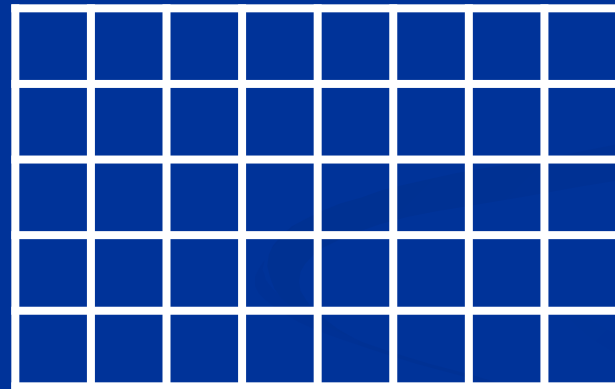


# Исполнитель Робот в среде программирования Кумир

# ИСПОЛНИТЕЛЬ РОБОТ



СРЕДА ИСПОЛНИТЕЛЯ:  
Прямоугольное клетчатое поле



Изображается: P, \*, ●, ◆ ...

Начальное положение: произвольное

# ИСПОЛНИТЕЛЬ РОБОТ



## СКИ Робота:

**вверх**

**вниз**

**вправо**

**влево**

**закрасить**

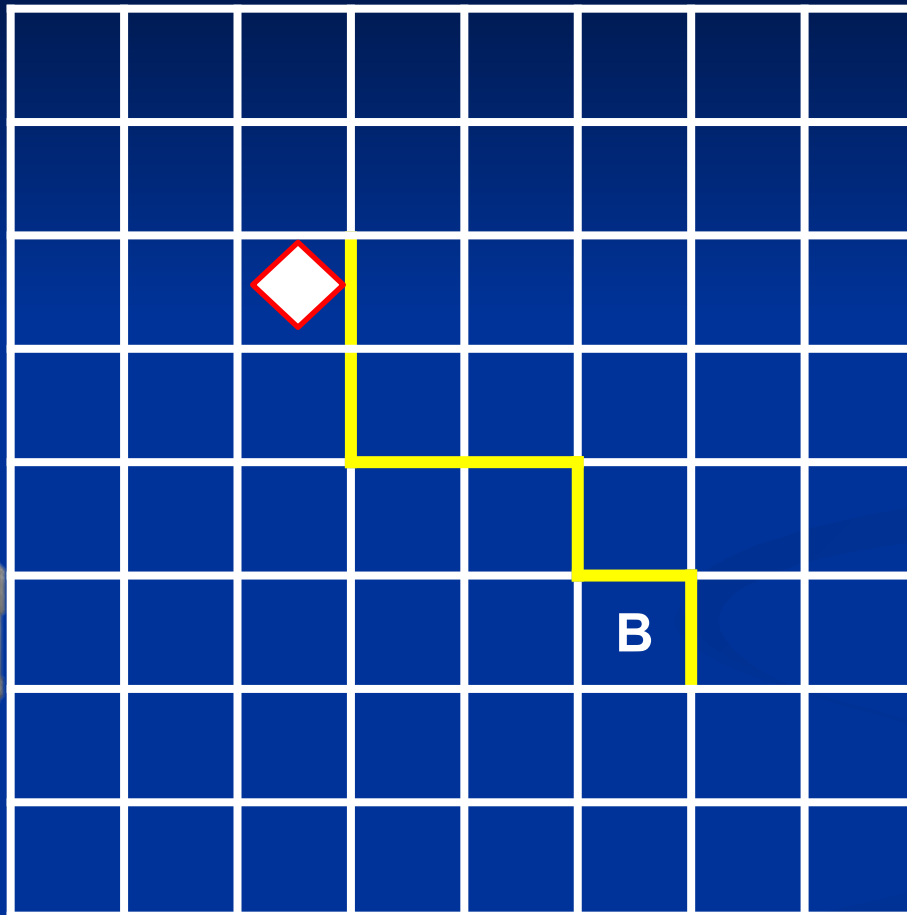
*смешается*

*на **1 клетку** в*

*указанном направлении*

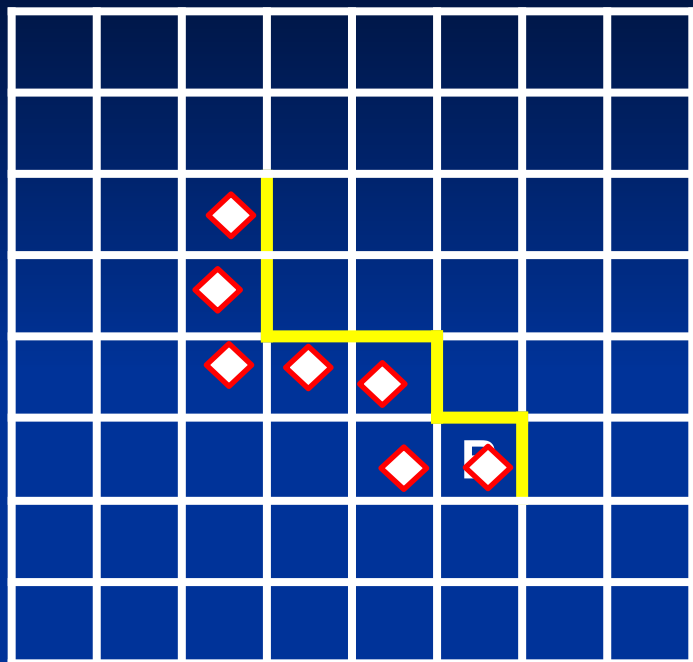
*закрашивает клетку в которой находится, причем одну и ту же клетку может закрашивать несколько раз*

# ИСПОЛНИТЕЛЬ РОБОТ



**Составить алгоритм движения Робота в клетку В вдоль стены при условии, что Робот не разрушится.**

# ИСПОЛНИТЕЛЬ РОБОТ



алг Робот

нач

вниз

вниз

вправо

вправо

вниз

вправо

кц

# ЦИКЛЫ в РОБОТЕ

Если количество повторений  
неизвестно, то используется цикл  
пока

**нц пока условие**

последовательность команд

**кц**

# Условия исполнителя Робот

сверху свободно

сверху не свободно

снизу свободно

снизу не свободно

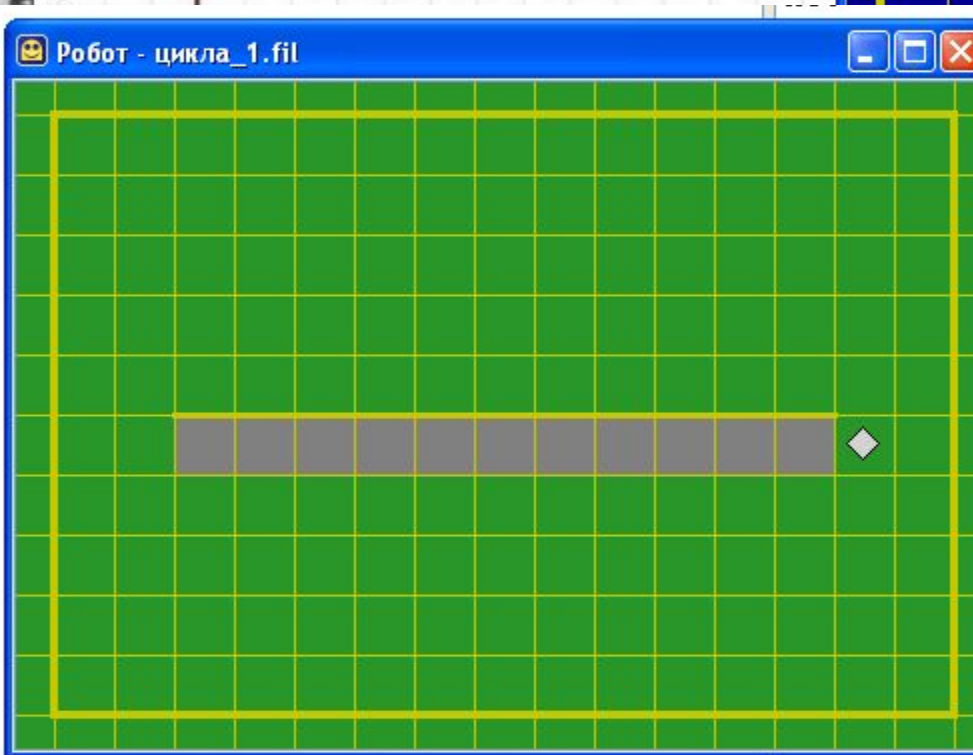
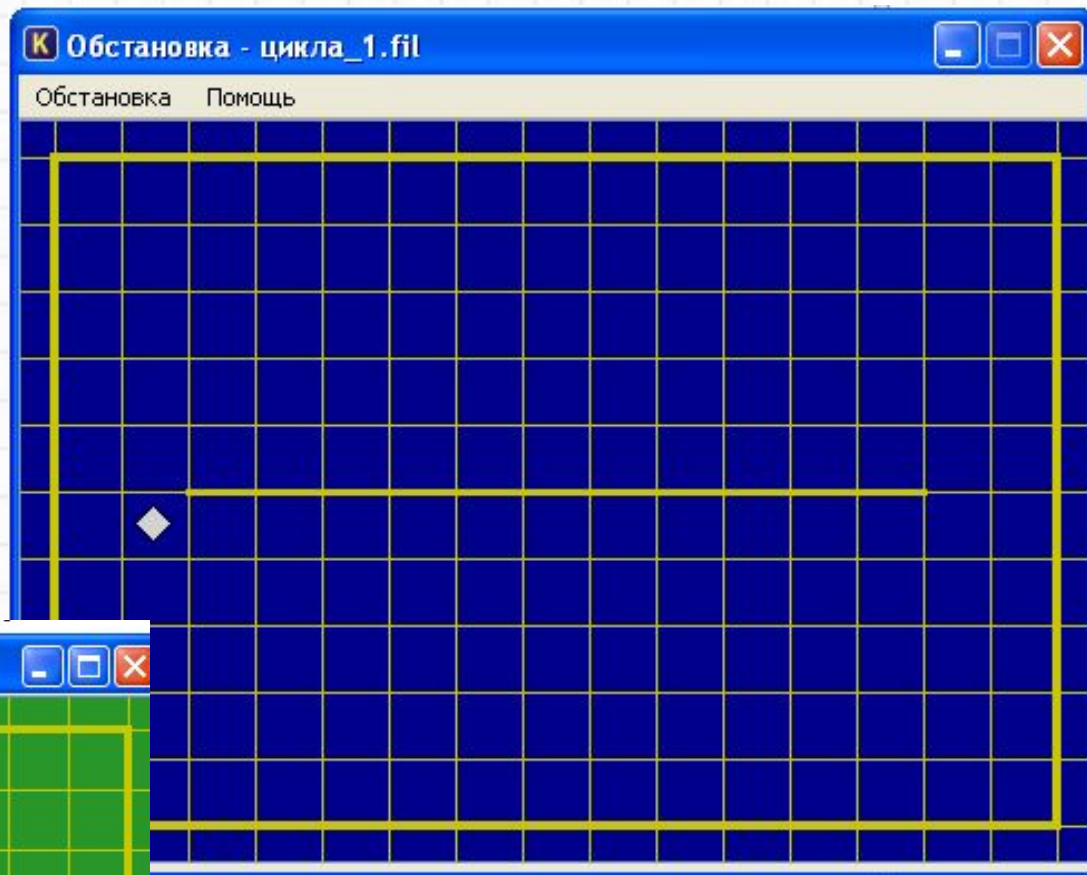
слева свободно

слева не свободно

справа свободно

справа не свободно

# Задание

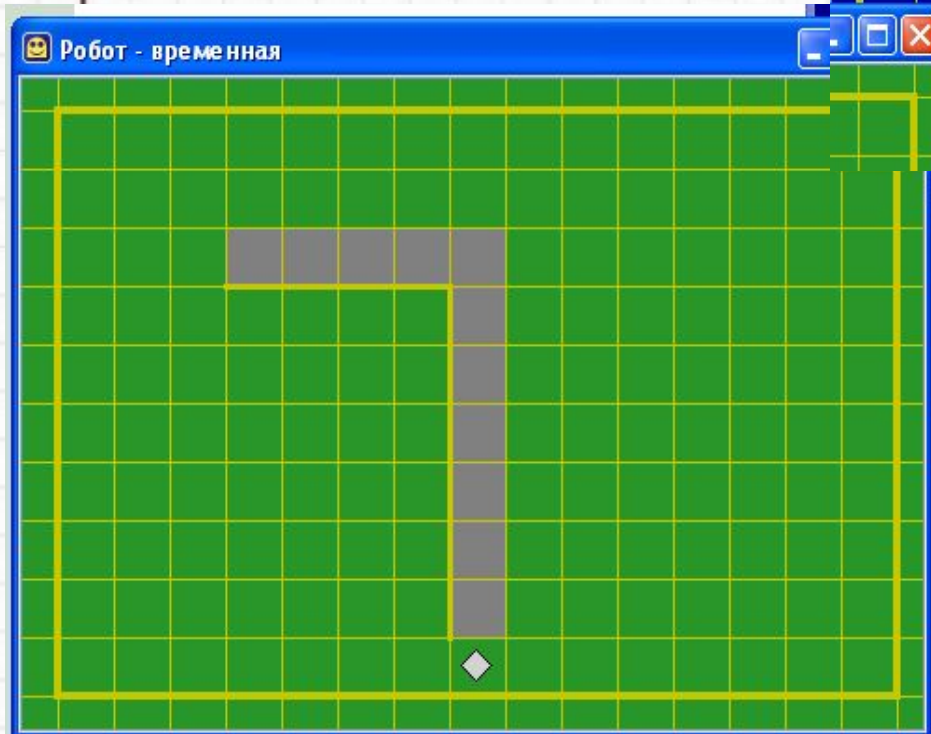
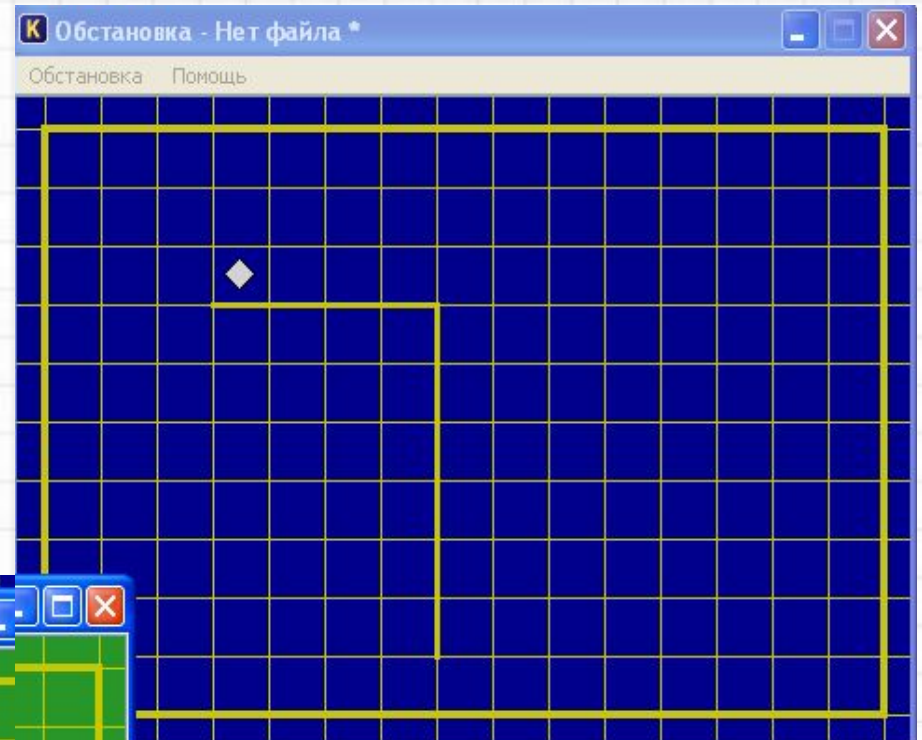




# Задание

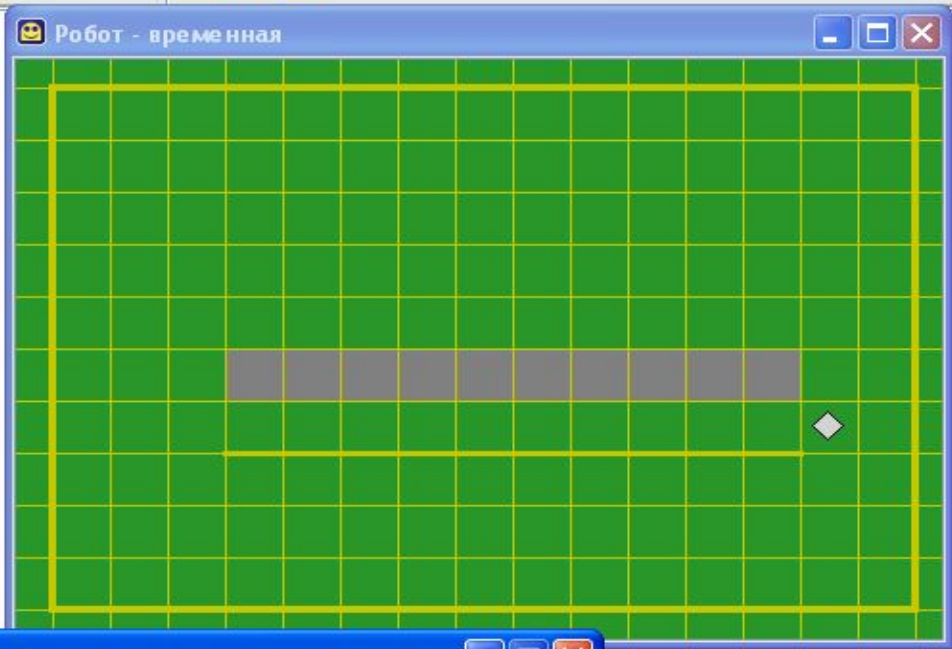
- Измените размер стены (увеличьте или уменьшите)
- Положение Робота не меняйте (он должен находиться в клетке перед стеной)
- Программу не меняйте.  
Выполнится ли ваша программа?

# Задание

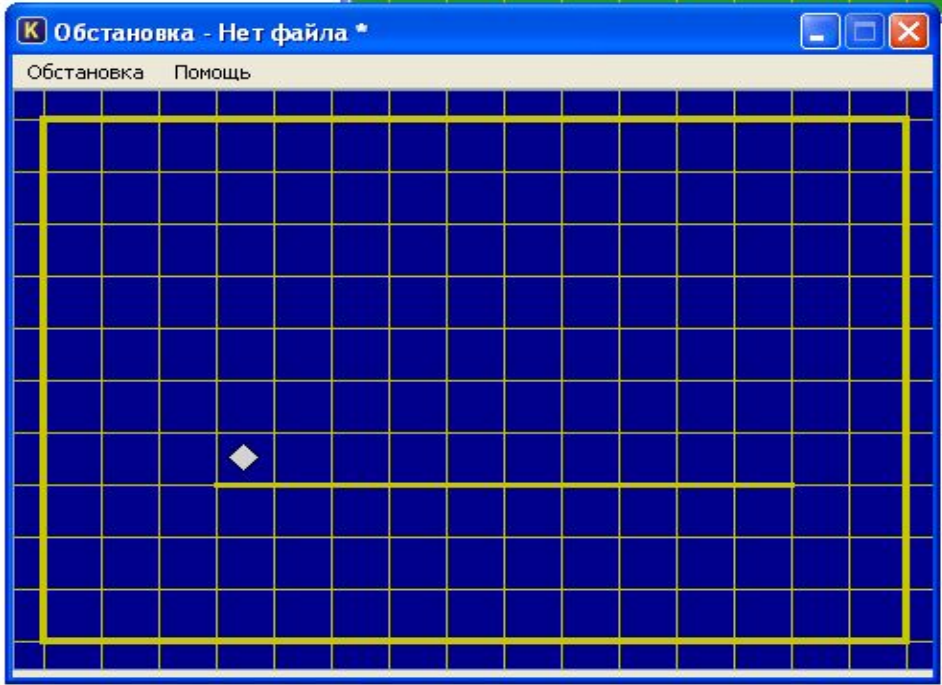




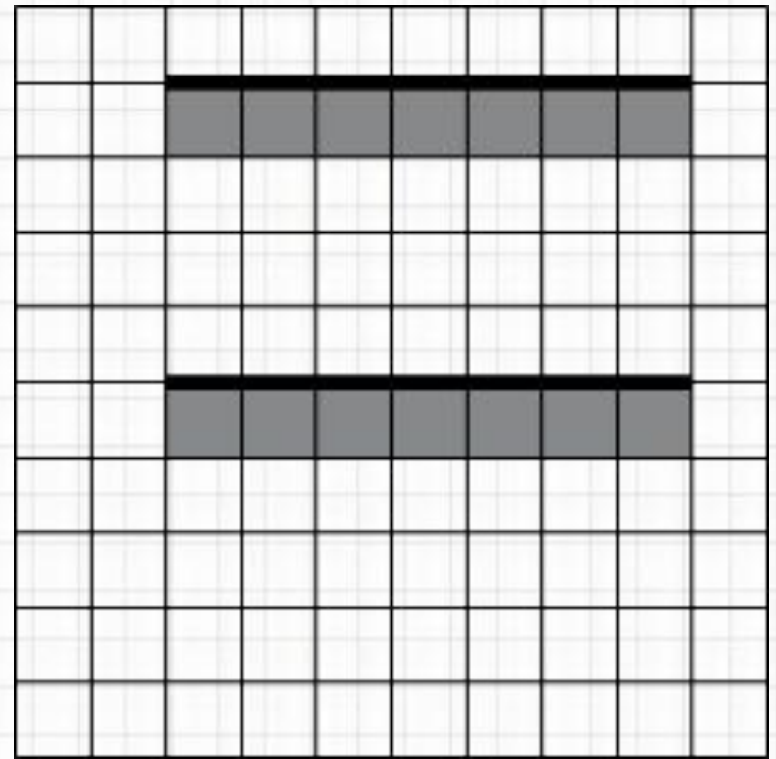
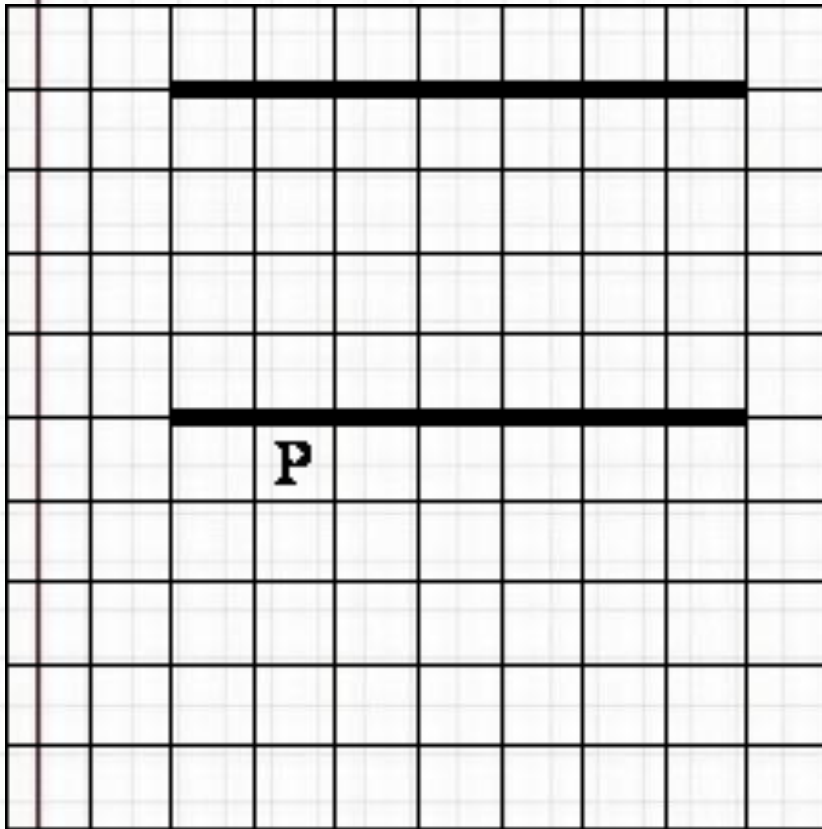
```
1 использовать Робот
2 алг
3 нач
4   нц пока не снизу свободно
5     ввех
6     закрасить
7     вправо
8     вниз
9   кц
10
11 кон
12
```



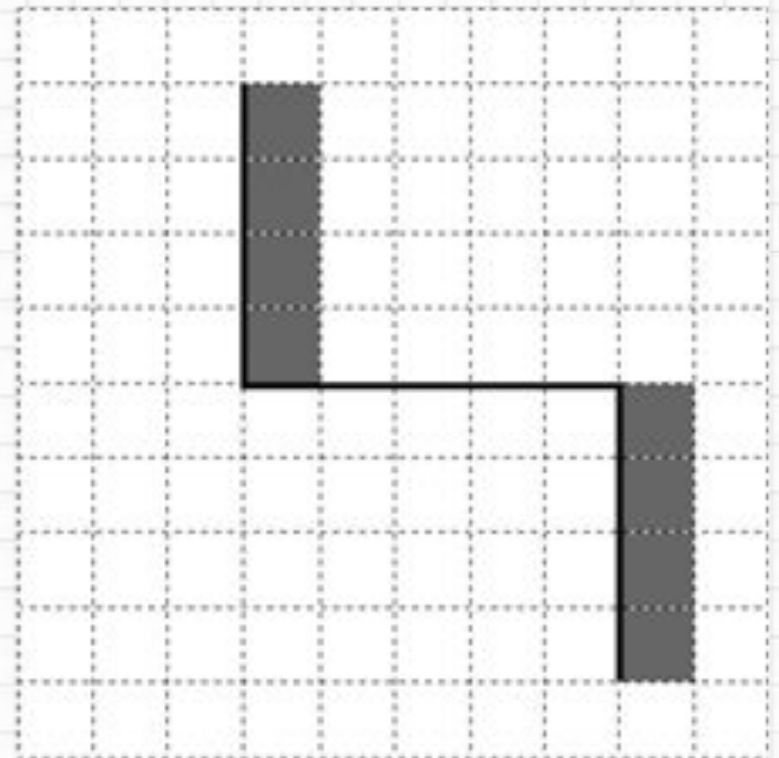
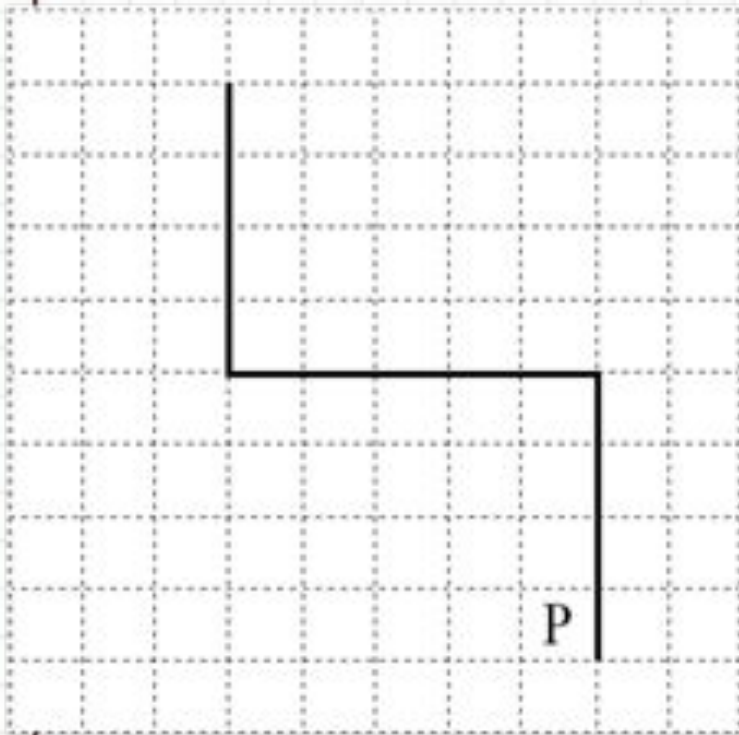
нет



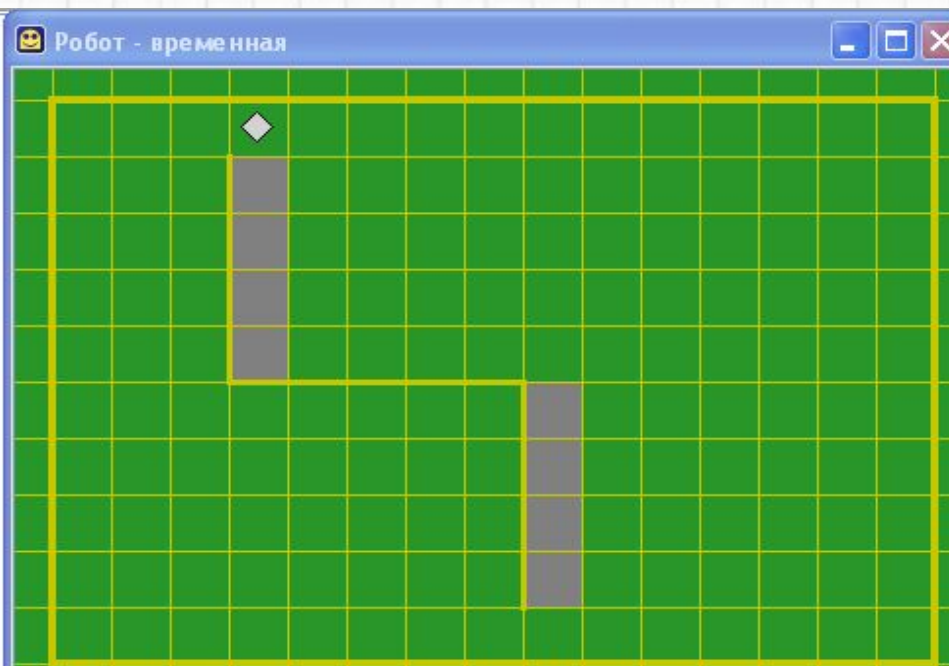
# Задание



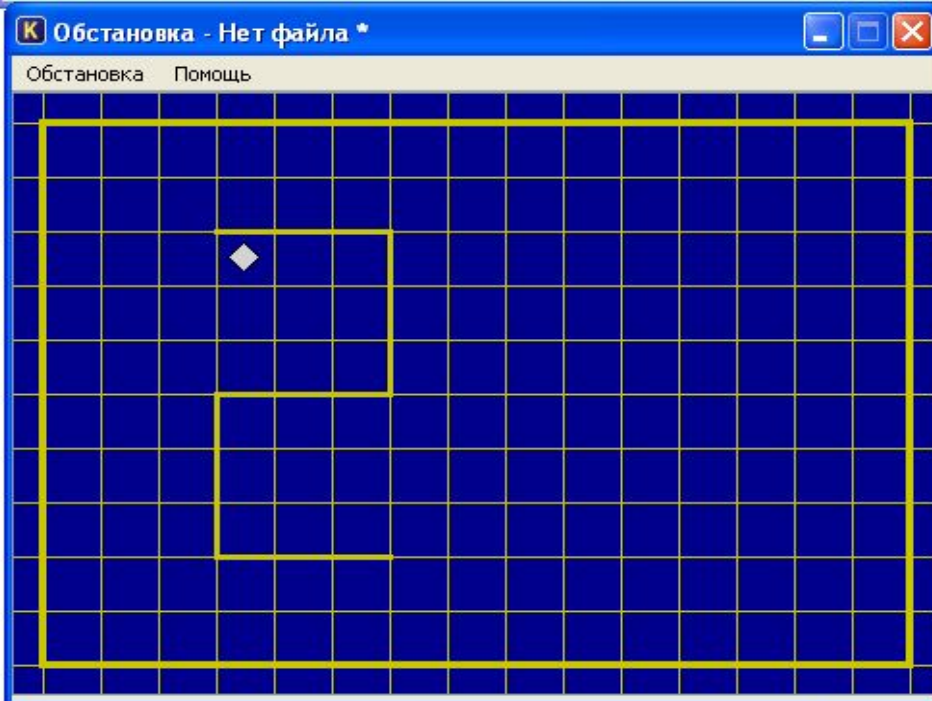
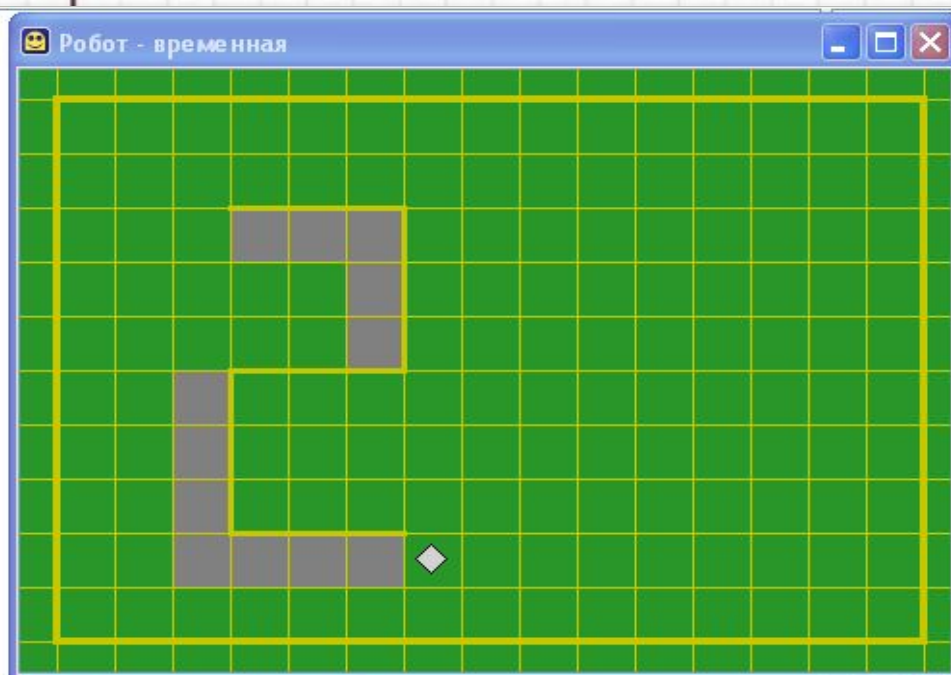
# Задание



# Задание



# Задание



# Задание

