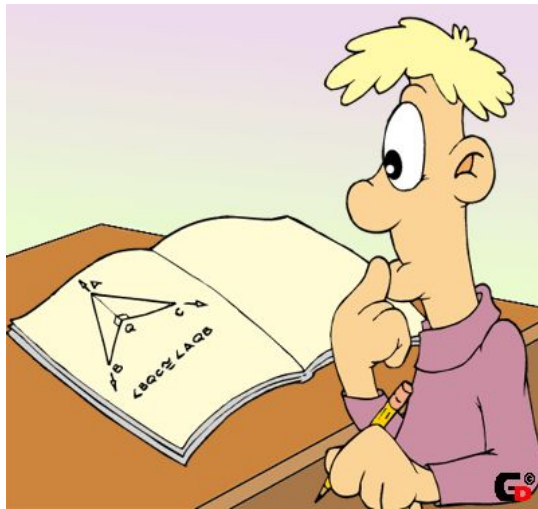


**Алгоритм** – это план решения задачи или достижения цели.



- Алгоритм состоит из отдельных шагов.
- Каждый шаг содержит одну команду.
- Набор команд, понятных исполнителю, называется **системой команд исполнителя**.

Вопросы

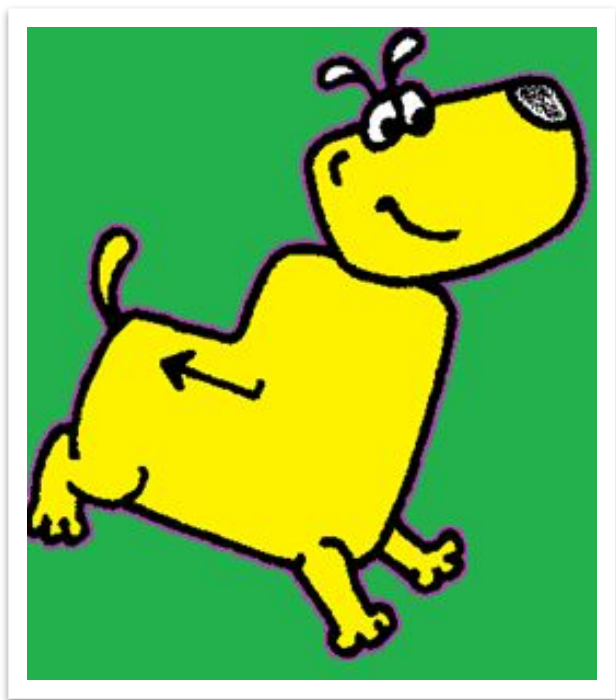






1. Назови имена всех нарисованных исполнителей алгоритмов.



2. Назови исполнителя алгоритмов, который не подходит к трем остальным.

# Энтик – исполнитель алгоритмов



# Исполнитель Мышка – художник.



Она умеет различать цвета  
и находить клетки по адресам.  
Найденную клетку она  
раскрашивает в заданный цвет.

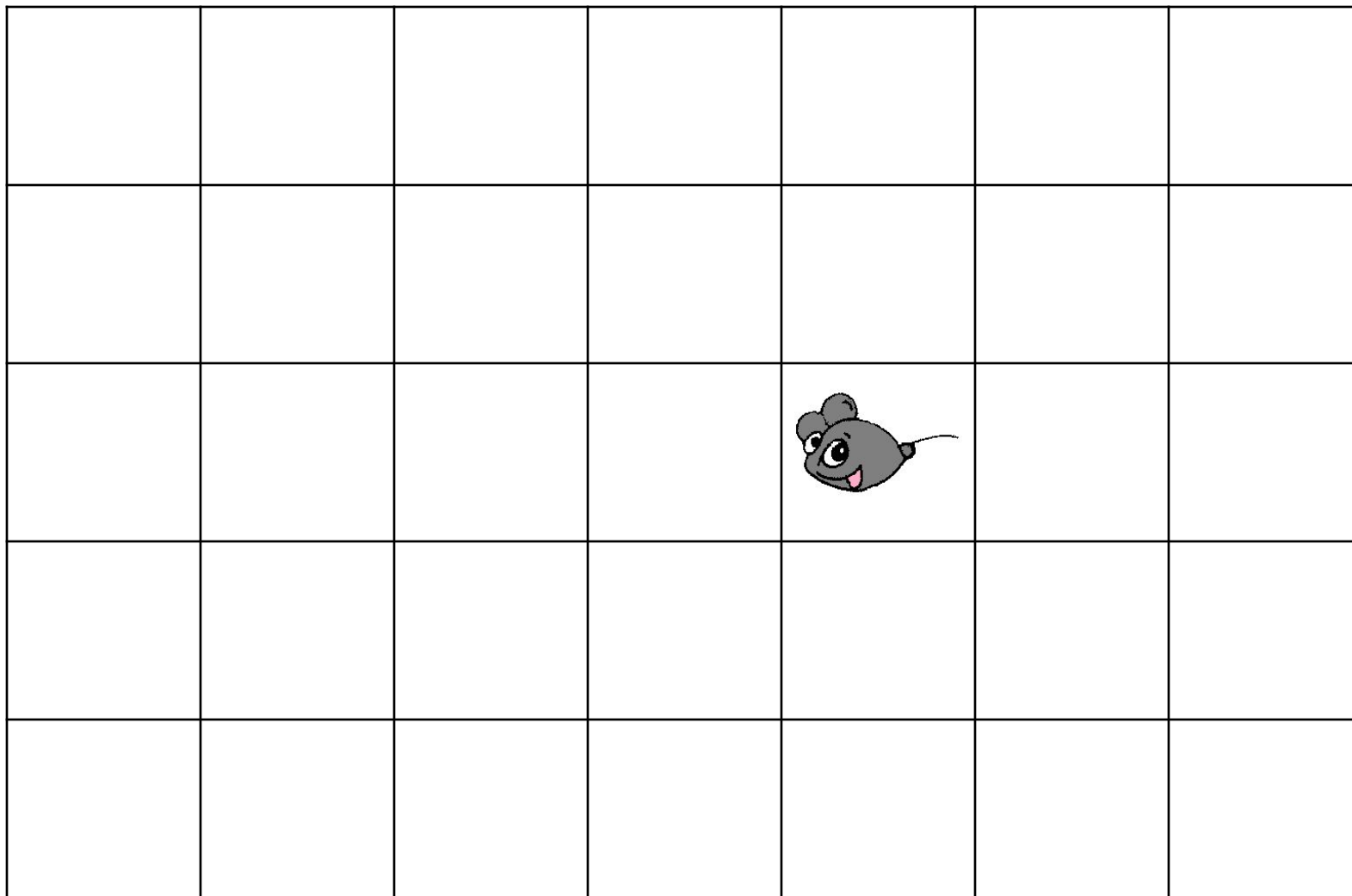
5

4

3

2

1



1

2

3

4

5

6

7

**(2,5) - СИНИМ**

5



4

3

2

1

1

2

3

4

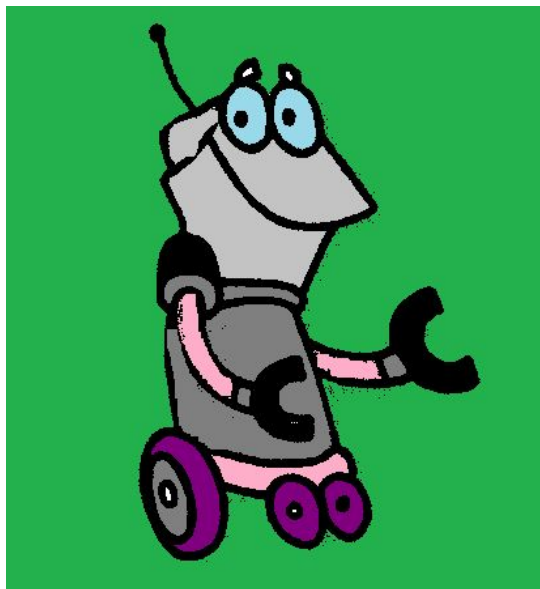
5

6

7

**(6,4) - красным**

# Исполнитель Перемещайка.





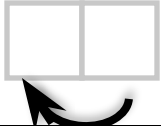


Он перемещает по клетчатому полю объекты: предметы, буквы, числа, и др.

В каждой клетке находится только один объект.

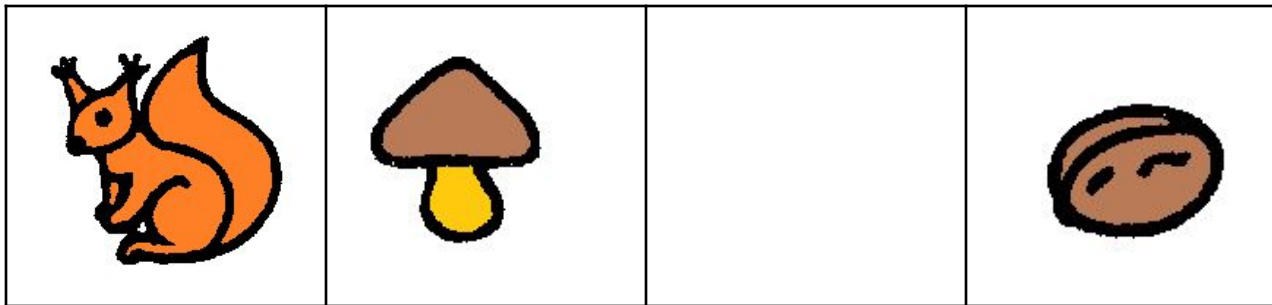
Одна клетка поля – пустая.



# Набор команд Перемещайки

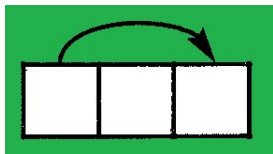
Команда	Графическое обозначение команды
Переместить объект на соседнюю клетку справа	
Переместить объект вправо через клетку	
Переместить объект вправо через две клетки	
Переместить объект на соседнюю клетку слева	
Переместить объект влево через клетку	
Переместить объект влево через две клетки	

# Алгоритм «Белочка»

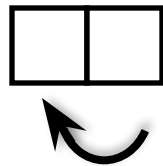


Начало.

1.



2.



Конец.



Объект можно переместить только в пустую клетку.



**Выбери команды, которые могут  
входить в систему команд  
исполнителя «Компьютер»**



Прыгнуть

Закодировать

Напечатать

Воспринять

Передать

Сохранить

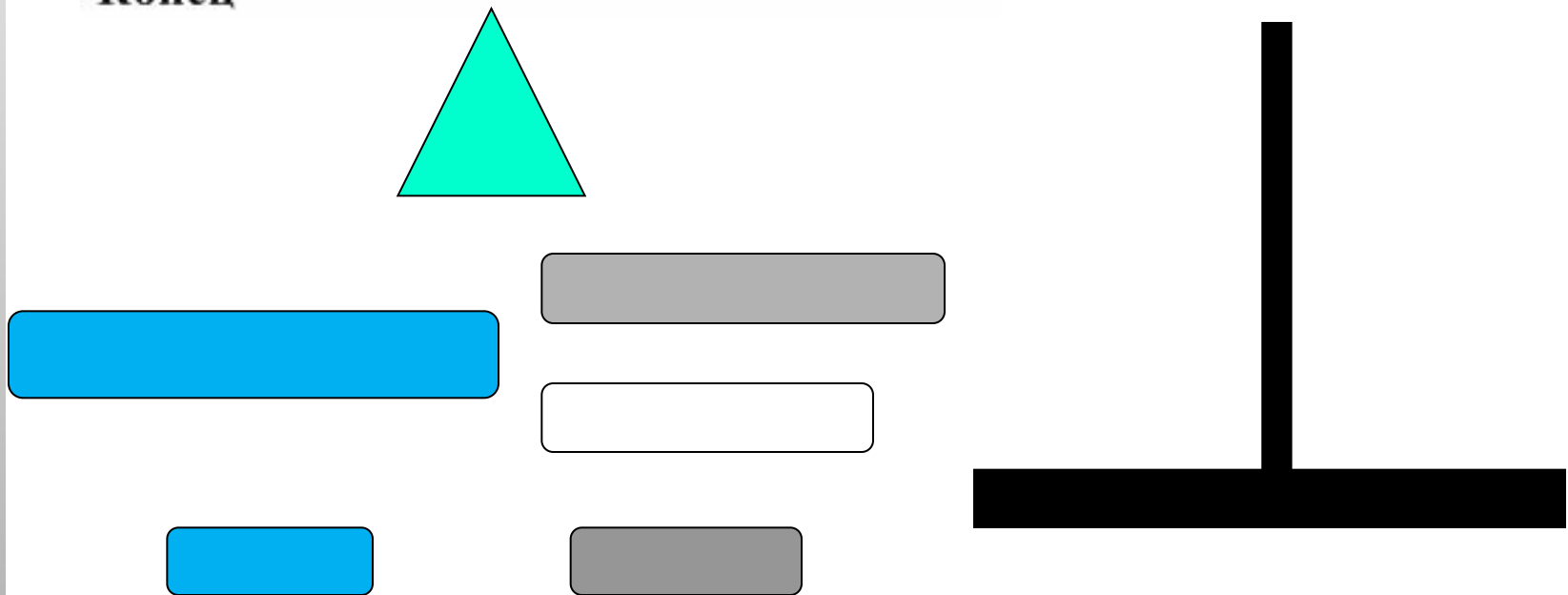
Бежать

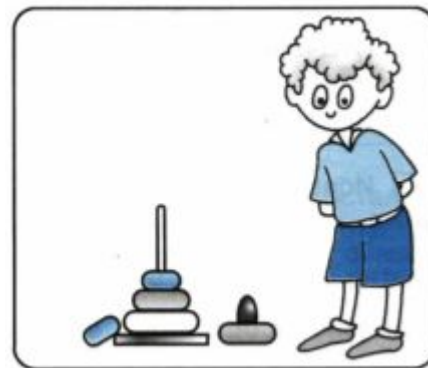
# Алгоритм "Пирамидка"

## Начало

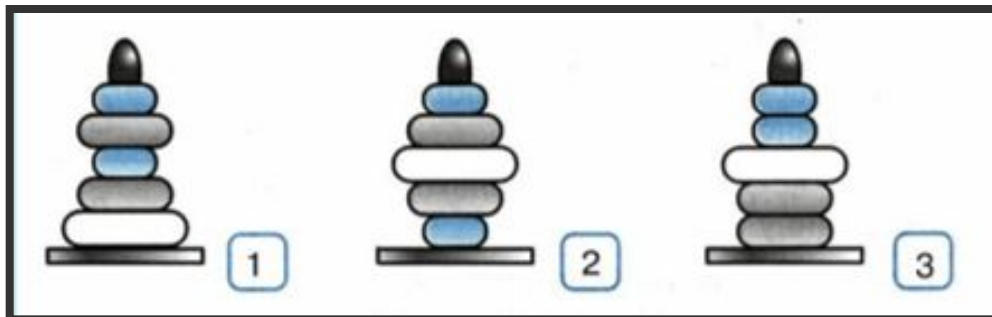
1. Повесить на стержень голубое кольцо.
2. Повесить на стержень серое кольцо.
3. Повесить на стержень белое кольцо.
4. Повесить на стержень серое кольцо.
5. Повесить на стержень голубое кольцо.
6. Надеть на стержень наконечник.

## Конец

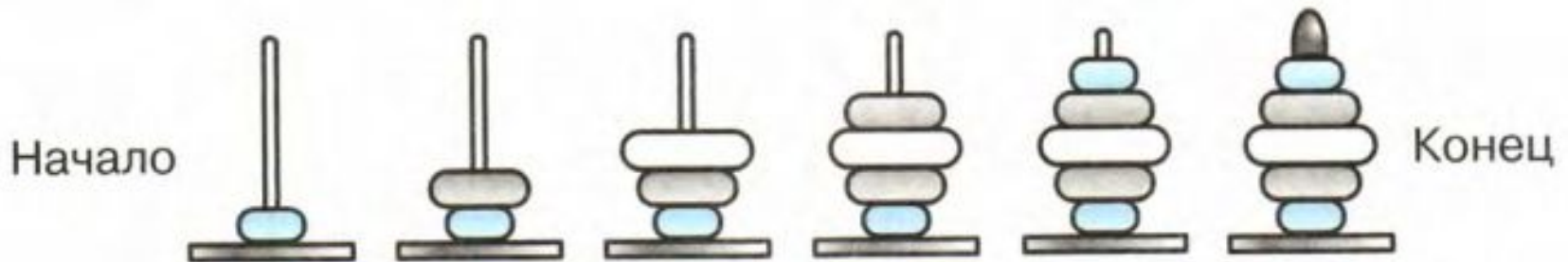




1. Кто из детей сможет выполнить алгоритм «Пирамидка»?
2. Какая пирамидка получится в результате выполнения алгоритма?



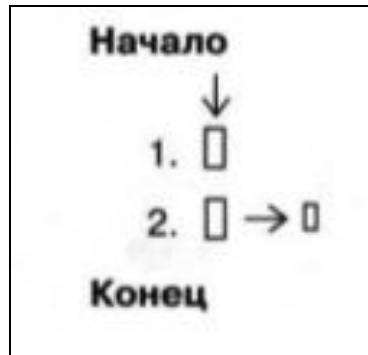
Алгоритм «Пирамидка» записан с помощью предложений русского языка. Этот же алгоритм можно записать с помощью рисунков.



# Исполнитель «Переливайка»

## Система команд

№	Команда	Обозначение
1	Налить в большое ведро воду из крана (доверху)	↓ □
2	Налить в маленькое ведро воду из крана (доверху)	↓ □
3	Вылить всю воду из большого ведра в раковину	⊖
4	Вылить всю воду из маленького ведра в раковину	⊖
5	Перелить воду из большого ведра в маленькое (сколько поместится)	□ → □
6	Перелить воду из маленького ведра в большое (сколько поместится)	□ → □



В большое ведро вмещается 6 литров, а в маленькое – 5 литров. Сколько воды оказалось после выполнения алгоритма:

в маленьком ведре? \_\_\_\_\_

в большом ведре? \_\_\_\_\_



Одно ведро вмещает 7 литров воды, другое – 5 литров. Выполни алгоритм и запиши сколько литров воды будет в ведрах после выполнения каждой команды

	Большое ведро	Маленькое ведро
<b>Начало</b>	0	0
↓		
1. □		
2. □ → □		
3. ⊕		
4. □ → □		
↓		
5. □		
6. □ → □		
<b>Конец</b>		



## СДЕЛАЙ БУТЕРБРОД

Начало

[Empty rectangular box for step 1]

[Empty rectangular box for step 2]

[Empty rectangular box for step 3]

[Empty rectangular box for step 4]

[Empty rectangular box for step 5]

[Empty rectangular box for step 6]

Конец

Смажь кусок хлеба маслом

Отрежь ломтик огурца

Отрежь ломтик сыра

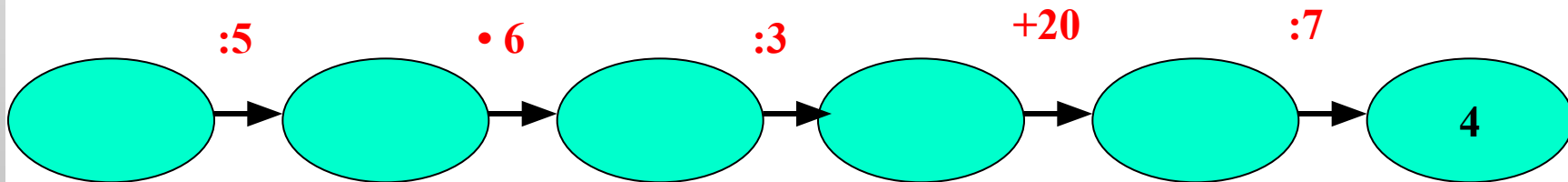
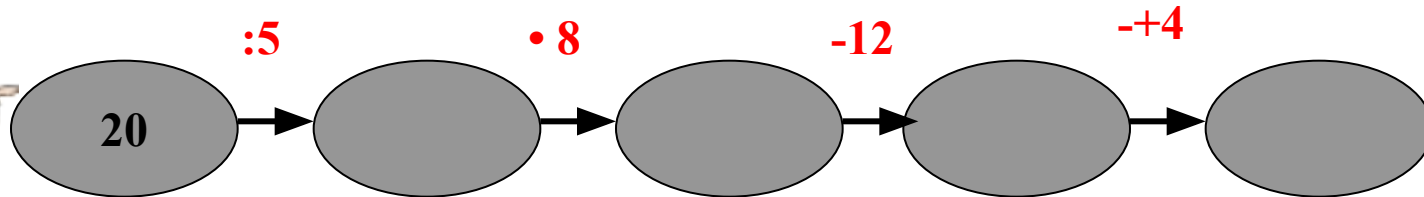
Положи сыр на бутерброд

Положи огурец на бутерброд

Отрежь кусок хлеба



Выполняя шаги алгоритма  
получи результат.



# Кроссворд

1. План достижения цели.
2. Устройство ввода команд исполнителя «Компьютер».
3. Алгоритм состоит из отдельных ...
4. Каждое указание для исполнителя это-...

