

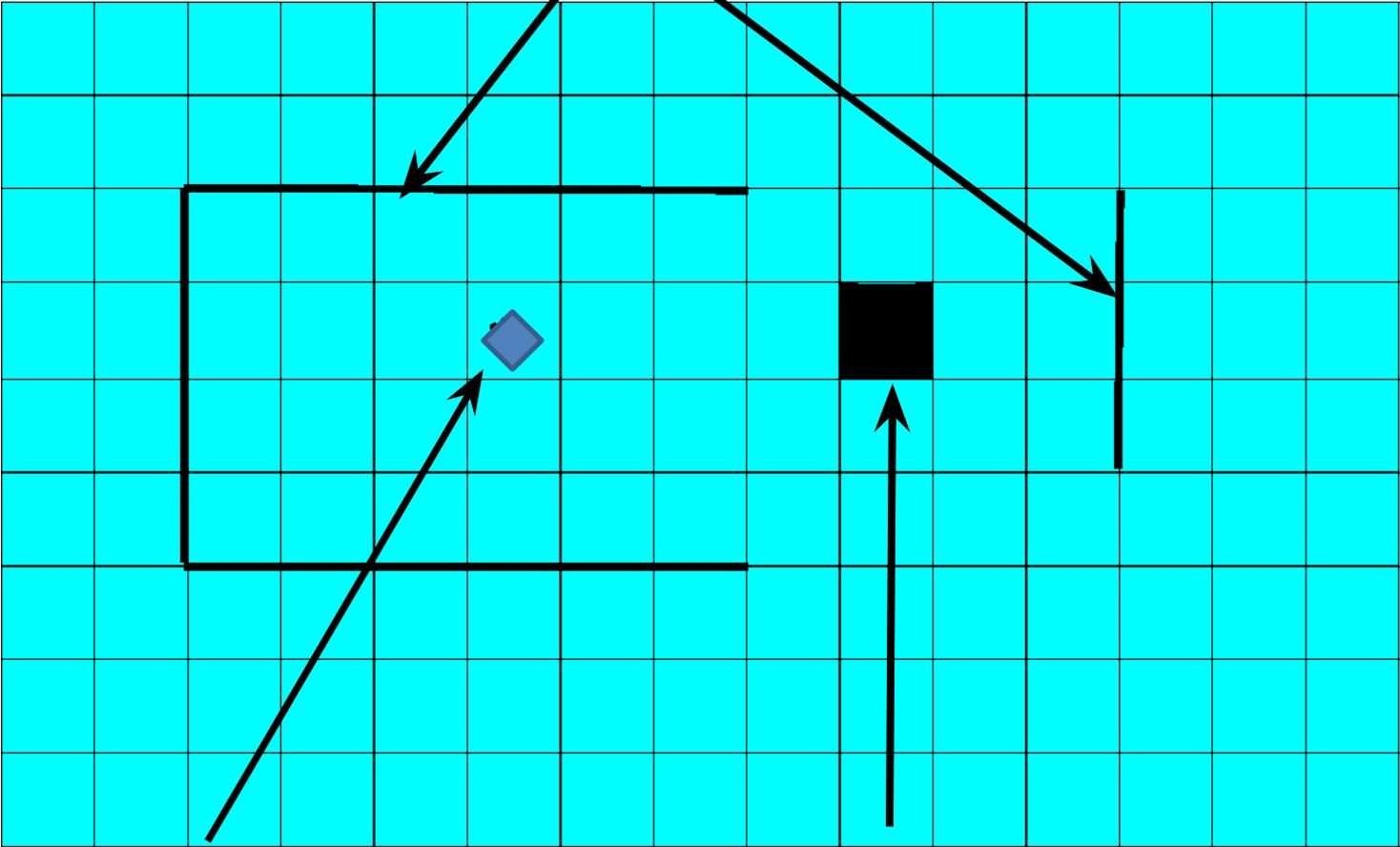
**Язык и система  
программирования КуМир  
Исполнитель Робот**

# 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

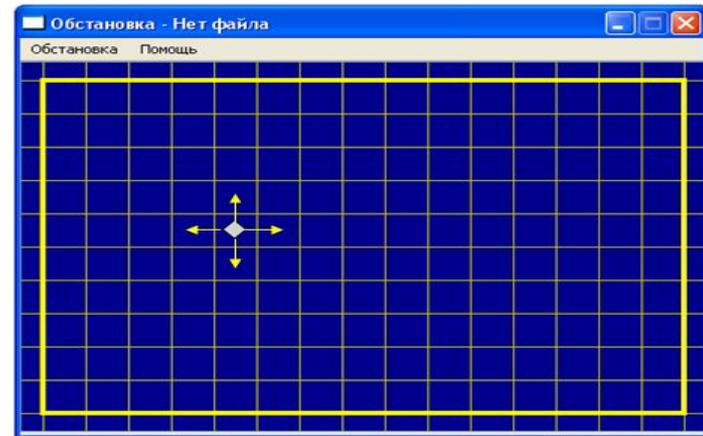
*вверх*

*вниз*

*вправо*

*влево*

Esc + ← ↑ → ↓



происходит перемещение в соседнюю клетку в указанном направлении.

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

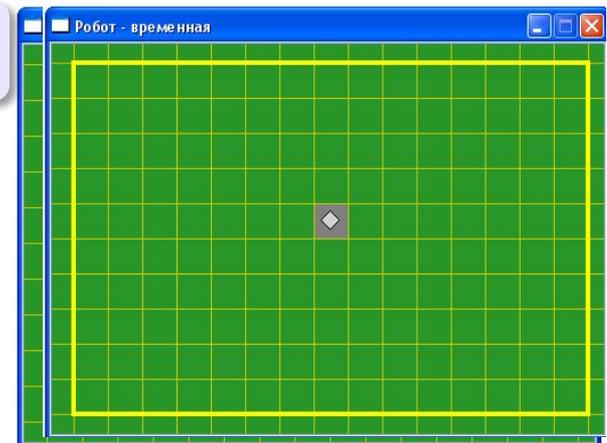
Esc + пробел

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