

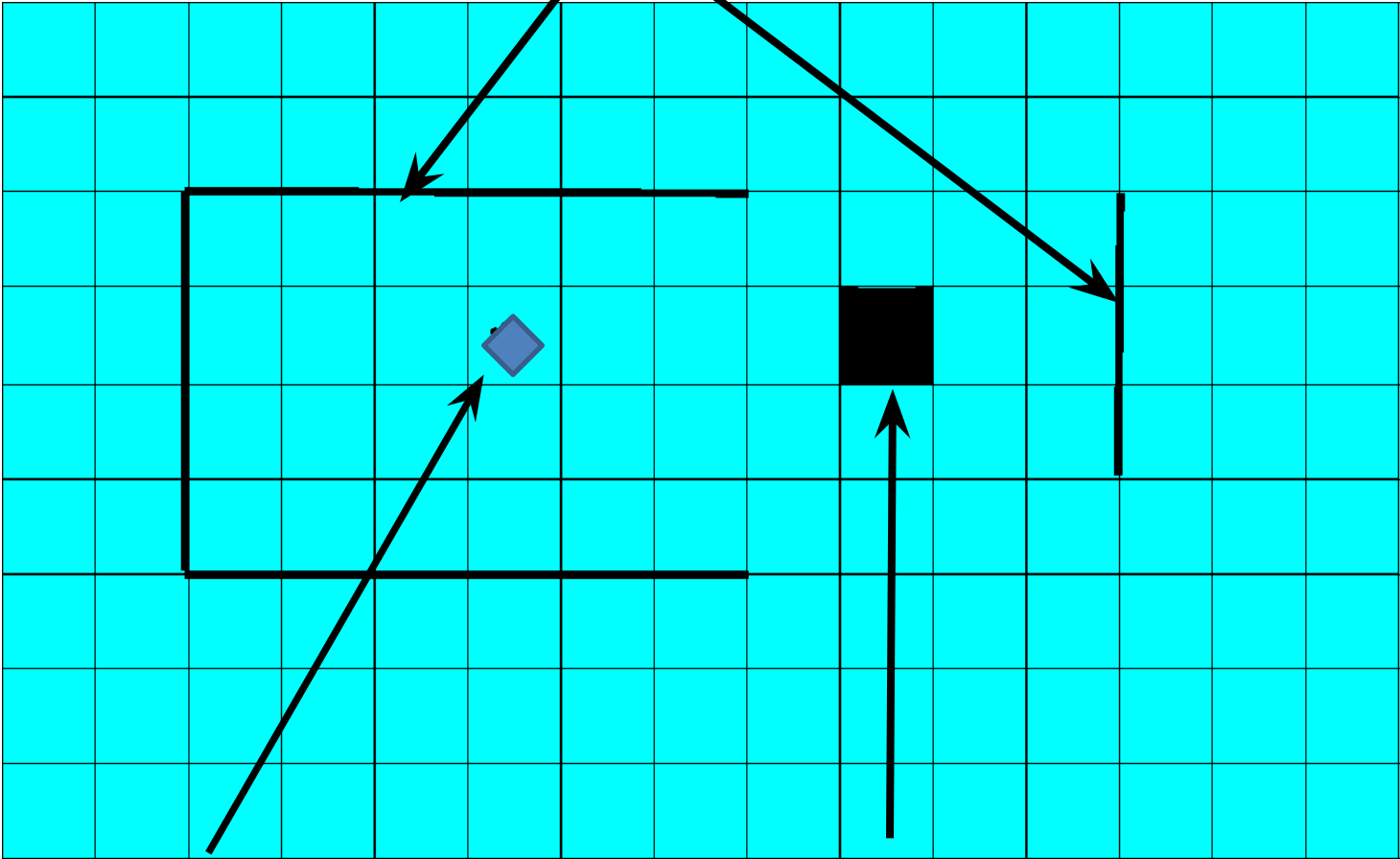
**Язык и система
программирования КуМир
Исполнитель Робот**

Исполнитель Робот

Робот обитает на прямоугольном клетчатом поле: 16 клеток по *горизонтали* и 10 клеток по *вертикали*.

Между некоторыми клетками могут быть *стены*, сквозь которые пройти невозможно. Клетки могут быть *закрашены*.

Стена



РОБОТ

Закрашенная клетка

Команды Робота:

По командам

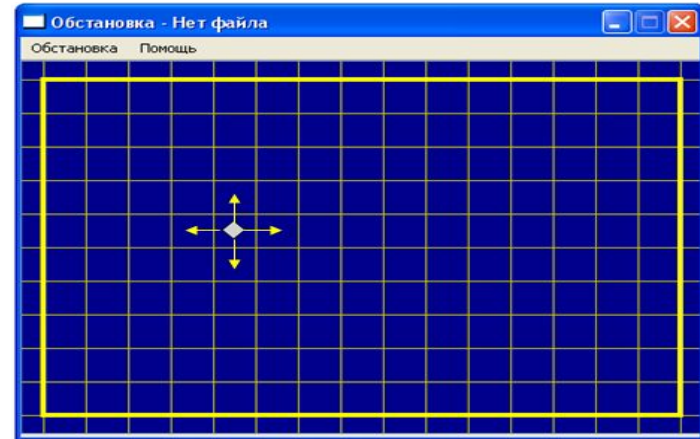
вверх

вниз

вправо

влево

Esc + ← ↑ → ↓



происходит перемещение в соседнюю клетку в указанном направлении.

Если при этом на пути Робота оказывается стена, наступает *отказ*.

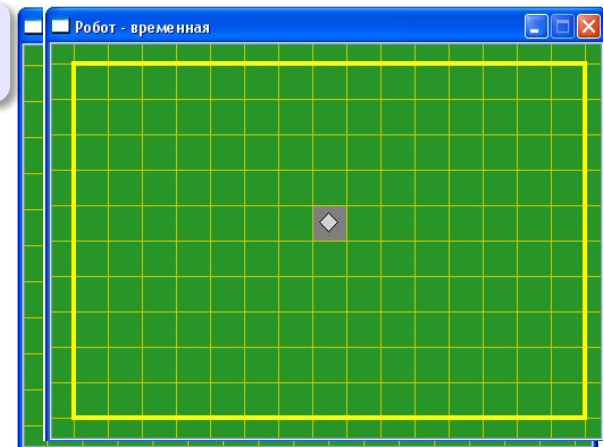
Esc + пробел

По команде *закрасить*

Робот закрашивает клетку,

в которой находится

(даже если она уже была закрашена).



Структура

ИСПОЛЬЗОВАТЬ Робот

алг название программы

нач

| список команд

кон

Программа для исполнителя Робот

использовать Робот

алг Пример_1

нач

| вправо

| вправо

| вниз

| закрасить

кон

Каждая команда

начинается с новой строки

использовать Робот

алг Пример2

нач

| вправо ; вправо ; вниз ; закрасить

кон

*В системе КуМир допускается написание
нескольких команд в одной строке, отделяя
команды точкой с запятой*

Результат выполнения программы:

К primer1.kum - Кумир

Программа Редактирование Вставка Выполнение Инструменты Робот Чертежник Инфо

использовать Робот
алг Пример1
нач
• вправо
• вправо
• вниз
• закрасить
кон

Робот - нет файла

>> 12:21:32 - primer1.kum* - Выполнение
>> 12:21:33 - primer1.kum* - Выполнение

>> 12:22:46 - primer1.kum* - Выполнение начато
>> 12:22:46 - primer1.kum* - Выполнение завершено

Анализ Выполнено шагов: 7 Выполнение завершено Стр: 6, Поз: 1 ВСТ