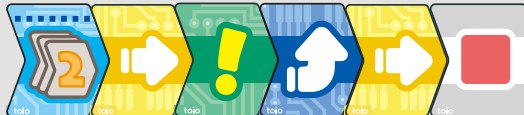
#### 塔塔



### 2-2

- 编程行动2命令卡这样是为了学习函数的再利用性。继续完成2-1 ~ 2-3吧。

#### 行动2



#### 塔塔



## 2-3

- 这是一个利用其他问题中的函数进行再利用的解答示例。

### 行动1



### 行动2



### 塔塔



## 2-4

### 行动1



### 塔塔





## 2-7

- 这是将简单命令变成函数形式的解答示例，以便在其他关卡中可以更方便地再利用。

### 行动1



### 行动2



### 塔塔



## 2-8

- 将命令变成函数形式，可以使命令变得清晰易读。

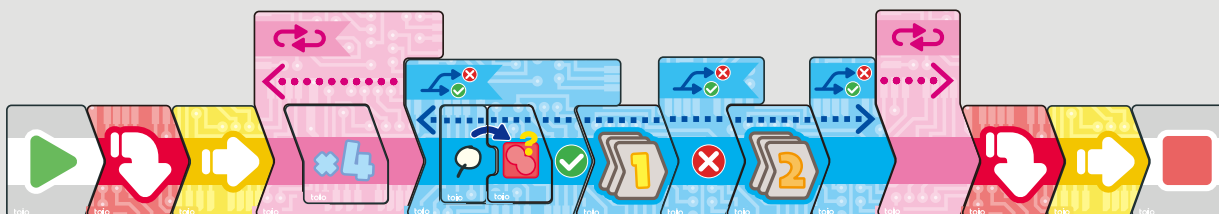
### 行动1



### 行动2



### 塔塔



2-9

行动1



行动2



塔塔



2-10

行动1



行动2



塔塔

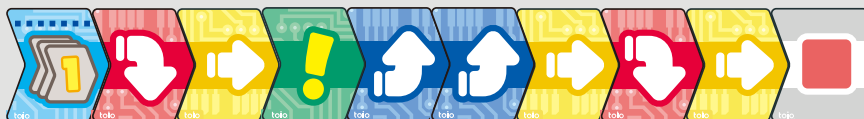




## 2-11

- 将命令变成函数形式，可以使命令变得清晰易读。

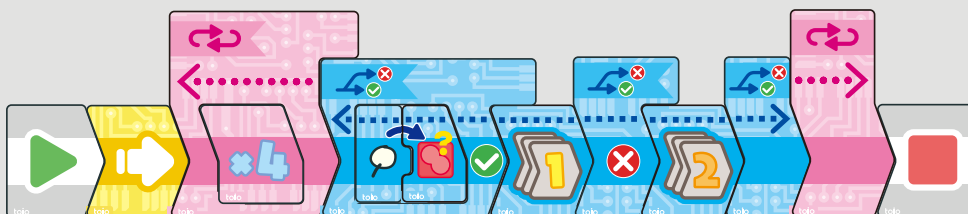
### 行动1



### 行动2



### 塔塔



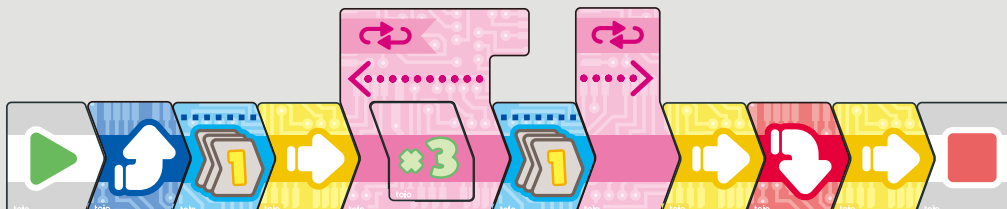
## 2-12

- 代码片段的答案在 P.94 之后有汇总哦。

### 行动1



### 塔塔



## 2-13

- 将命令变成函数形式，可以使命令变得清晰易读。

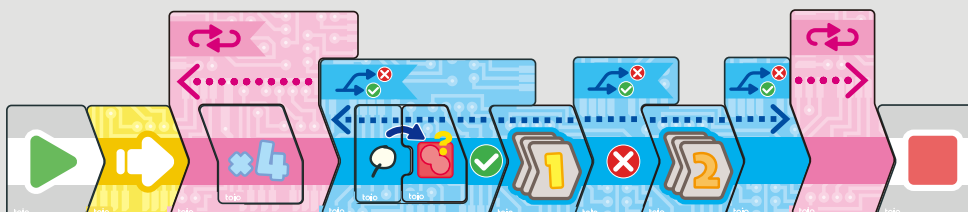
### 行动1



### 行动2



### 塔塔

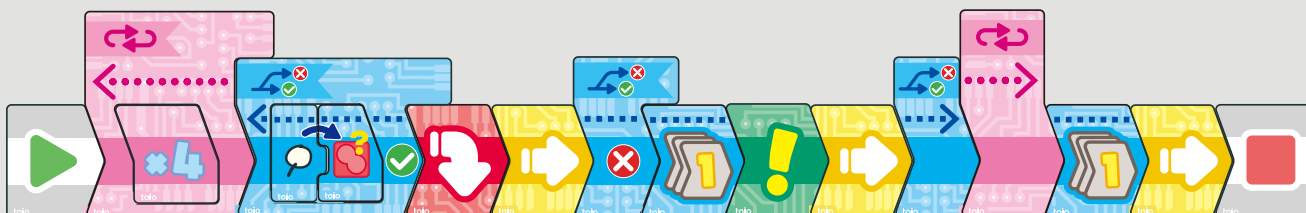


## 2-14

### 行动1



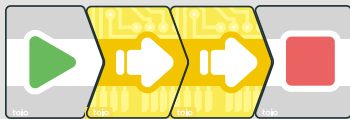
### 塔塔



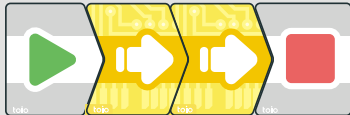
## 答案（任务：3章）

### 3-1

塔塔



洛洛

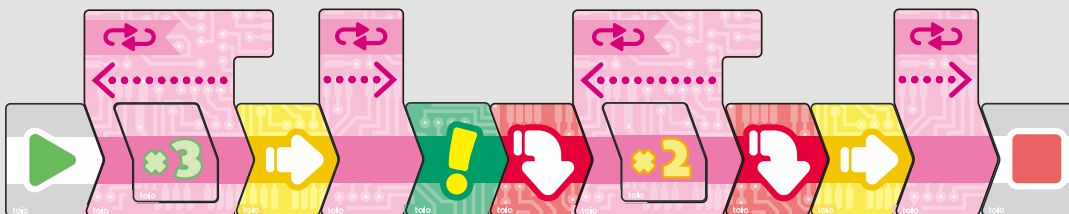


### 3-2

塔塔



洛洛



### 3-3

#### 行动1



#### 行动2



#### 塔塔



#### 洛洛



3-4

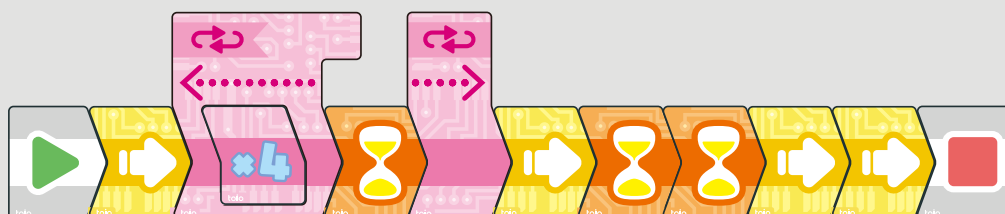
行动1



塔塔



洛洛



3-5

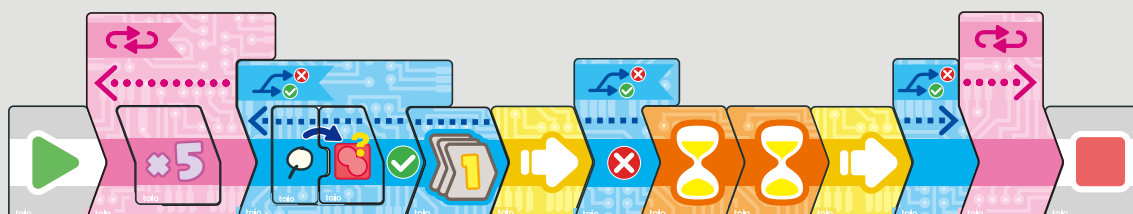
行动1



塔塔



洛洛

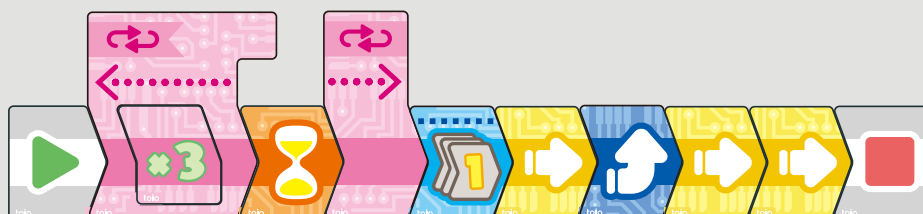


3-6

行动1



塔塔



洛洛



3-7

行动1



塔塔

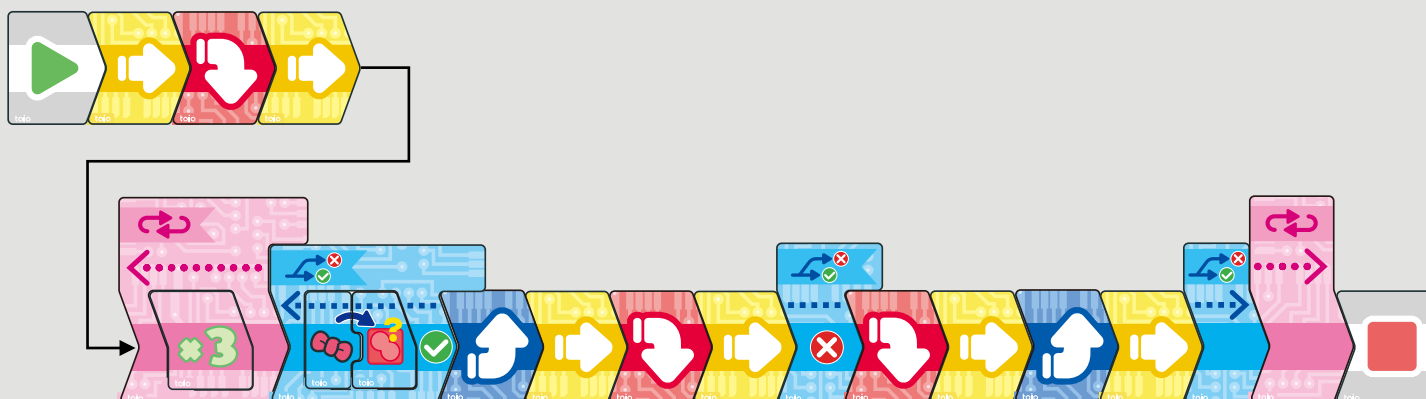


洛洛

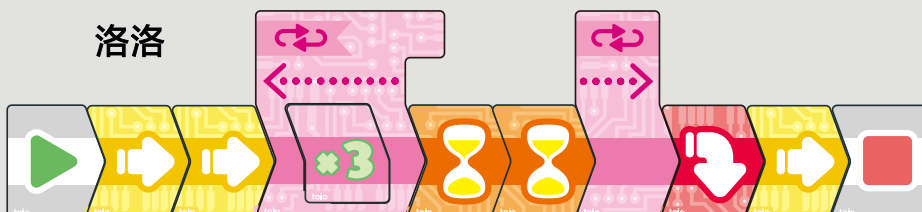


3-8

塔塔



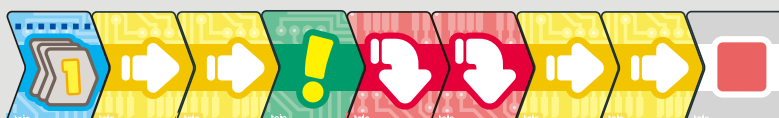
洛洛



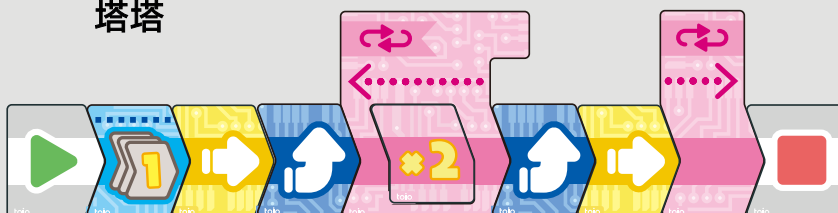
3-9

- 代码片段的答案在 P.94 之后有汇总哦。

## 行动1



塔塔



洛洛



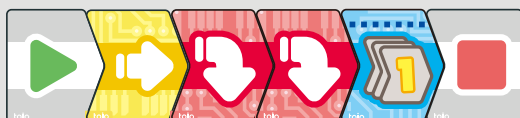


## 3-10

### 行动1



### 塔塔



### 洛洛



## 3-11

- 代码片段的答案在 P.94 之后有汇总哦。

### 行动1



### 塔塔



### 洛洛

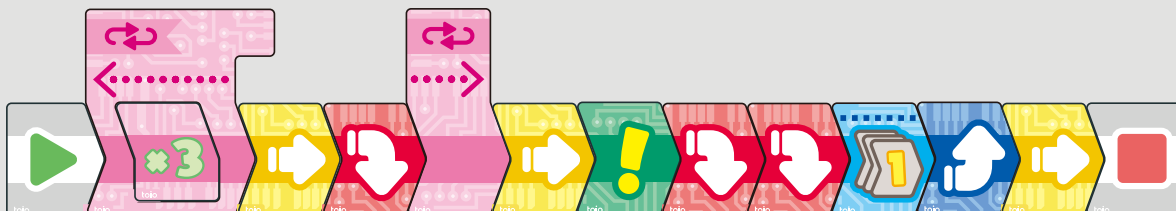


### 3-12

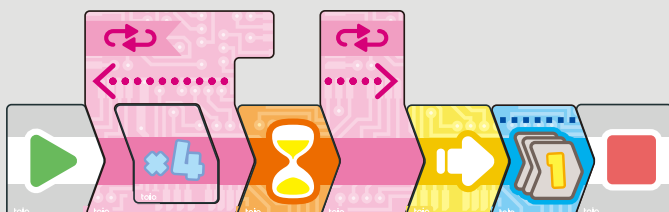
#### 行动1



#### 塔塔



#### 洛洛

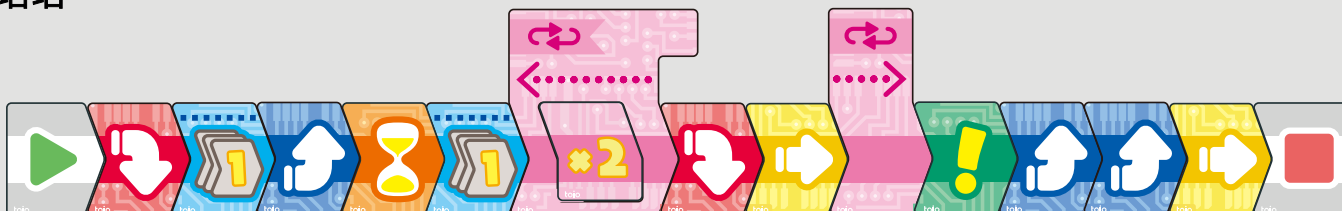


### 3-13

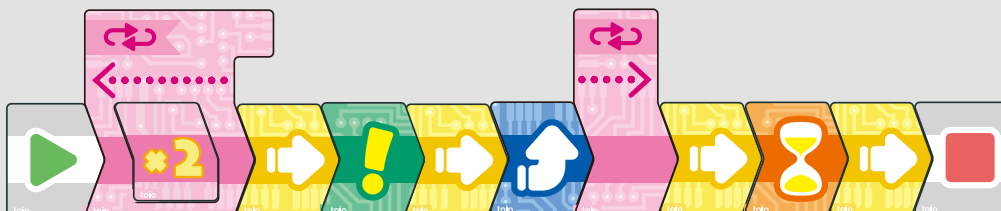
#### 行动1



#### 塔塔



#### 洛洛



## 3-14

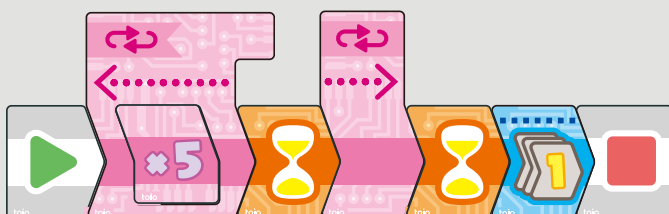
### 行动1



### 塔塔



### 洛洛



## 3-15

### 行动1



### 行动2



### 塔塔



### 洛洛



3-16

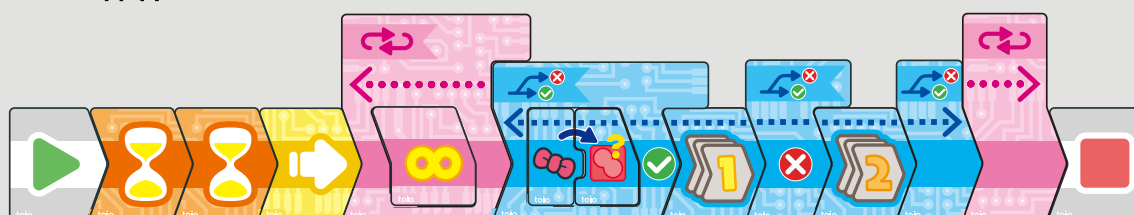
### 行动1



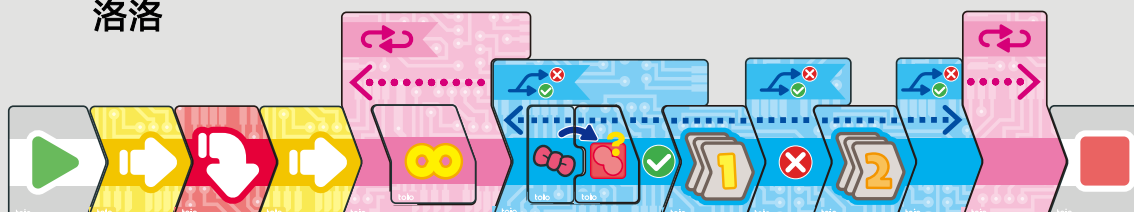
## 行动2



塔塔



洛洛

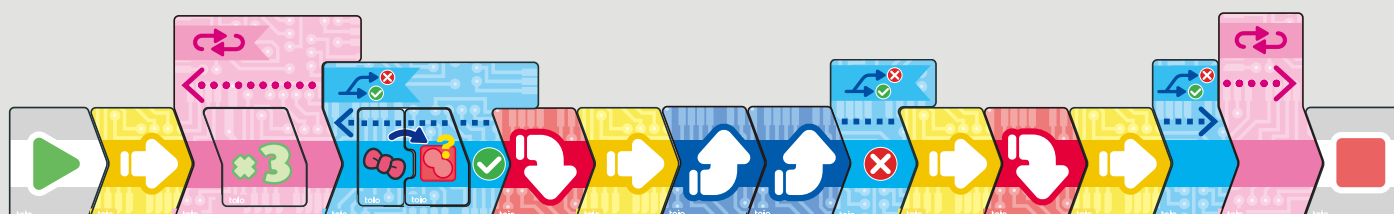


3-17

## 行动1



塔塔



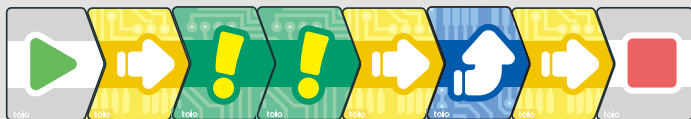
洛洛



## 答案（任务：4章）

### 4-1

塔塔



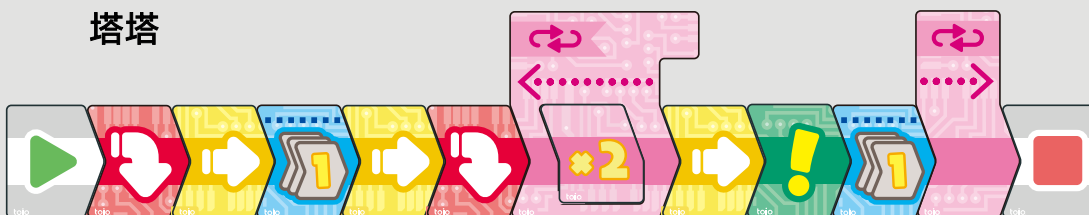
### 4-2

- 代码片段的答案在 P.94 之后有汇总哦。

行动1



塔塔

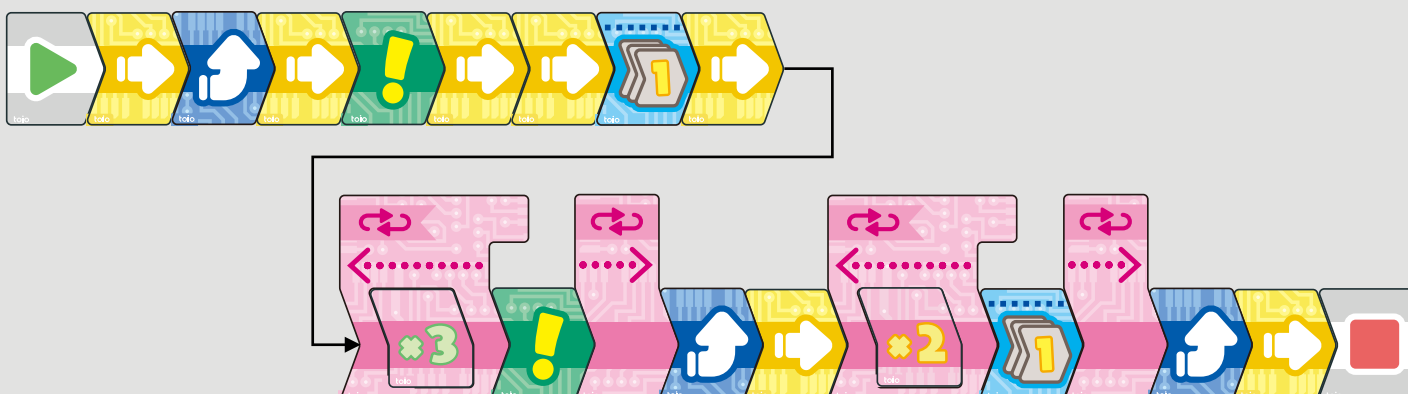


### 4-3

行动1



塔塔

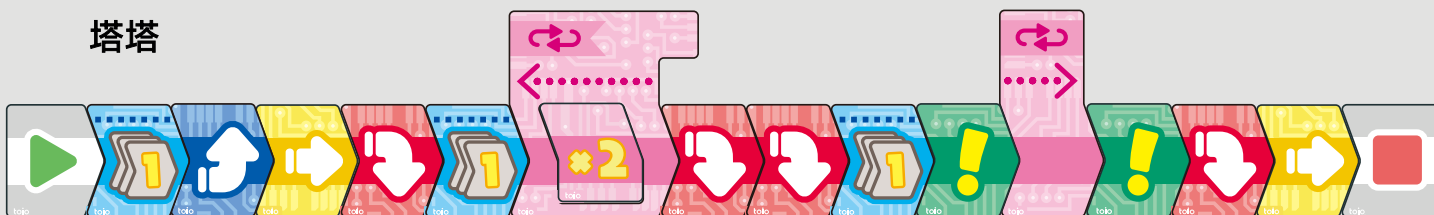


4-4

行动1

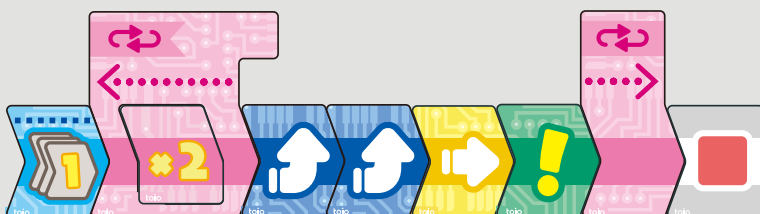


塔塔



4-5

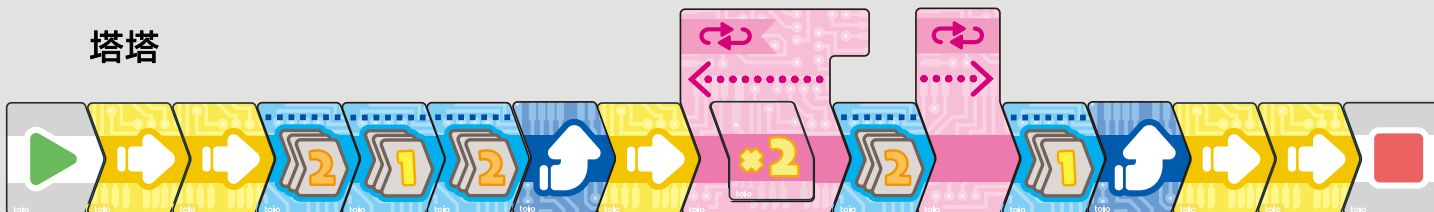
行动1



行动2

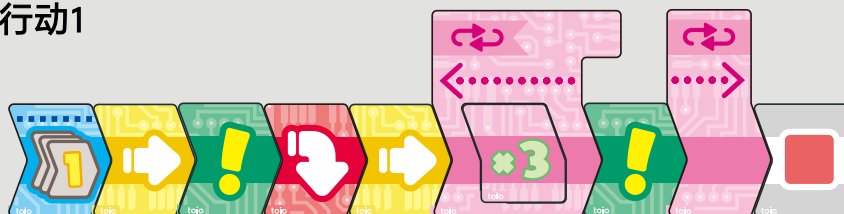


塔塔



## 4-6

### 行动1



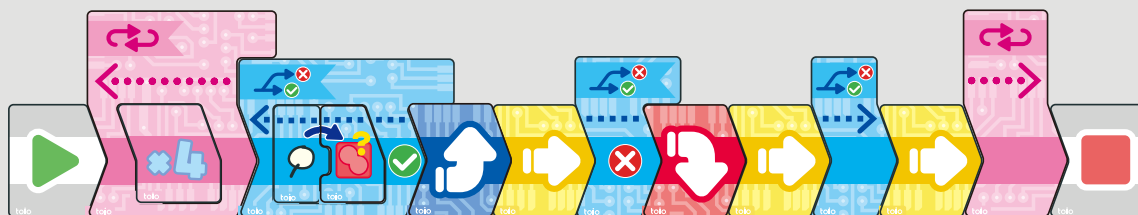
### 塔塔



## 4-7

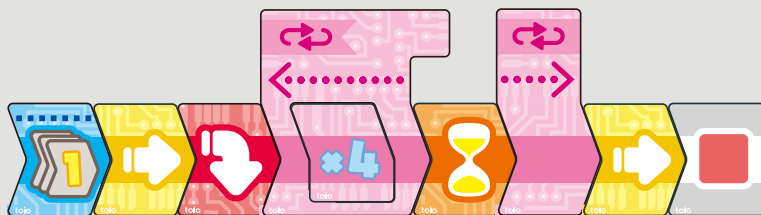
- 代码片段的答案在 P.94 之后有汇总哦。

### 塔塔

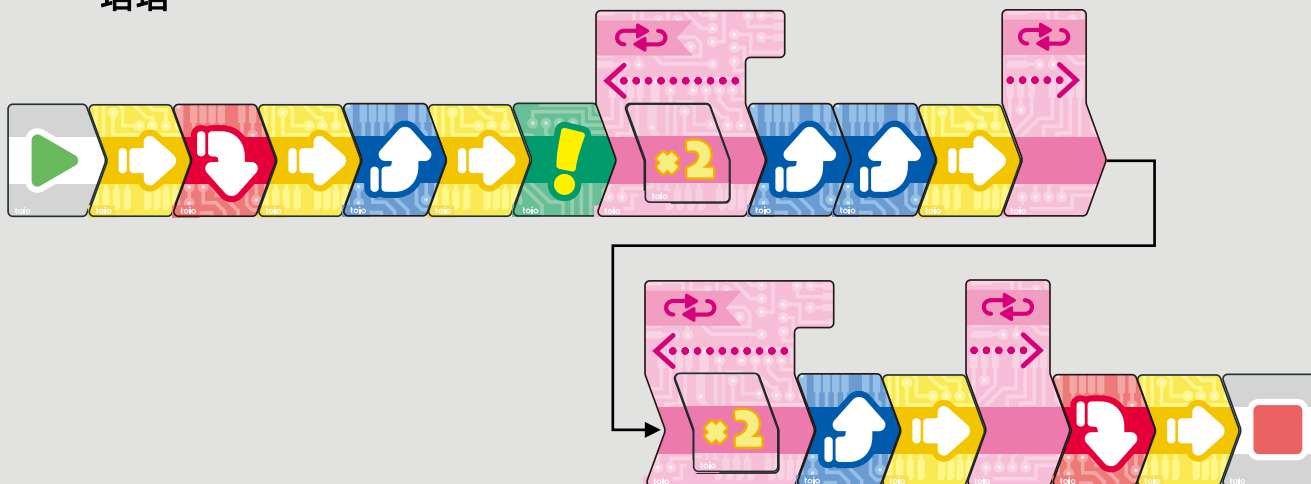


4-8

行动1



塔塔



洛洛



4-9

塔塔





4-10

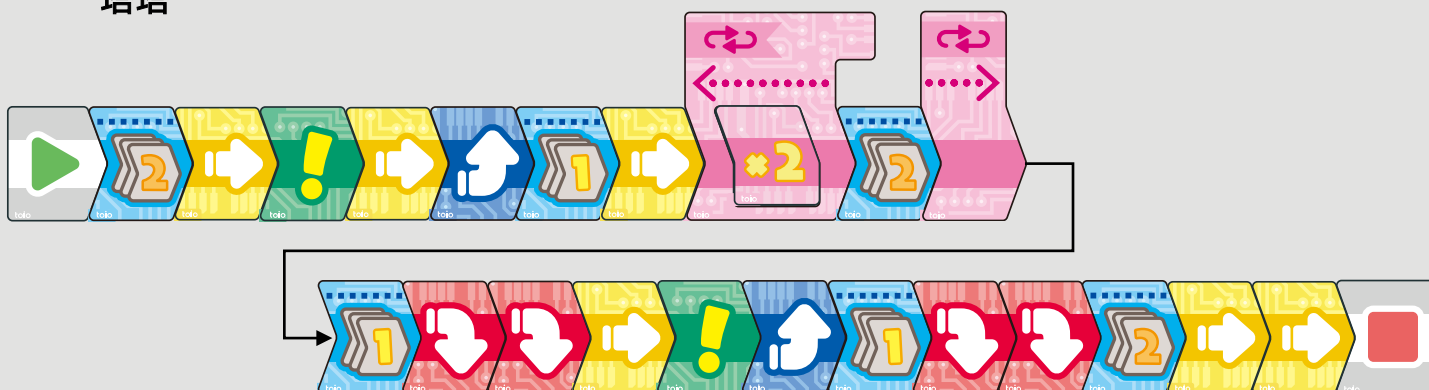
行动1



行动2



塔塔

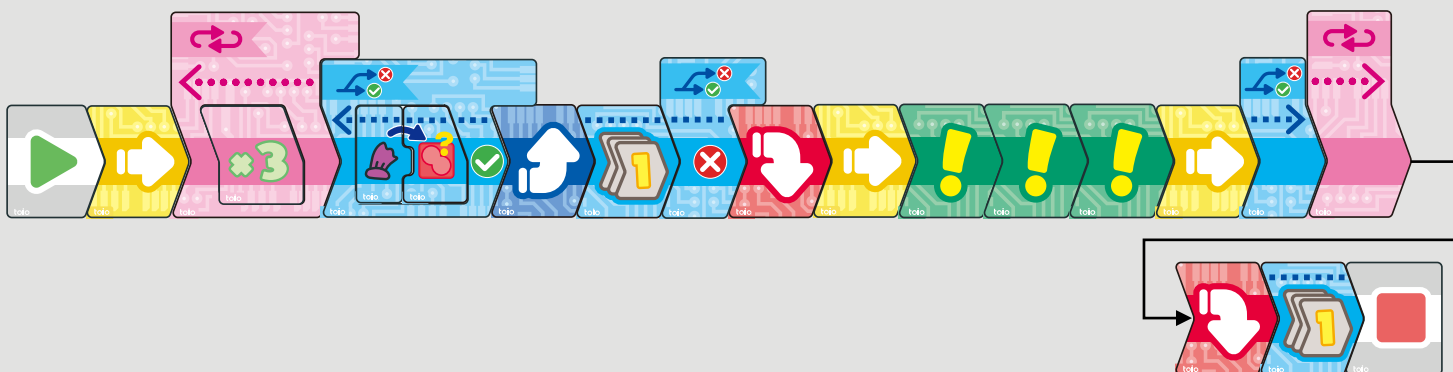


4-11

行动1



塔塔



## 答案（任务：5章）

### 5-1

探测车



### 5-2

探测车



中断命令



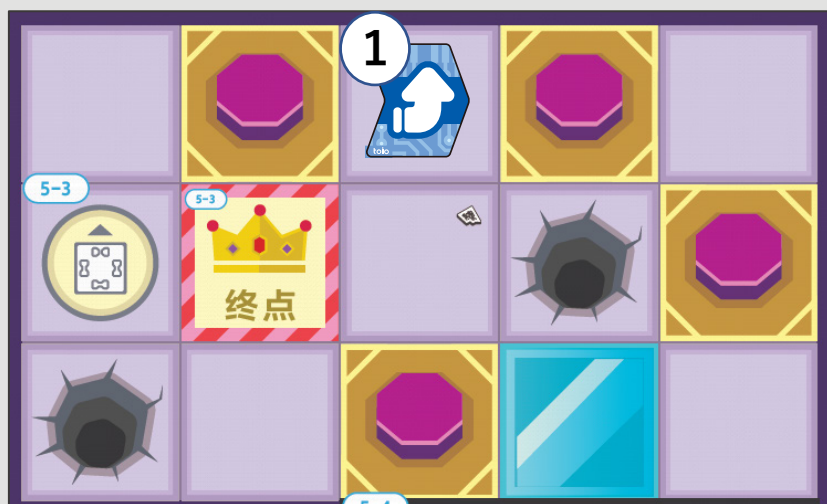
### 5-3

- 代码片段的答案在 P.94 之后有汇总哦。

探测车

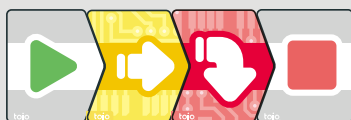


中断命令



5-4

探测车



中断命令



5-5

探测车



中断命令



5-6

探测车



中断命令

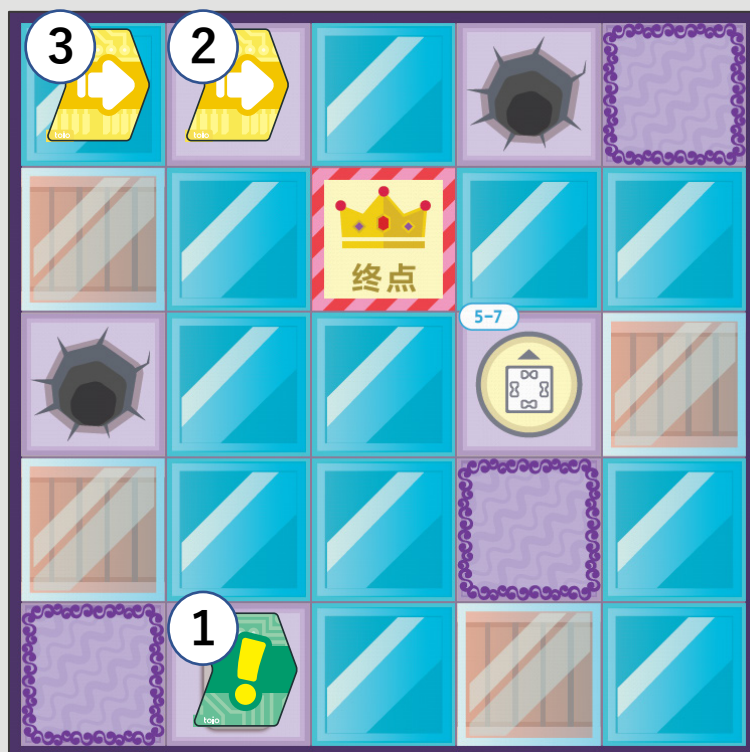


5-7

探测车



中断命令



5-8

探测车



中断命令



5-9

塔塔



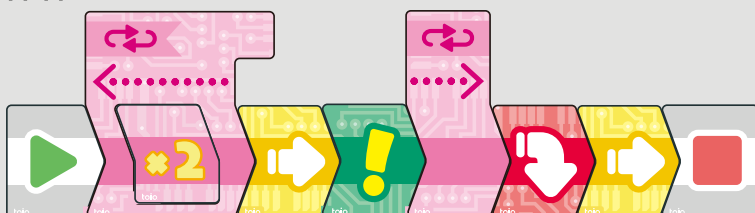
5-10

塔塔



5-11

塔塔

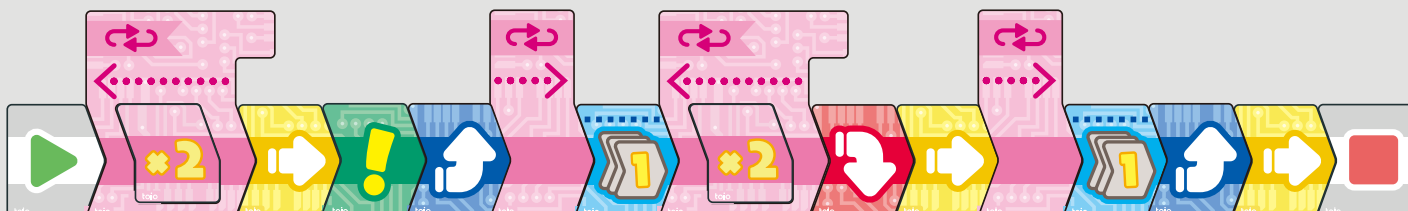


5-12

行动1

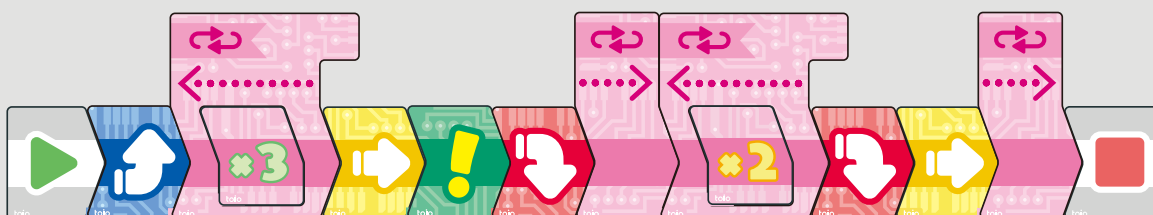


塔塔

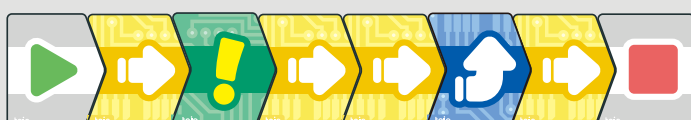


5-13

塔塔



洛洛

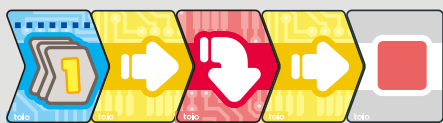




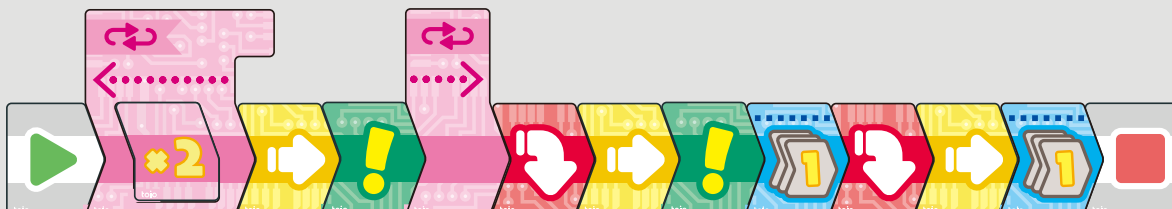
## 5-14

- 代码片段的答案在 P.94 之后有汇总哦。

### 行动1



### 塔塔

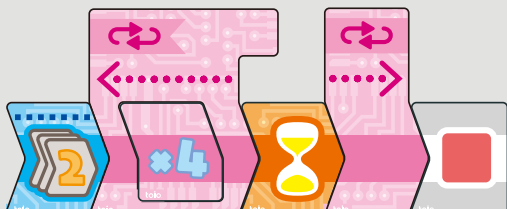


## 5-15

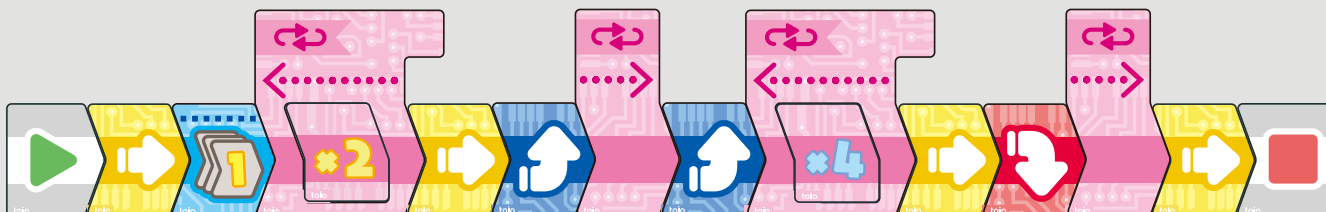
### 行动1



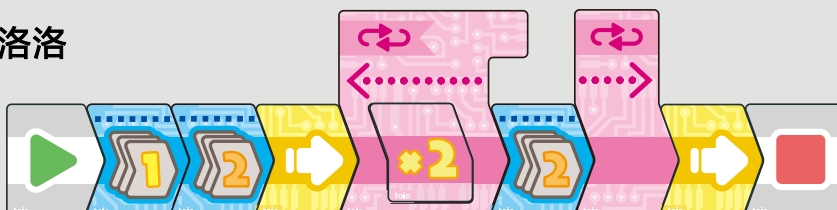
### 行动2



### 塔塔



### 洛洛



5-16

行动1



塔塔

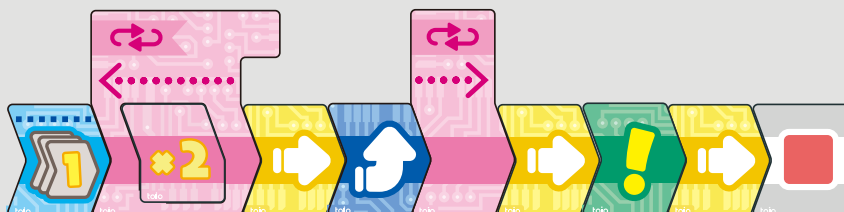


洛洛

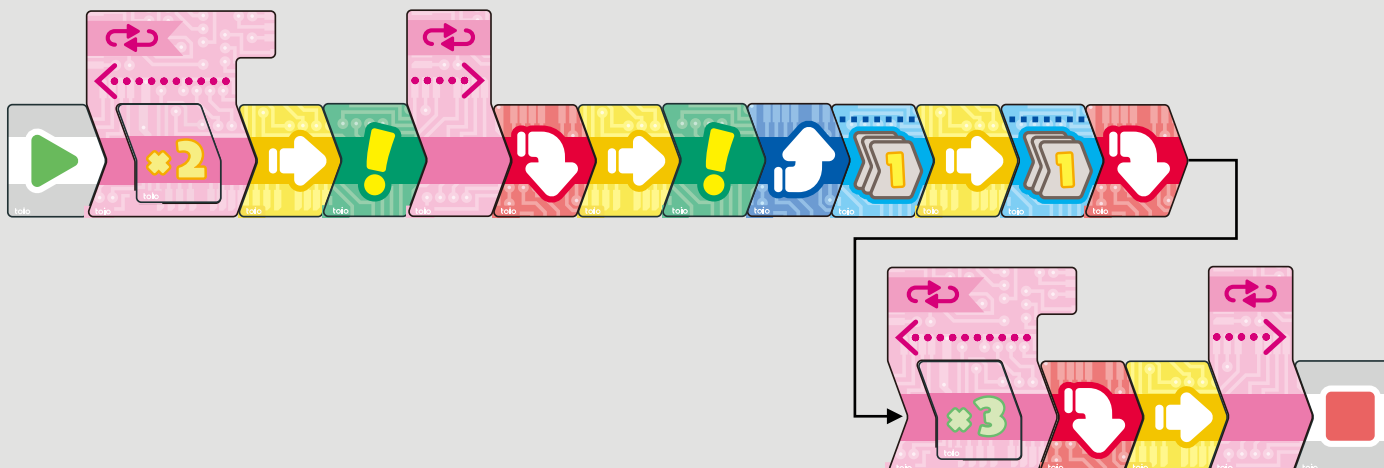


5-17

行动1



塔塔



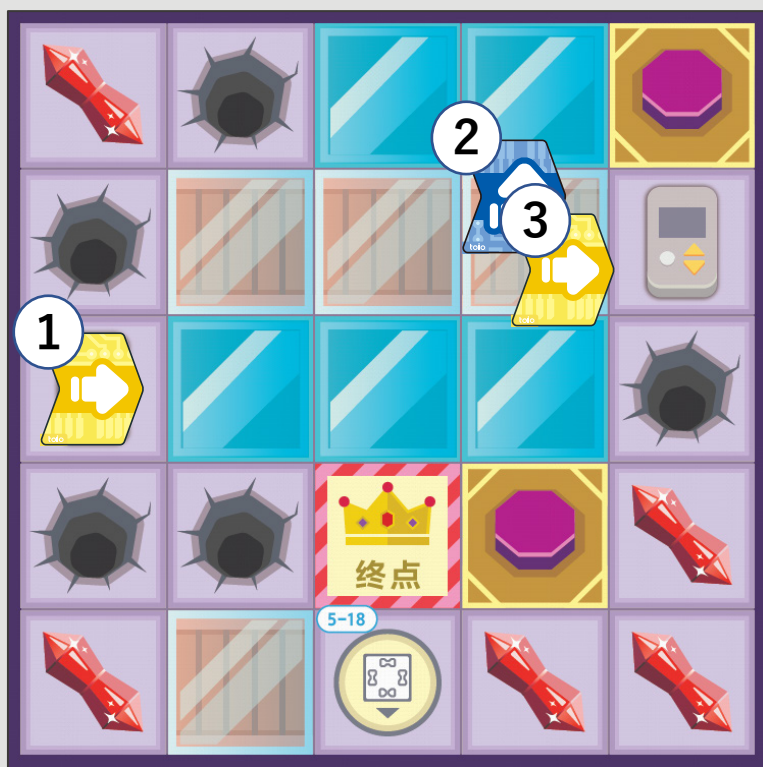


5-18

塔塔



中断命令



5-19

塔塔



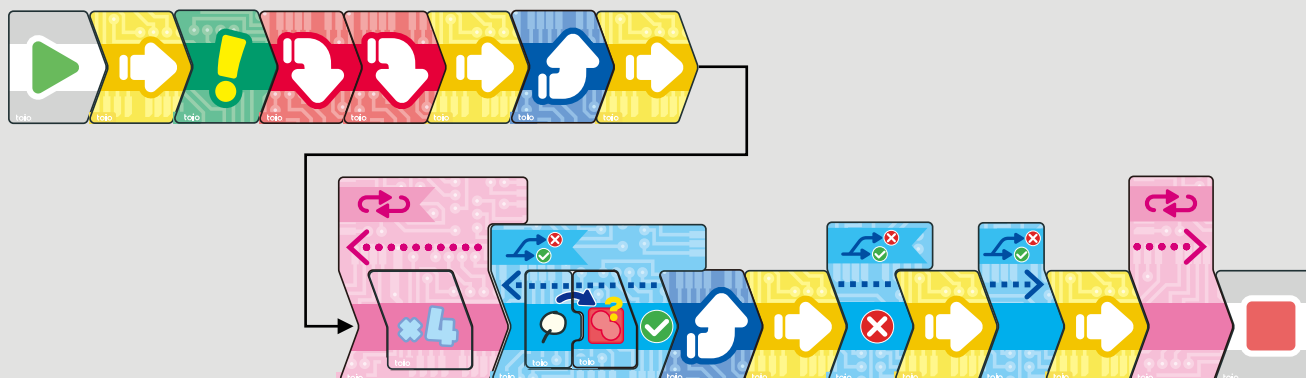
中断命令



# 答案（代码碎片）

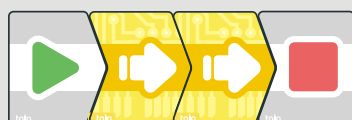
P.14

塔塔



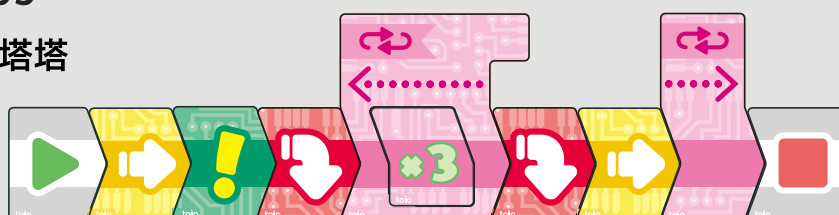
P.29

塔塔



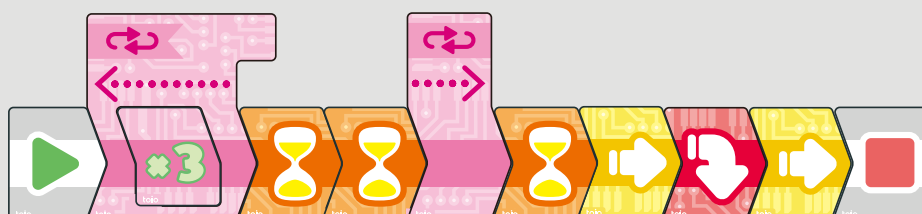
P.33

塔塔

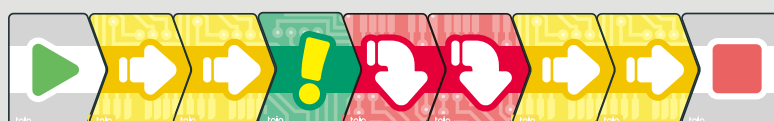


P.49

塔塔



洛洛



P.51

行动1



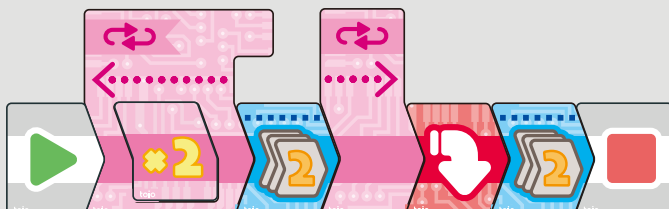
行动2



塔塔

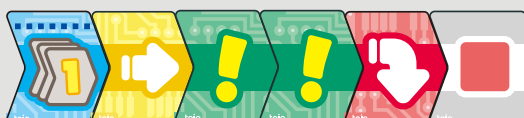


洛洛



P.65

行动1



行动2

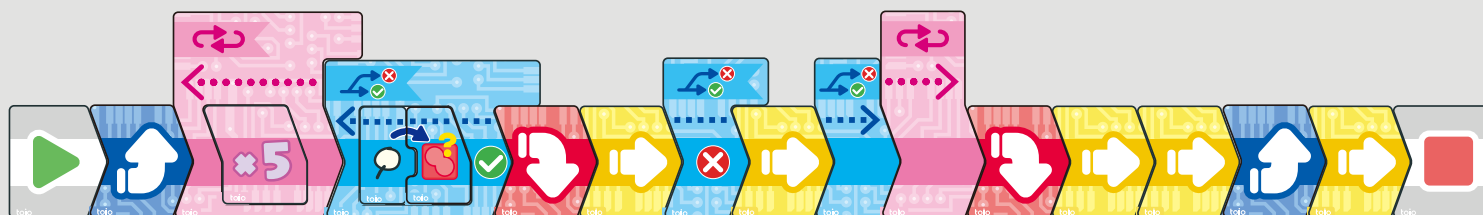


塔塔



P.72

塔塔

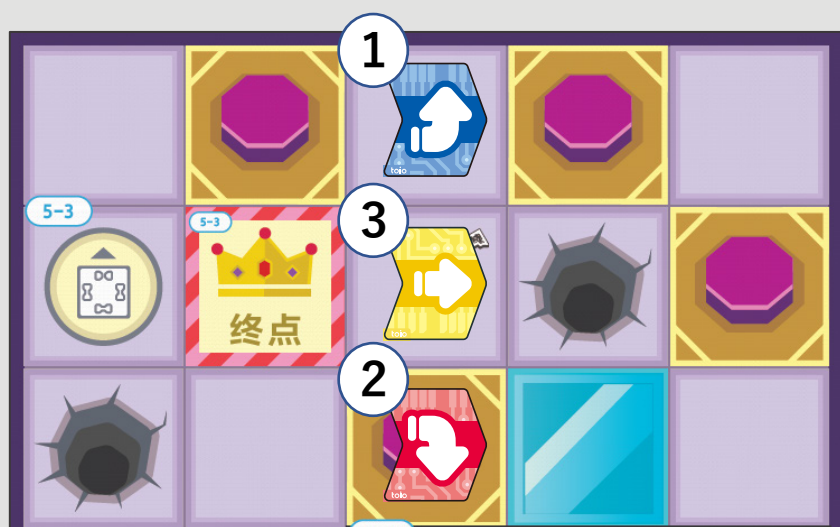


P.84

## 探测车

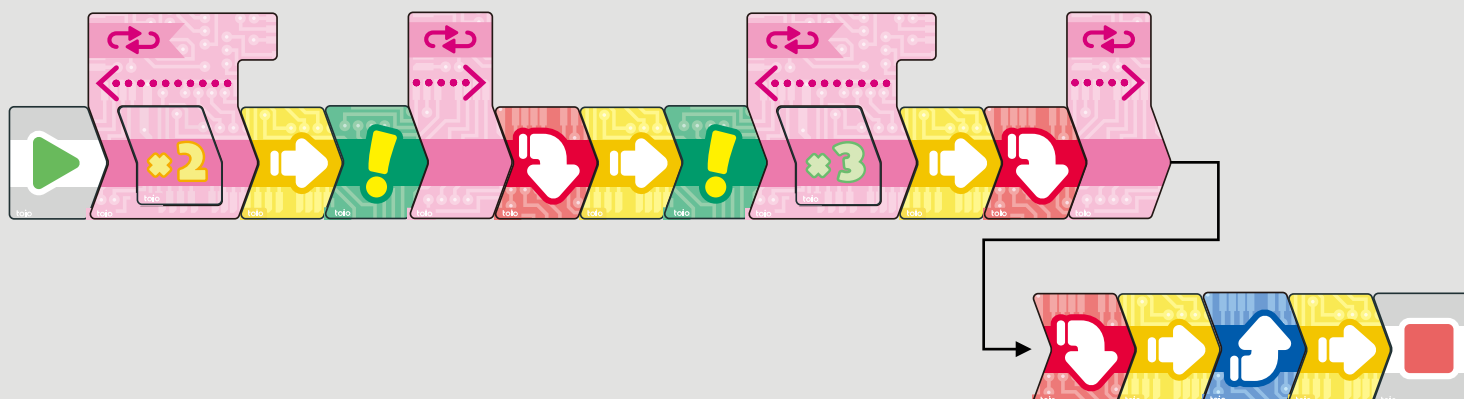


## 中断命令



## P.94

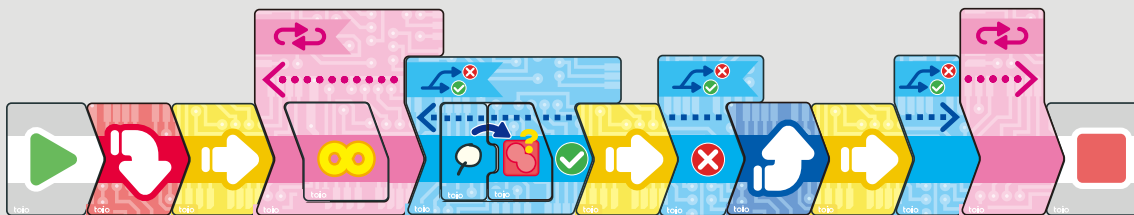
塔塔



## 答案 ( P.109 5 x 5 样例舞台集 )

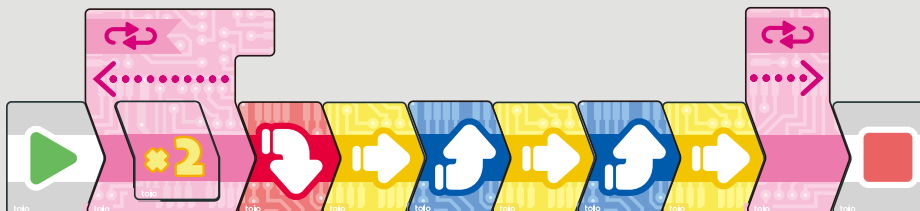
### 5 x 5 样例舞台1

塔塔



### 5 x 5 样例舞台2

塔塔



## 5 x 5 样例舞台3

行动1



行动2



塔塔



洛洛



## 5x5 样例舞台4

行动1



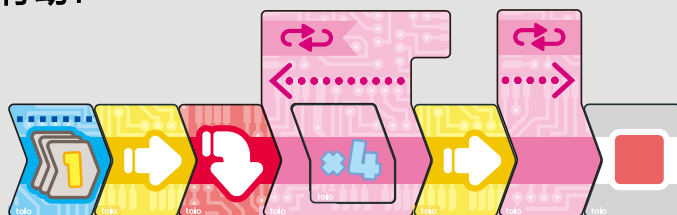
塔塔



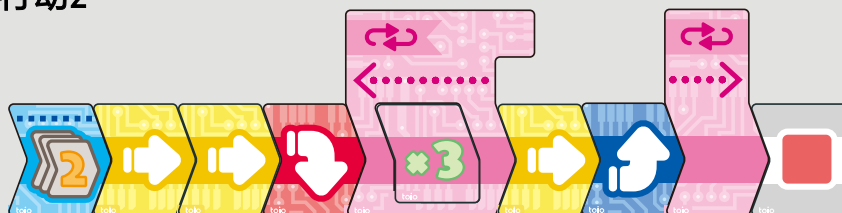
## 答案 ( P.116 9 x 9 样例舞台集 )

### 9x9 样例舞台1

#### 行动1



#### 行动2



#### 塔塔



## 9x9 样例舞台2

- 这是一个无法使用右手方式函数的示例。如果可以使用右手方式函数的话，可以将其放在无限反复中执行。

### 行动1



### 行动2



### 塔塔

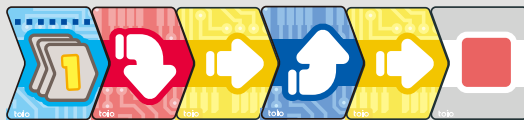




## 9x9 样例舞台3

- 这是一个通过◆标记的解答的提示。

### 行动1



### 行动2



### 塔塔

