

*Цикл* – это разновидность управляющей конструкции в высокоуровневых языках программирования, предназначенной для организации многократного исполнения набора инструкций.

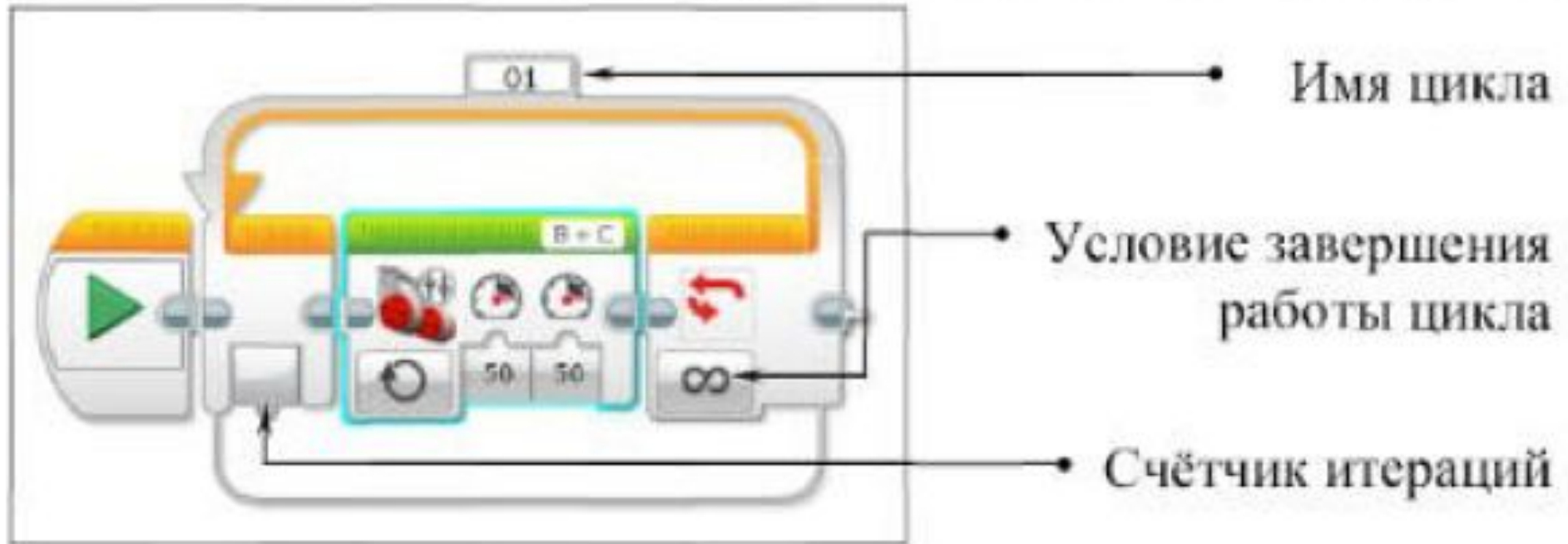
**Цикл с  
предусловием**



**Цикл с постусловием**



# Структура цикла



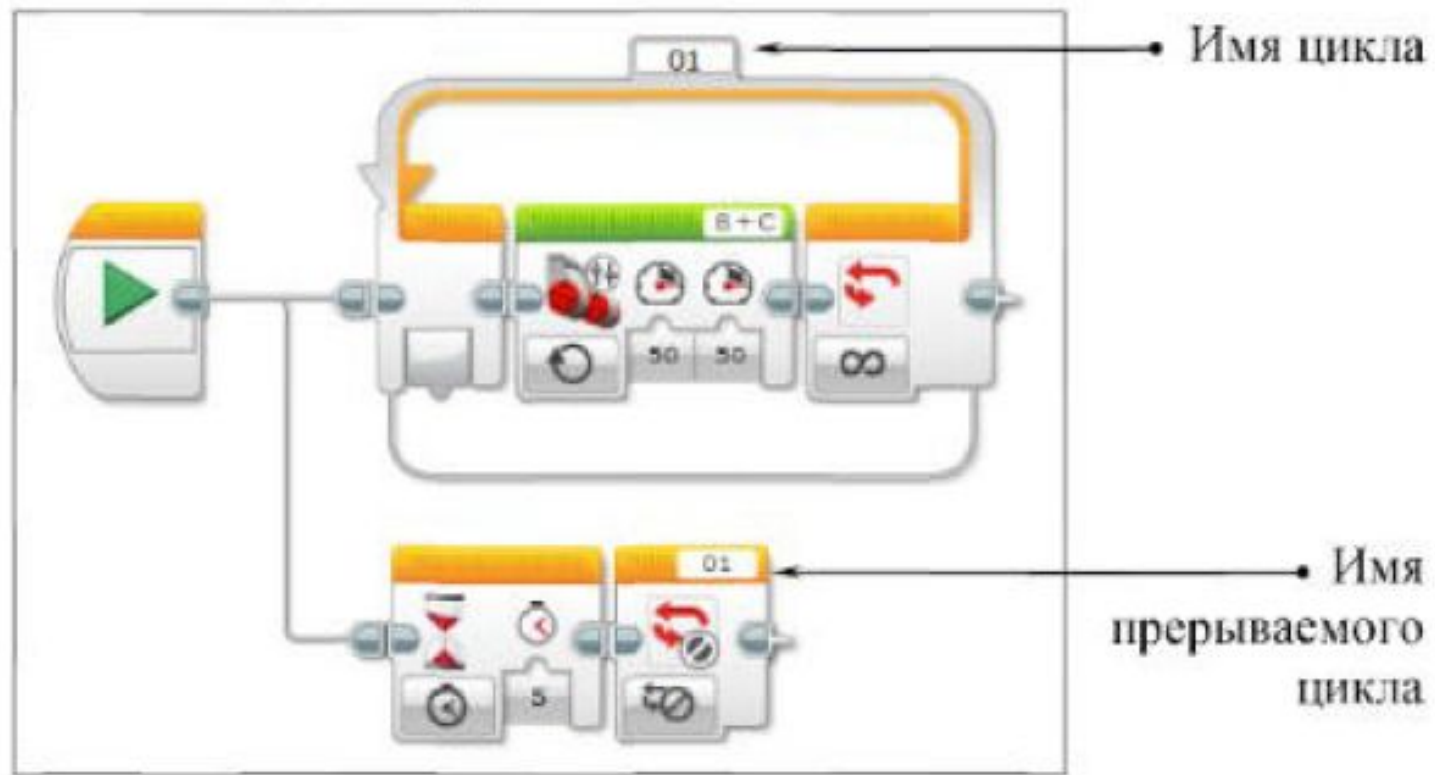
Имя цикла

Условие завершения работы цикла

Счётчик итераций

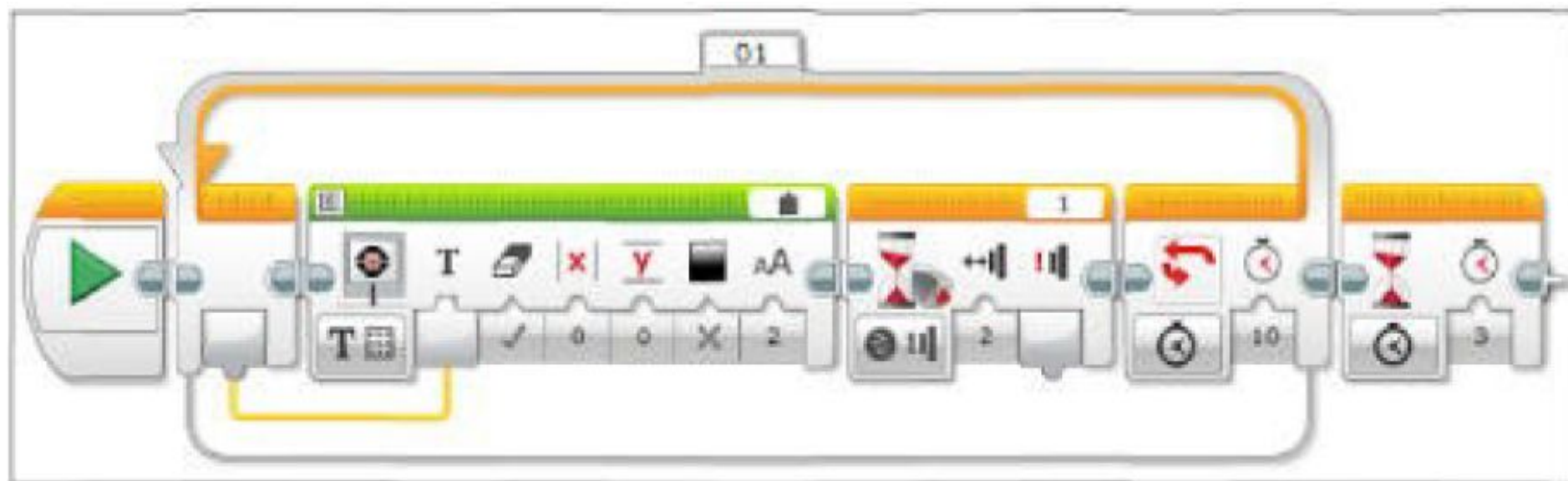


# Прерывание цикла



# Задача

В течение 10 секунд в реальном времени выводить на экран блока EV3 количество нажатий на датчик касания

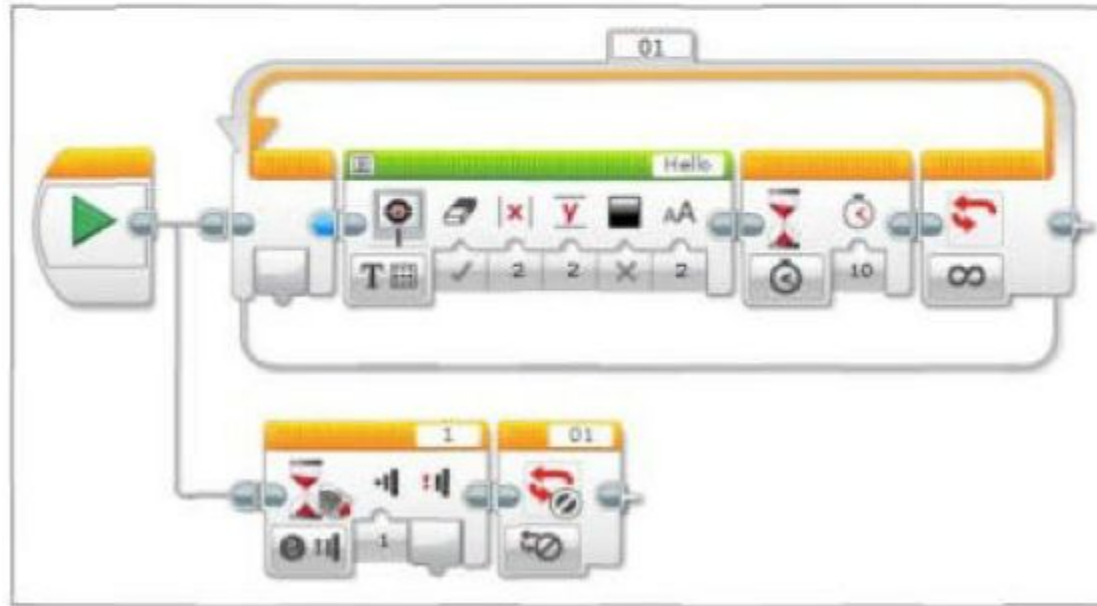


# Задача

Написать программу, реализующую вывод на экран блока EV3 приветствие Hello до тех пор пока не будет нажат датчик касания (2 способа)

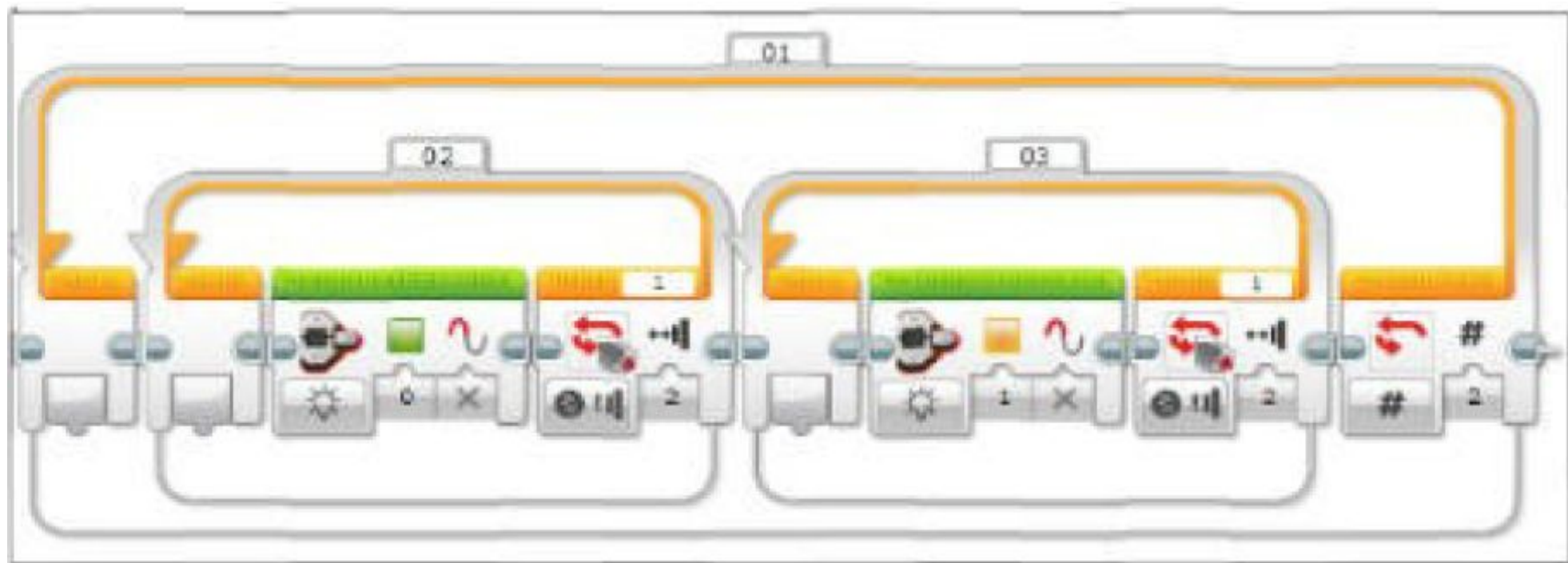


a)



b)





## **Задания для самостоятельной работы**

1. Составьте программу, реализующую *непрерывную* езду робота по траекториям: квадрата, треугольника, окружности, вперёд-назад.
2. Составьте программу, *непрерывно* выводящую на экран мультипликационные картинки, например, бегущего человека. Для этого необходимо в редакторе изображений сформировать ряд картинок, быстрое последовательное отображение которых приведёт к эффекту анимации.