

# Вспомогательный алгоритм

4 класс

# № 36(b) Алгоритм для путешественника



# № 36(с) Алгоритм для Путешественника.

Цель: изучить Флэш-память

Начальное положение: Путешественник в корне дерева

Начало

| Устройства внешней памяти | Флэш-память



Конец

# № 36(d) Алгоритм для Путешественника.

Цель: изучить все диски

Начальное положение: Путешественник в вершине «Флэш-память»

Начало



\ Диски \ Дискеты



\ Лазерные диски



\ Жёсткие диски



Конец

# Программа Чертёжник

Adobe Flash Player 9

File View Control Help

## Система команд Чертёжника

**ВВЕРХ** ( $n$ ) - перо двигается на  $n$  отрезков вверх

**ВНИЗ** ( $n$ ) - перо двигается на  $n$  отрезков вниз

**ВПРАВО** ( $n$ ) - перо двигается на  $n$  отрезков вправо

**ВЛЕВО** ( $n$ ) - перо двигается на  $n$  отрезков влево

**ПОДНЯТЬ ПЕРО** - перо поднимается над бумагой

**ОПУСТИТЬ ПЕРО** - перо прижимается к бумаге

$n$  - целое число



# Работа со вспомогательным алгоритмом

Adobe Flash Player 9  
File View Control Help





# Выбор рисунка

Adobe Flash Player 9

File View Control Help

## Выбери рисунок.



**Пиксида** – древнегреческая круглая или овальная коробочка для украшений или косметики.



**Килик** – древнегреческий керамический или металлический сосуд для питья.



**Гидрия** – древнегреческий керамический сосуд для разливания напитков.

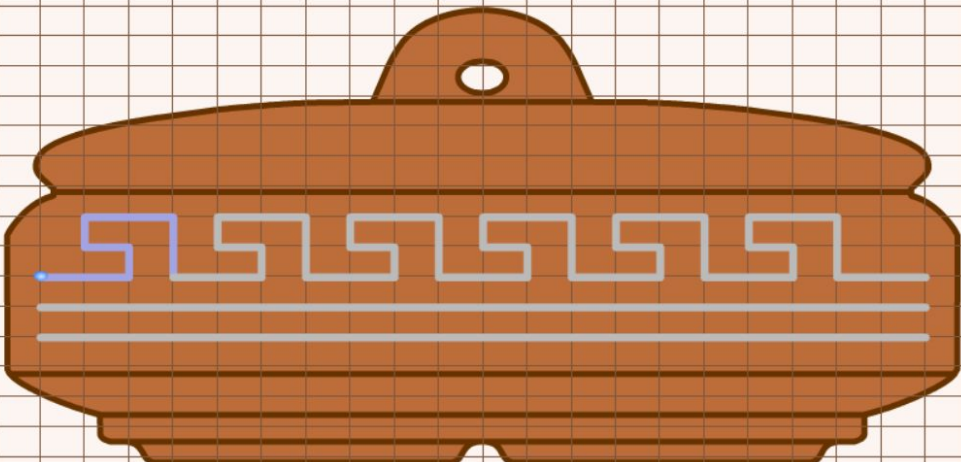


**Скифос** – керамический сосуд для питья. Иногда использовался римлянами как мера жидкости (0,27 л).



# Запись вспомогательного алгоритма

Adobe Flash Player 9  
File View Control Help



**Запиши имя вспомогательного алгоритма и его команды.**

**ЗАВИТОК**

**Начало**

```
o
E := красный
п(2)
в(1)
л(1)
в(1)
п(2)
н(2)
```

**Конец**

**Перо поднято**

- Исполнить алгоритм
- Исполнить медленно
- Составить основной алгоритм

Помощь Очистка Алгоритмы

Введите здесь текст для поиска

22:30  
21.01.2022



# Запись и проверка вспомогательного алгоритма

Adobe Flash Player 9  
File View Control Help

**Запиши имя вспомогательного алгоритма и его команды.**

**ЗАВИТОК**

**Начало**

- o
- Е := красный
- п(2)
- в(1)
- ∧(1)
- в(1)
- п(2)
- н(2)

**Конец**

**Перо опущено**

- Исполнить алгоритм
- Исполнить медленно
- Составить основной алгоритм

Помощь    Очистка    Алгоритмы

Введите здесь текст для поиска

22:32  
21.01.2022

# Запись основного алгоритма

## Начало алгоритма

Adobe Flash Player 9  
File View Control Help

Составь алгоритм.  
Цель: создать цветной рисунок по образцу.

**Начало**  
п(4)  
в(11)  
о  
Е := красный  
завиток  
завиток  
завиток  
завиток  
завиток  
завиток  
завиток

**Конеч**

Помощь Очистка Алгоритмы

Введите здесь текст для поиска

## Окончание алгоритма

Adobe Flash Player 9  
File View Control Help

Составь алгоритм.  
Цель: создать цветной рисунок по образцу.

**Начало**  
о  
Е := красный  
завиток  
завиток  
завиток  
завиток  
завиток  
завиток  
п(2)  
А

**Конеч**

**Перо поднято**

Исполнить алгоритм  
Исполнить медленно

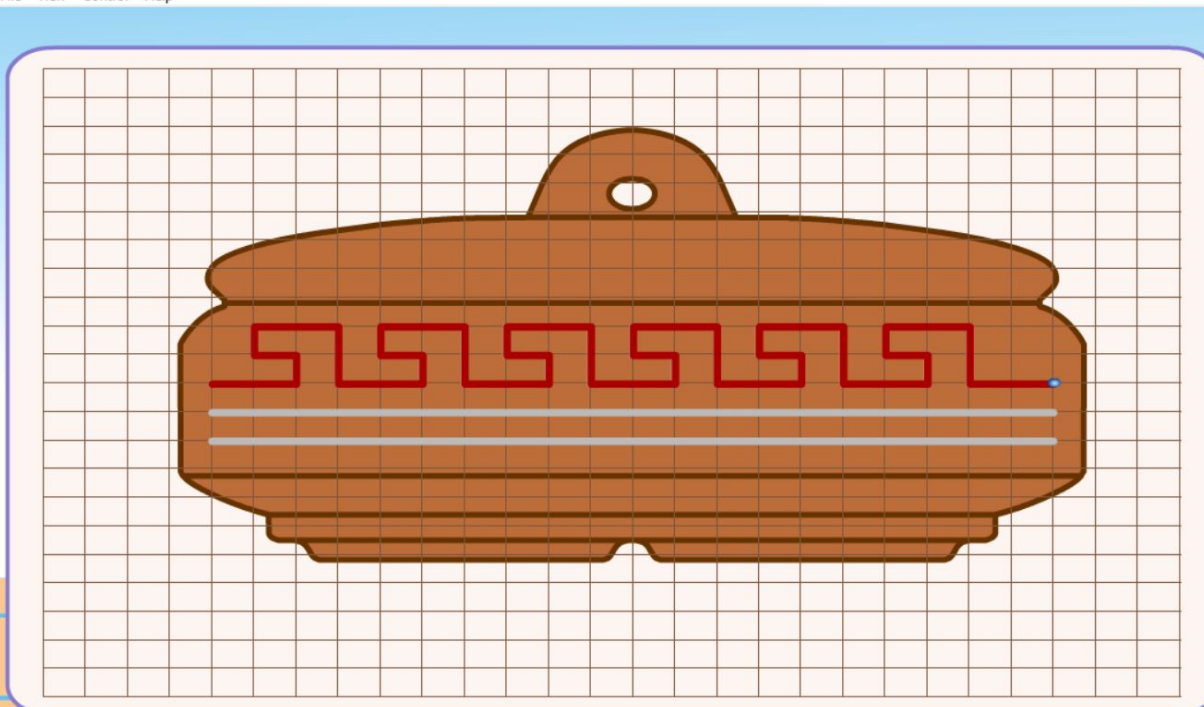
Помощь Очистка Алгоритмы

Введите здесь текст для поиска

22:42  
21.01.2022

# Проверка исполнения работы

Adobe Flash Player 9  
File View Control Help



**Составь алгоритм.  
Цель: создать цветной  
рисунок по образцу.**

**Начало**

- п(4)
- в(11)
- о
- Е :=красный
- Завиток
- Завиток
- Завиток
- Завиток
- Завиток
- Завиток

**Конец**

**Перо опущено**

- Исполнить алгоритм
- Исполнить медленно

Помощь Очистка Алгоритмы

Введите здесь текст для поиска

-8°C 22:07 21.01.2022