

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.

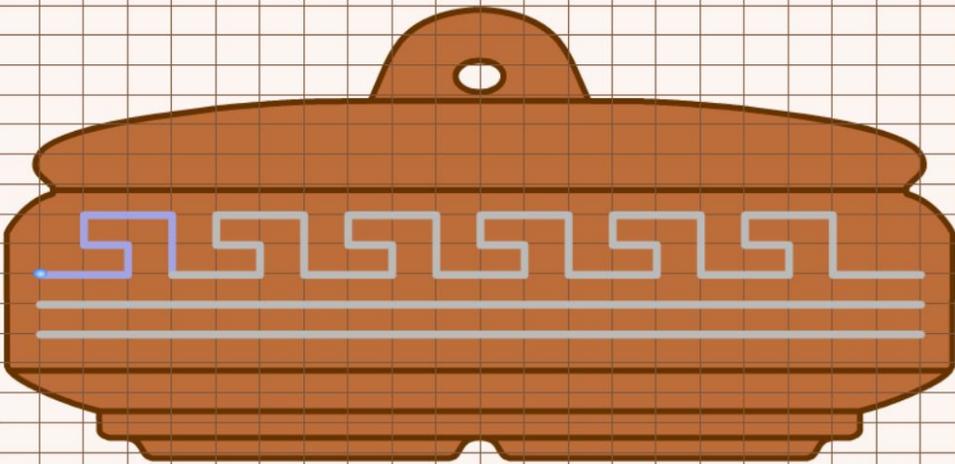


Скифос – керамический сосуд для питья. Иногда использовался римлянами как мера жидкости (0,27 л).



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

Конец

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

Конец

Перо поднято

Исполнить алгоритм
Исполнить медленно

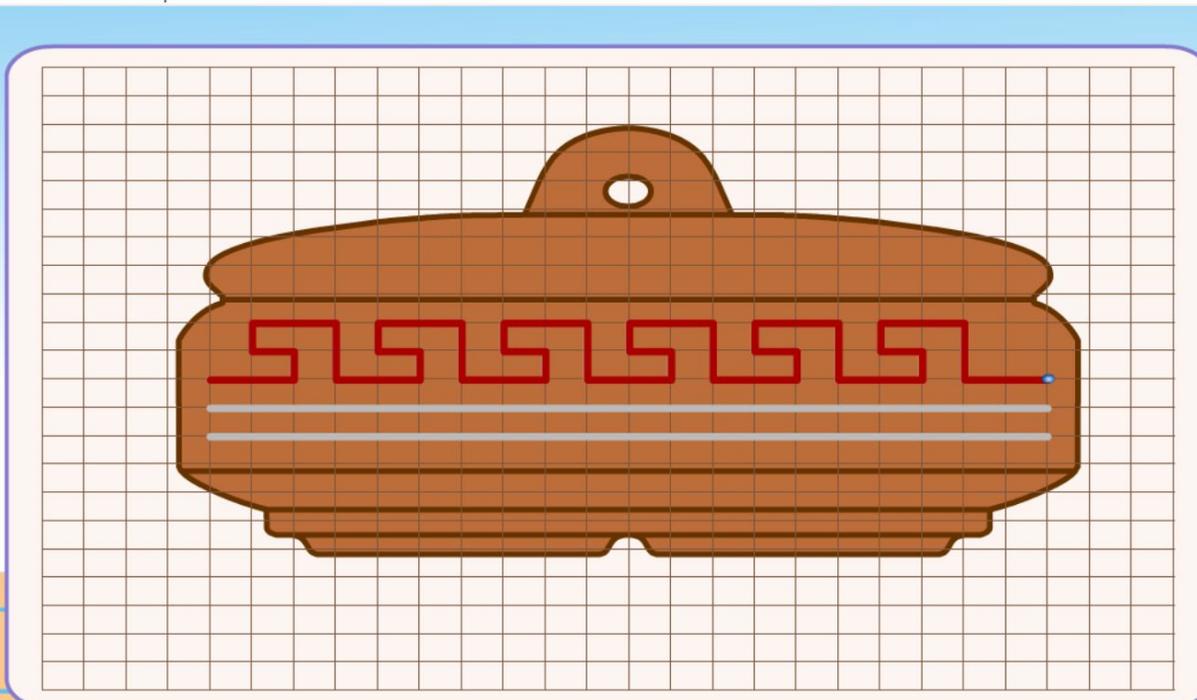
Помощь Очистка Алгоритмы

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