

Новогодняя панорама Волшебное программирование



Выполнила: педагог до Петрова Л.В.



Вы верите в чудеса?

Что такое программирование?

Программирование — это
написание программ (инструкций)
для исполнителя.

Программирование — это
процесс создания программ для
компьютера .

СИСТЕМА ПРОГРАММИРОВАНИЯ КУМИР



КуМир (Комплект Учебных
МИРов) - система
программирования,
предназначенная для
поддержки начальных курсов
информатики и
программирования в средней и
высшей школе.



1 **алг**
 2 **нач**
 3 **.**
 4 **кон**
 5
 6
 7
 8
 9
 10
 11
 12
 13
 14
 15
 16
 17
 18
 19
 20
 21
 22
 23
 24

алг-нач-кон	Esc, А
если-то-все	Esc, Е
выбор-при-все	Esc, В
иначе	Esc, И
нц-раз-кц	Esc, Р
нц-для-кц	Esc, Д
нц-пока-кц	Esc, П
нц-кц	Esc, Ц
вверх	Esc, Вверх
вниз	Esc, Вниз
влево	Esc, Влево
вправо	Esc, Вправо
закрасить	Esc, Пробел
использовать Робот	Esc, 1
использовать Чертежник	Esc, 2
использовать Рисователь	Esc, 3
использовать Вертун	Esc, 4
использовать Водолей	Esc, 5

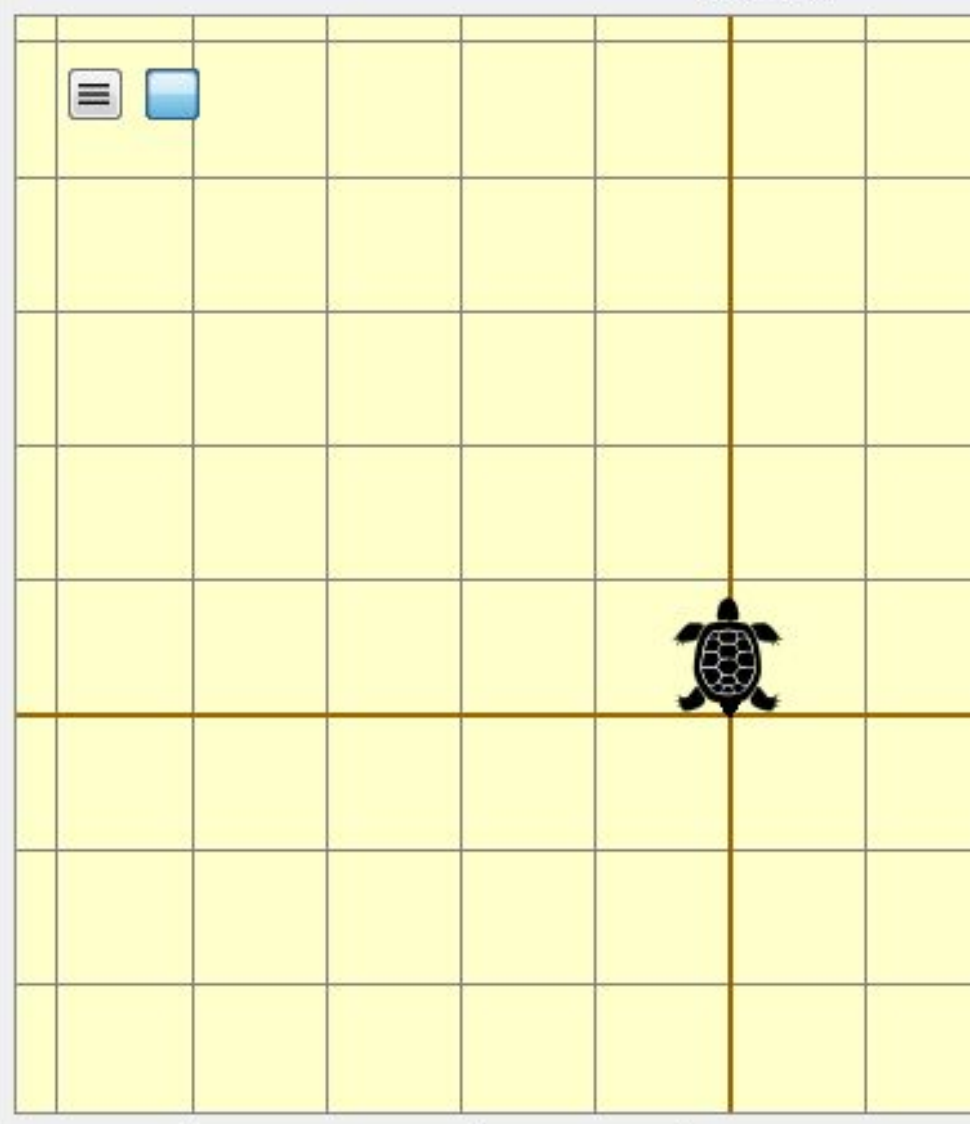




```

1  алг
2  нач
3  .
4  кон
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
    
```

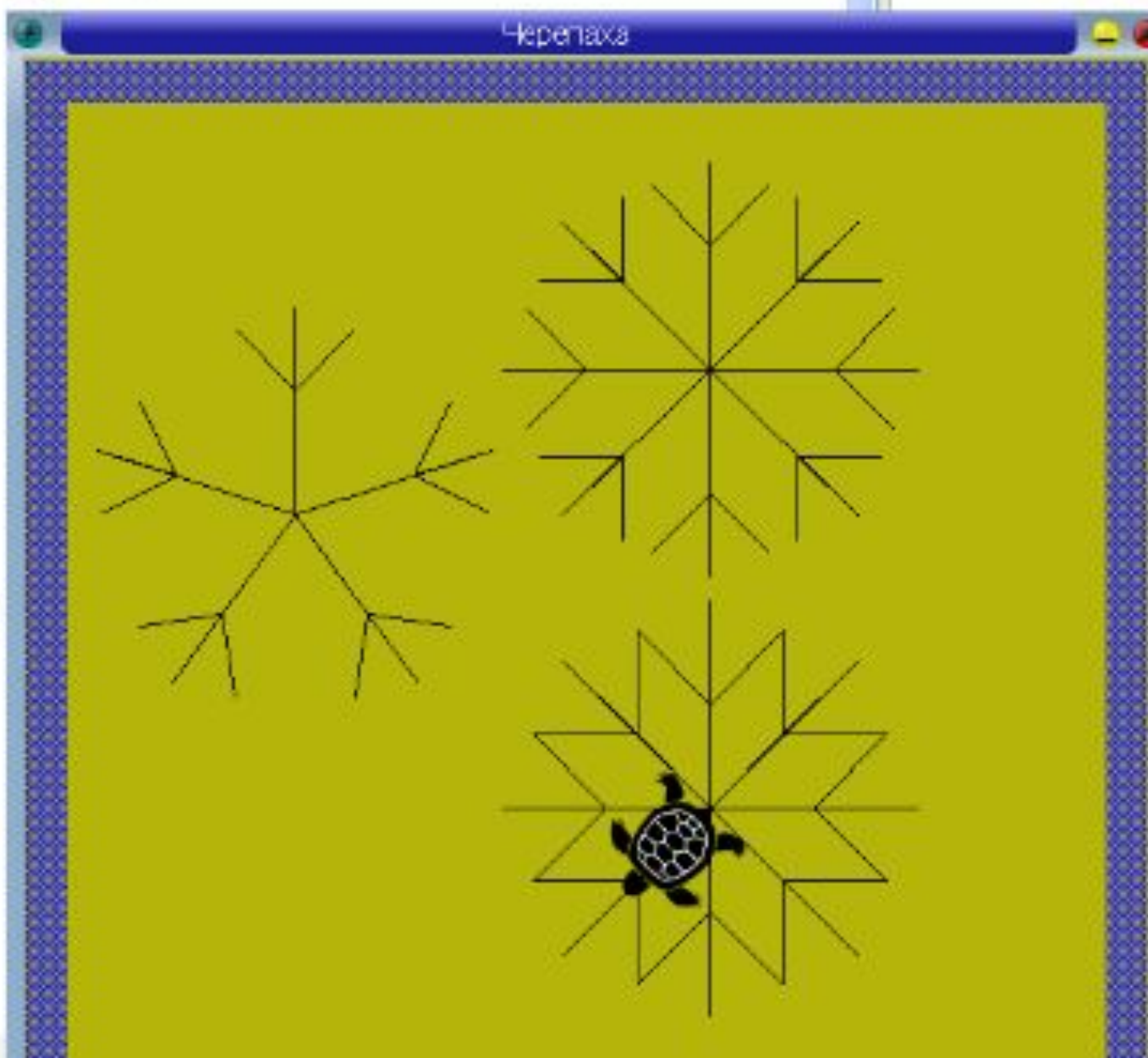
Черепаха



Волшебство
начинается...



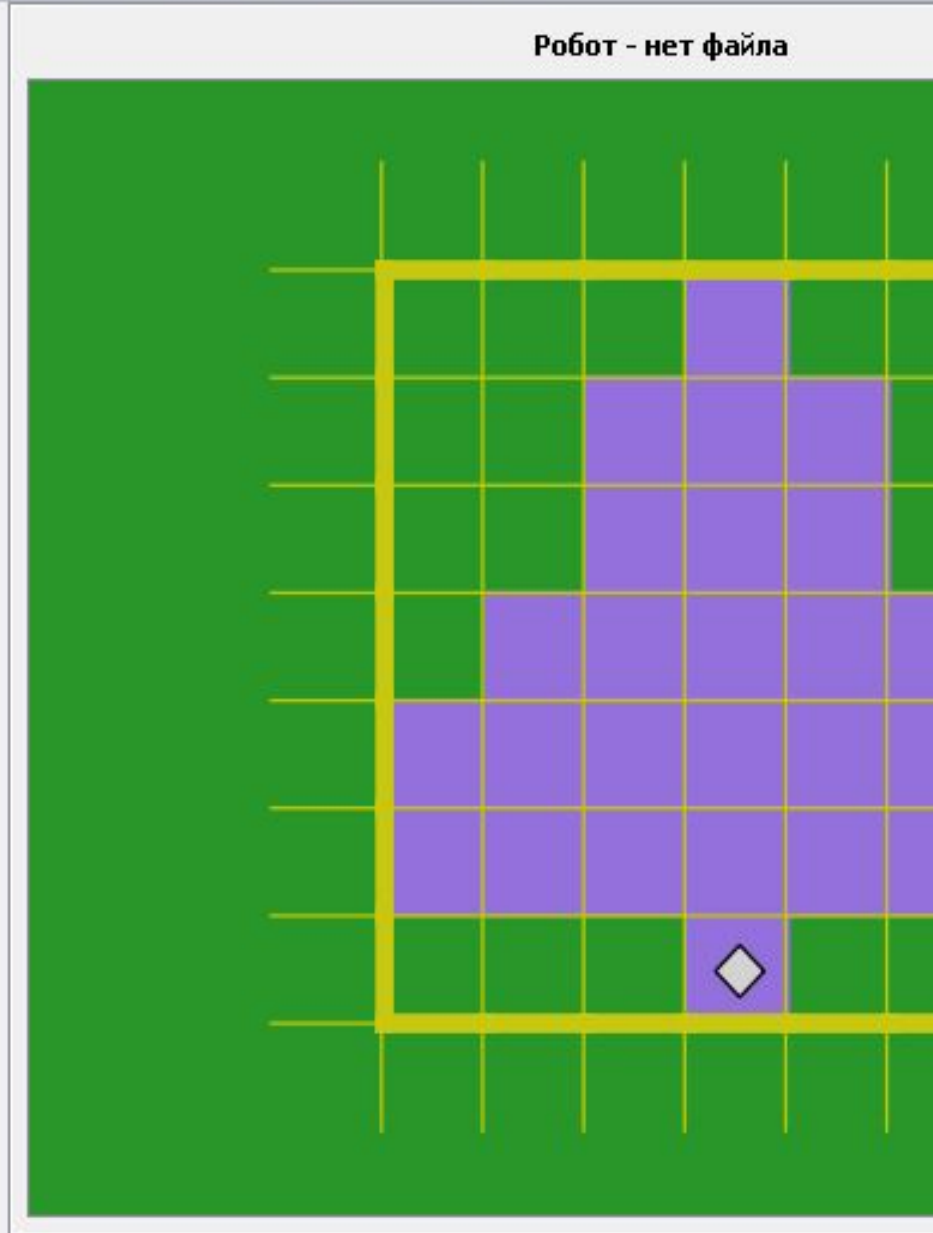

```
1  использовать Черепаша
2  алг снежинки команды Лицеисты
3  нач
4  • поднять хвост
5  • влево (70)
6  • вперед (150)
7  • вправо (70)
8  • опустить хвост
9  • снежинка_1
10 • поднять хвост
11 • вперед (70)
12 • вправо (90)
13 • вперед (200)
14 • снежинка_2
15 • поднять хвост
16 • вперед (150)
17 • вправо (90)
18 • вперед (150)
19 • опустить хвост
20 • снежинка_3
21 кон
22 алг снежинка_1
23 нач
24 • иц 5 раз
25 • • вперед (100)
26 • • назад (40)
27 • • вправо (45)
28 • • вперед (40)
29 • • назад (40)
```





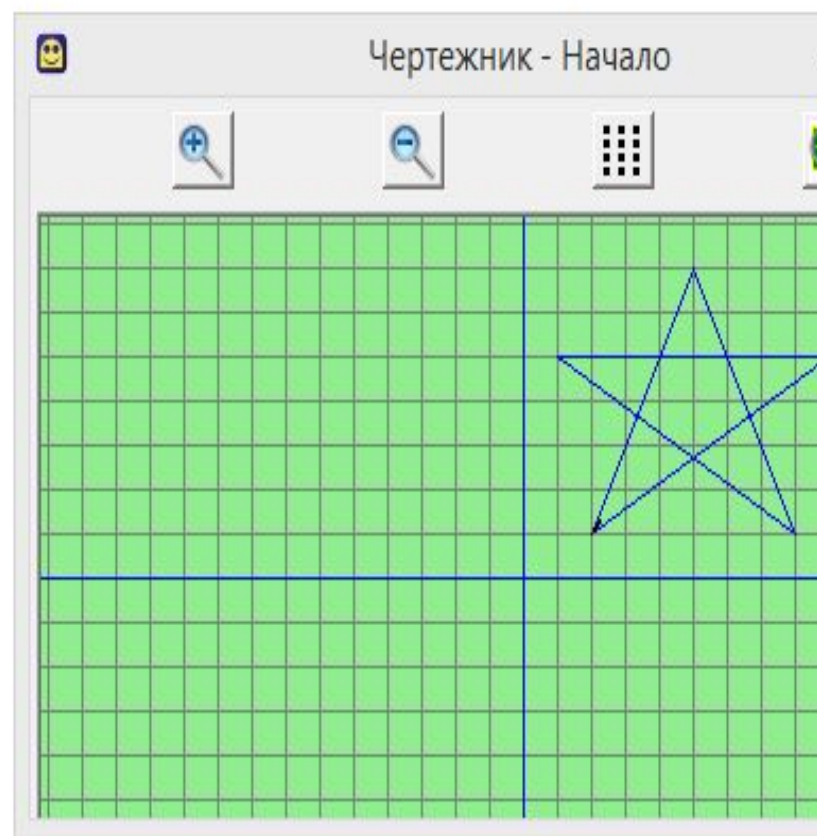
```

1  использовать Робот
2  алг
3  нач
4  . нц 3 раз
5  . . вправо
6  . кц
7  . закрасить
8  . вниз
9  . закрасить
10 . влево
11 . закрасить
12 . вправо
13 . вправо
14 . закрасить
15 . вниз
16 . закрасить
17 . нц 2 раз
18 . . влево
19 . . закрасить
20 . кц
21 . вниз
22 . влево
23 . закрасить
    
```





```
1 использовать Чертежник
2
3 алг
4 нач
5   ▪ сместиться в точку (2,1)
6   ▪ опустить перо
7   ▪ установить цвет ('синий')
8   ▪ сместиться на вектор (3,6)
9   ▪ сместиться на вектор (3,-6)
10  ▪ сместиться на вектор (-7,4)
11  ▪ сместиться на вектор (8,0)
12  ▪ сместиться на вектор (-7,-4)
13 кон
14
```





Молодцы!