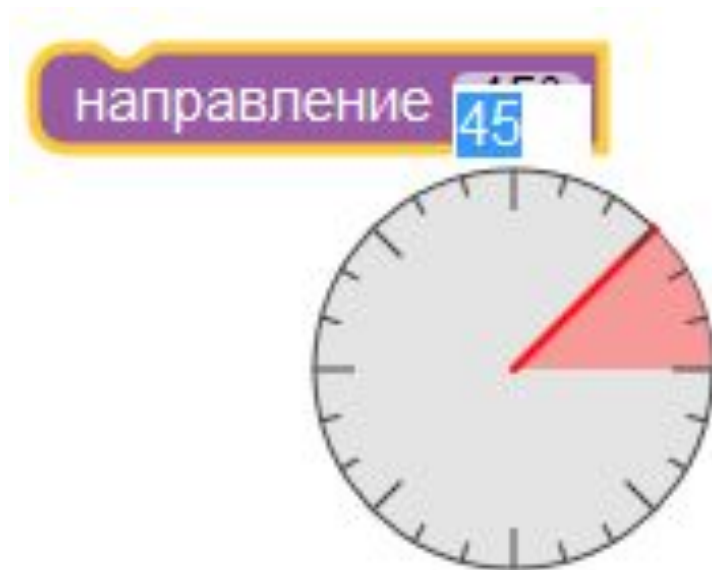
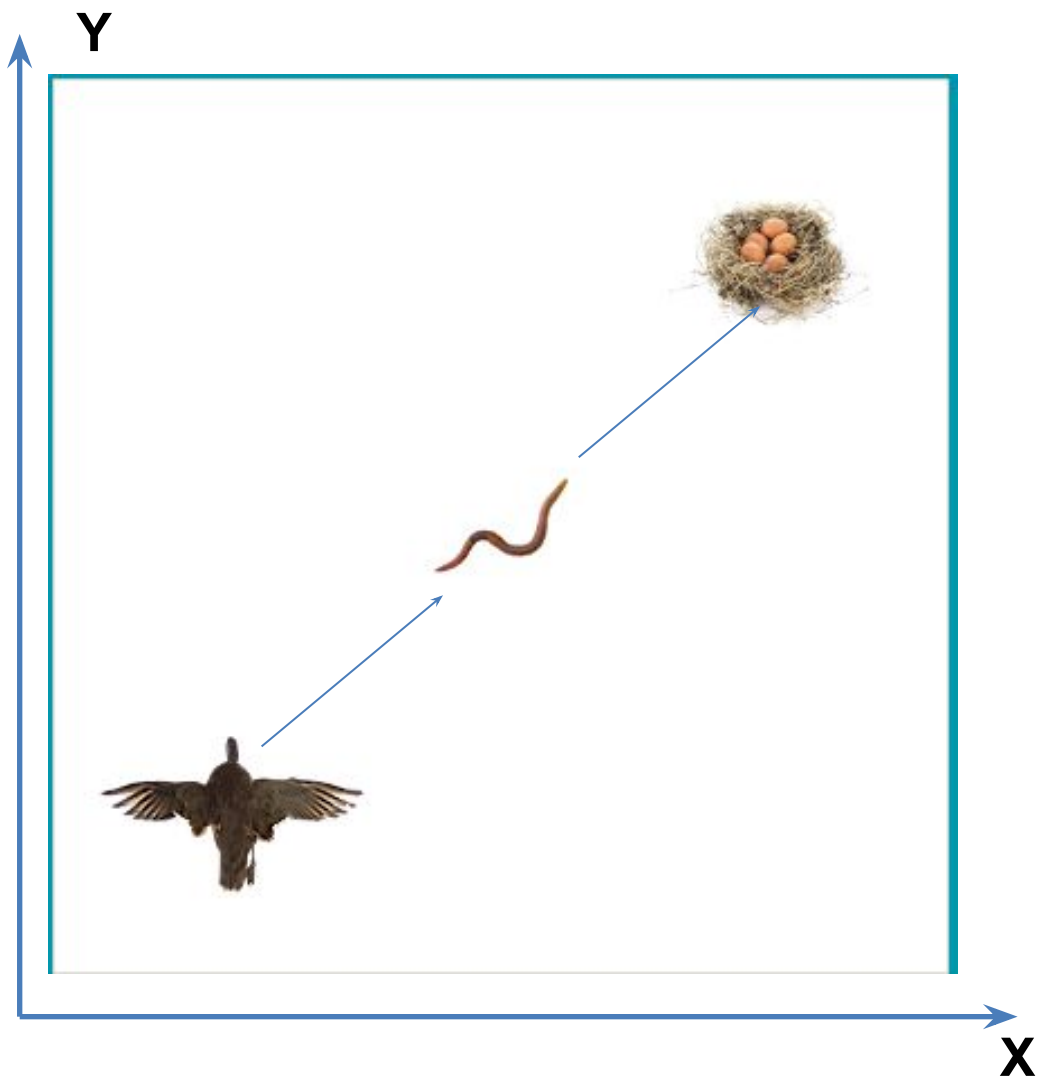


Исполнитель Птица

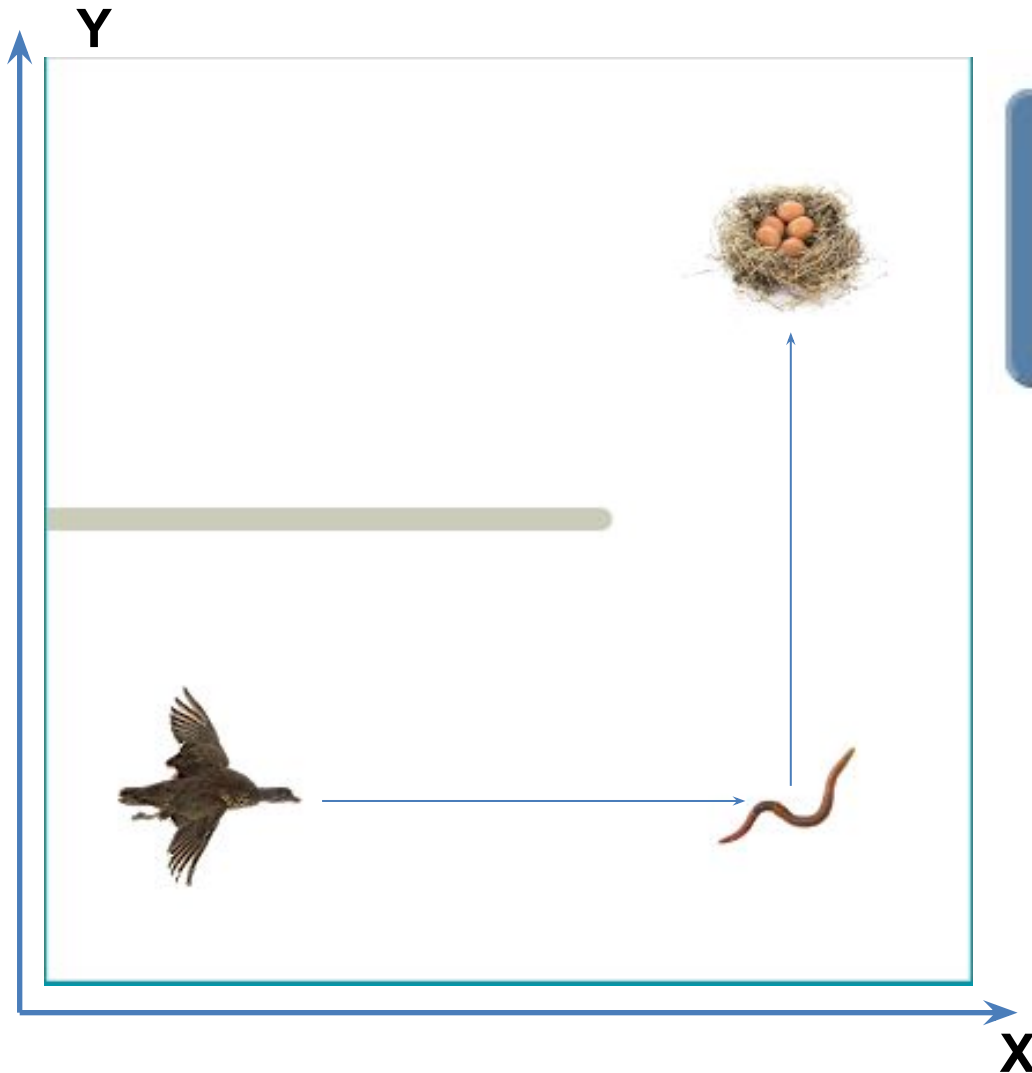
Алгоритмическая конструкция «ветвление»



Задача 1



Задача 2



если

выполнить

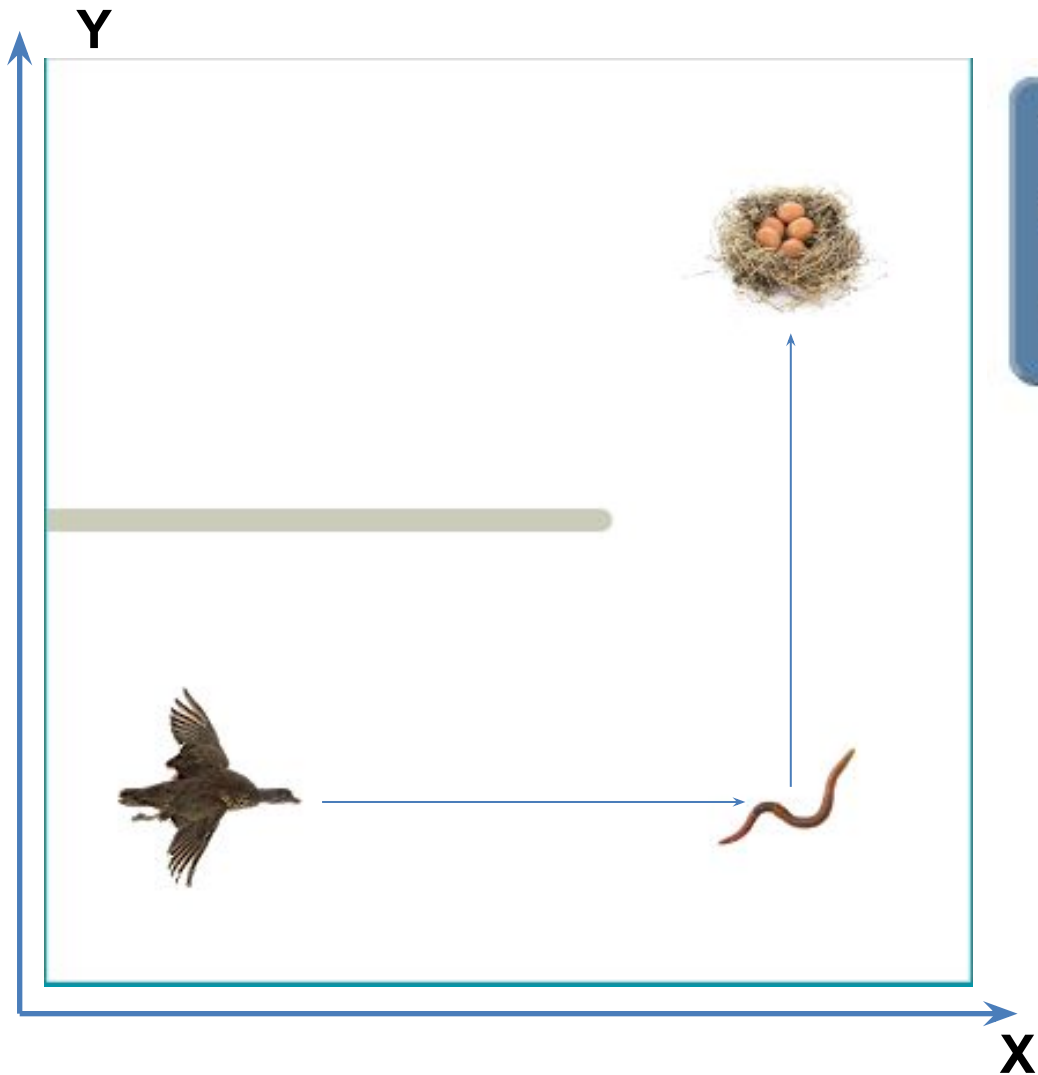
иначе

червяк не пойман

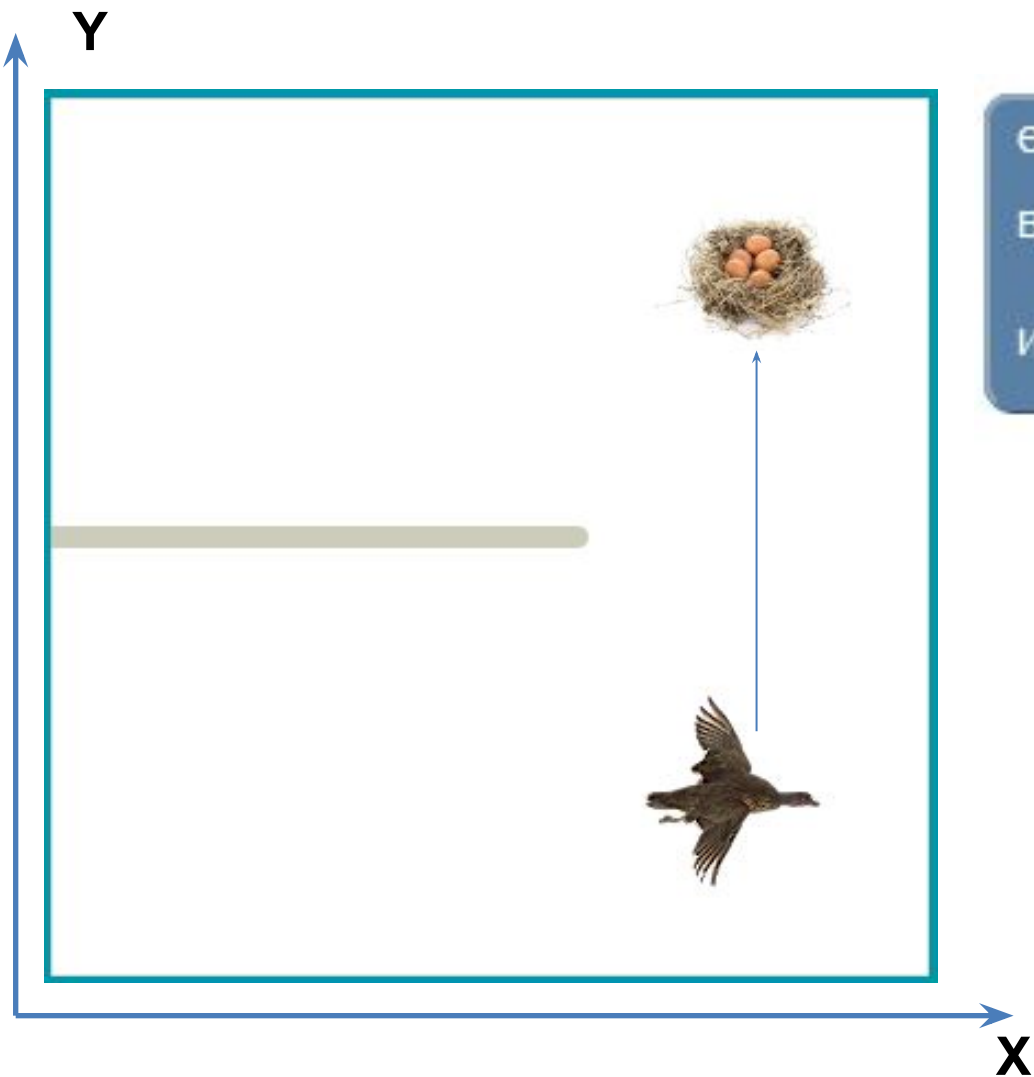
1) Какое направление нужно выбрать, если червяк не пойман?

2) Какое направление нужно выбрать, если червяк уже пойман?

Задача 2 – 1 этап



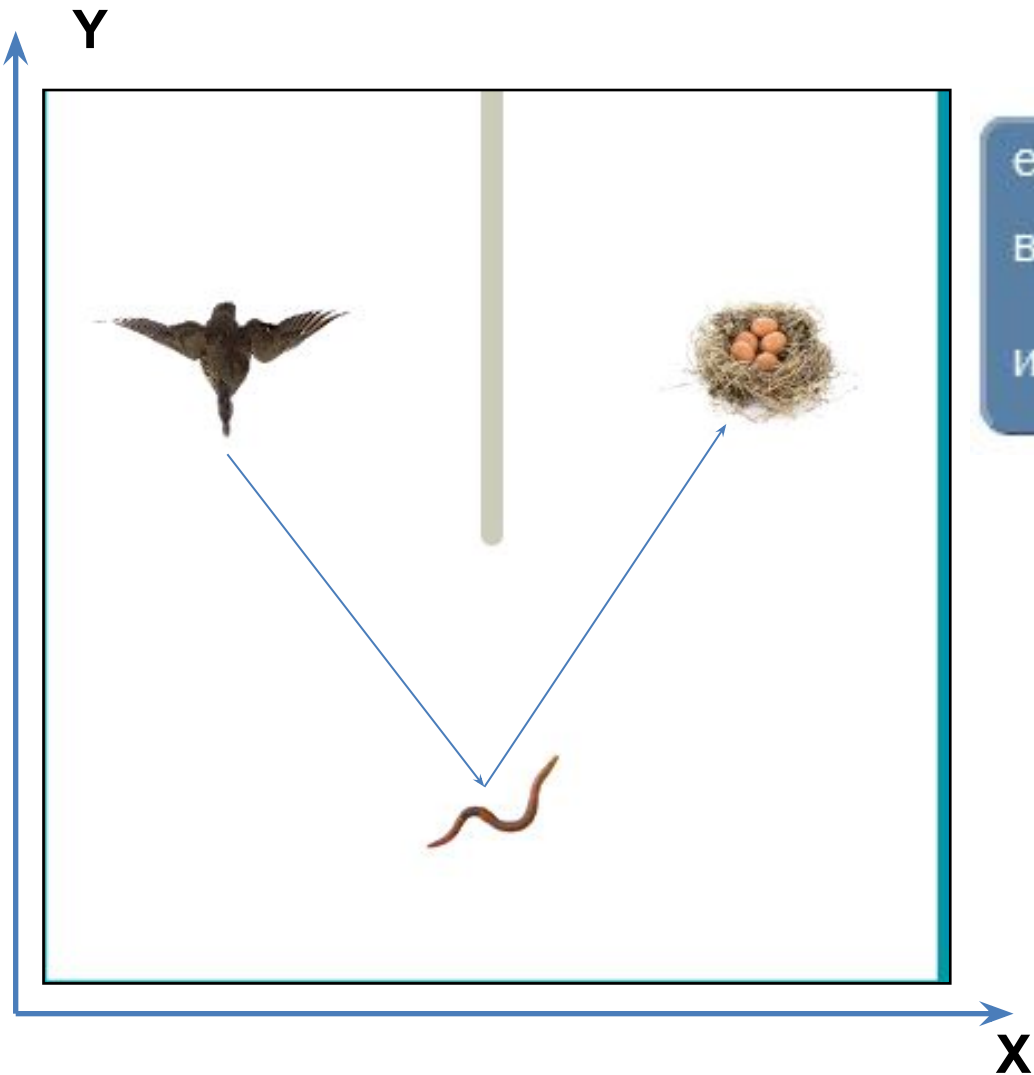
Задача 2 – 2 этап



если червяк не пойман
выполнить направление 0°
иначе направление 90°



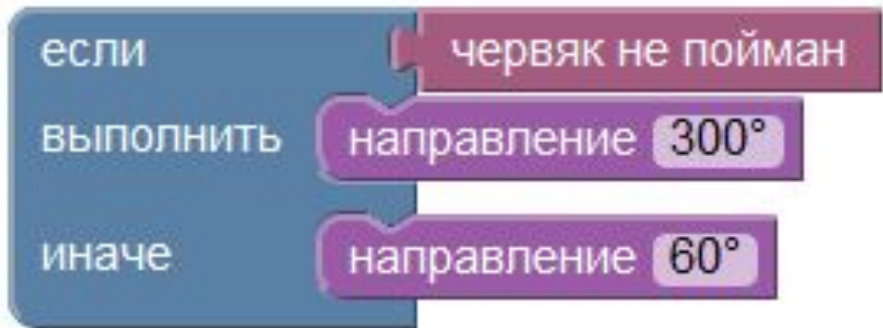
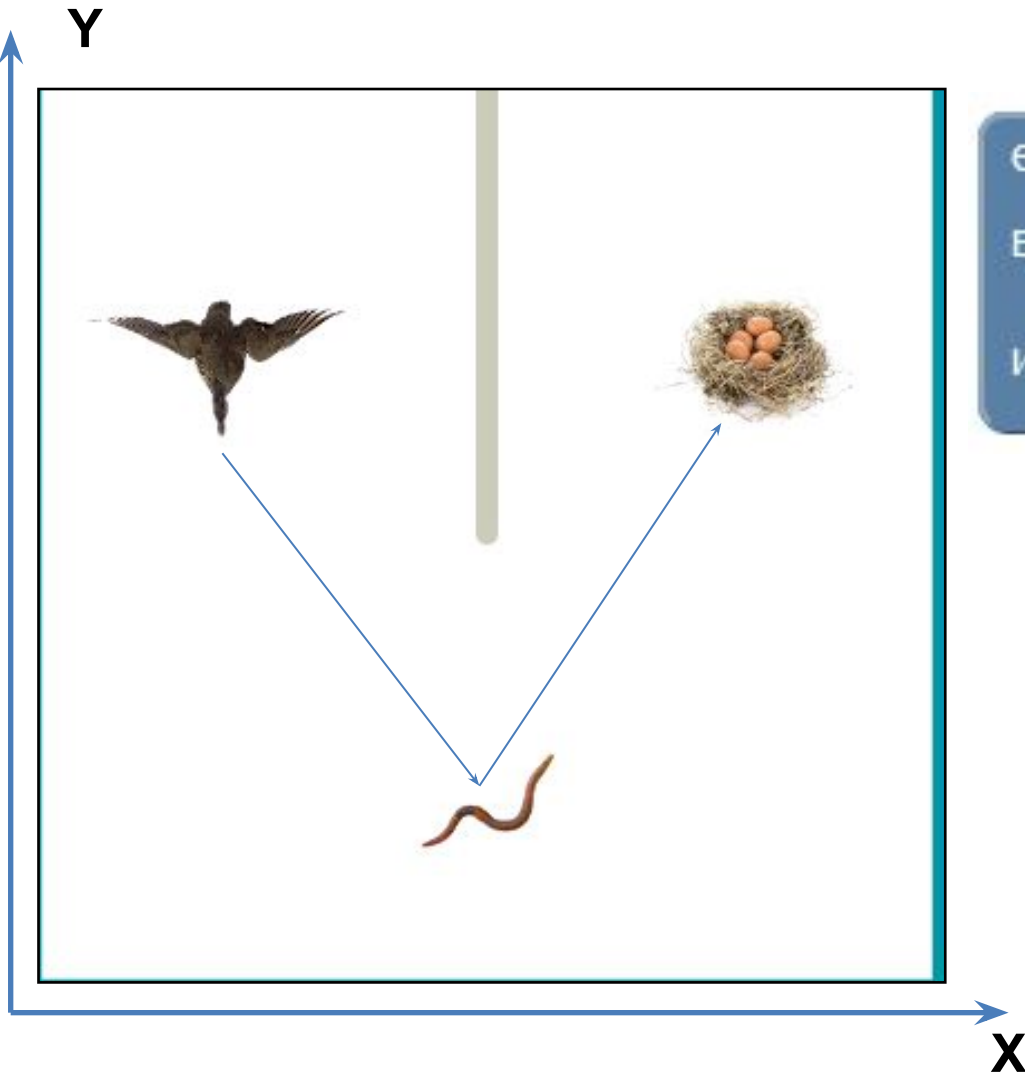
Задача 3 (самостоятельно)



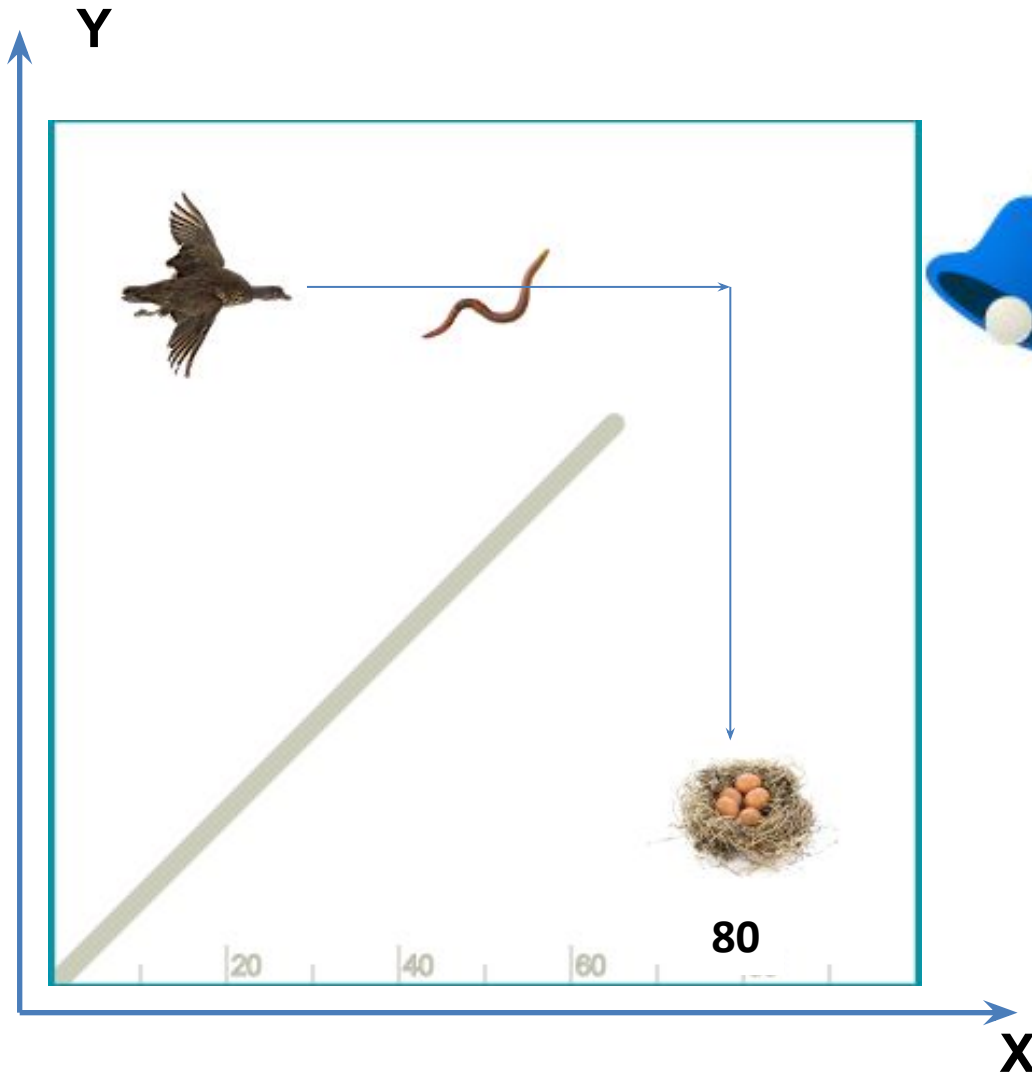
если
выполнить
иначе

червяк не пойман

Задача 3 (проверка)



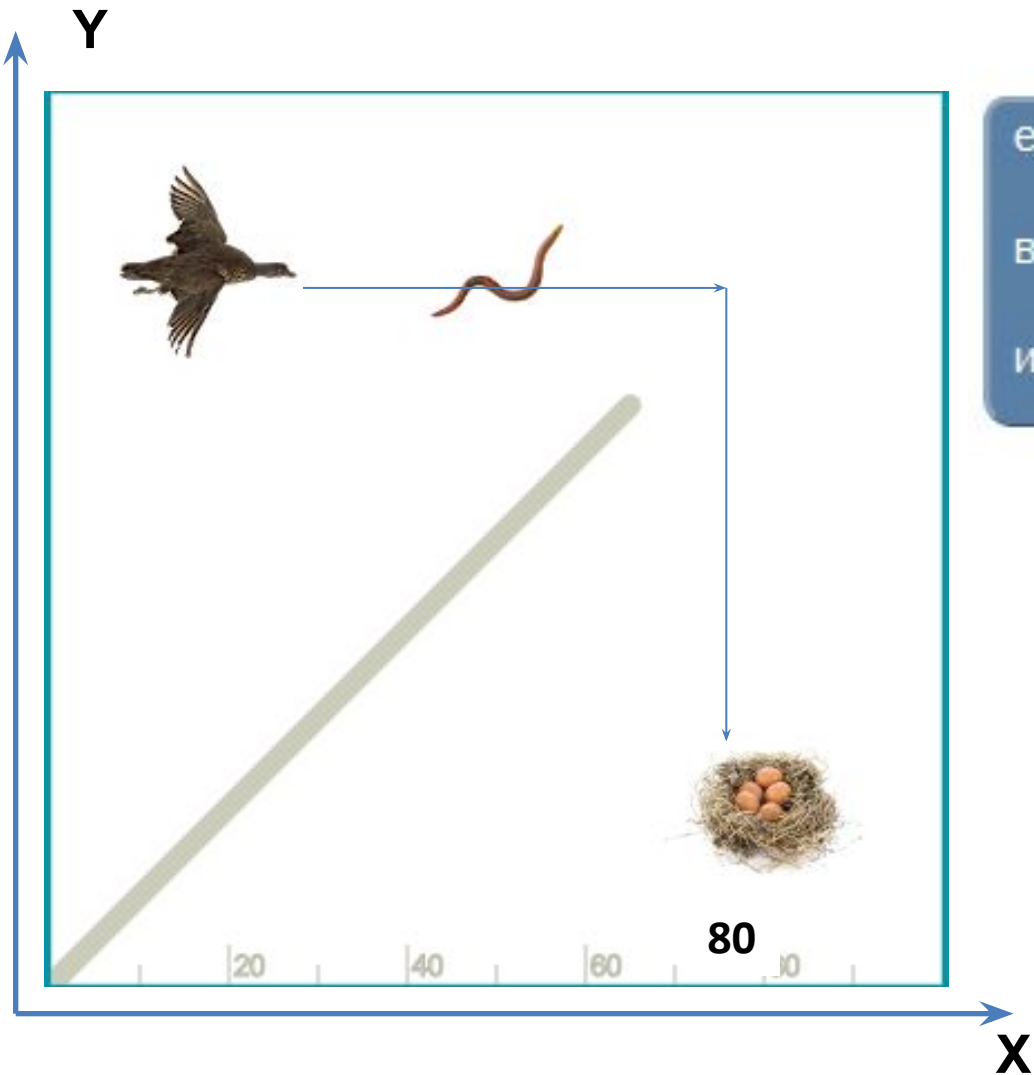
Задача 4



'x' - это текущее горизонтальное положение. Используй этот блок, чтобы двигаться в одном направлении, если 'x' меньше числа, или в другом направлении, в противном случае.



Задача 4 – 1 этап

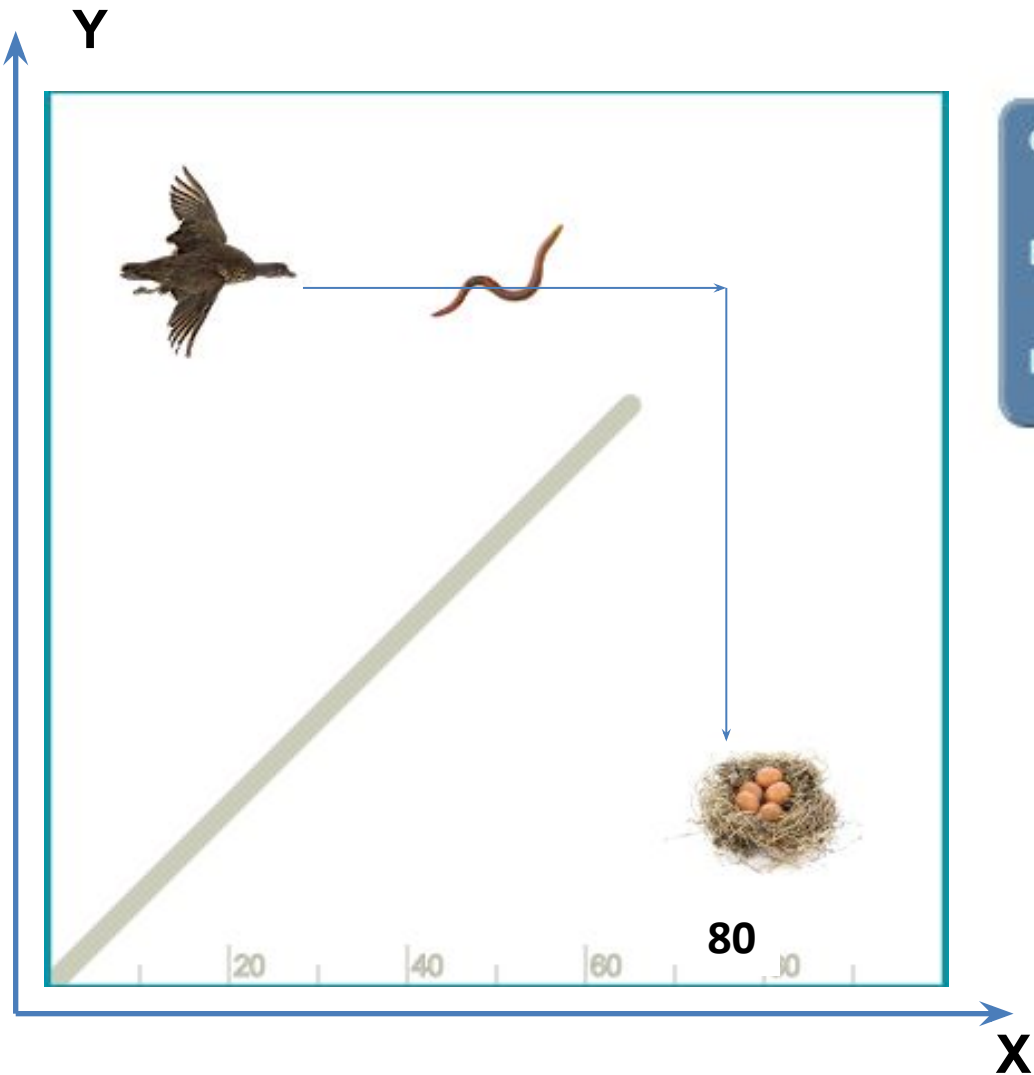


если x $<$ 80

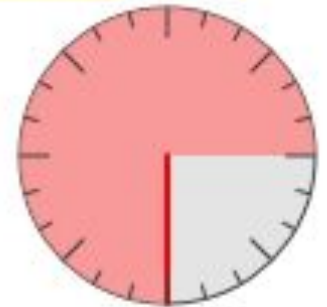
выполнить направление

иначе

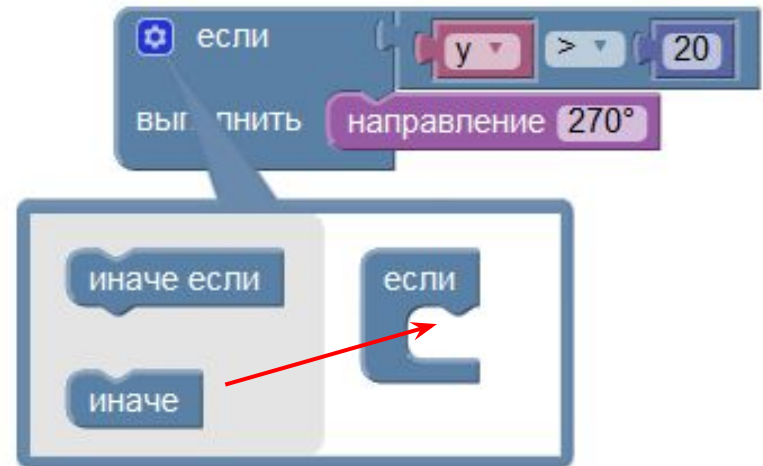
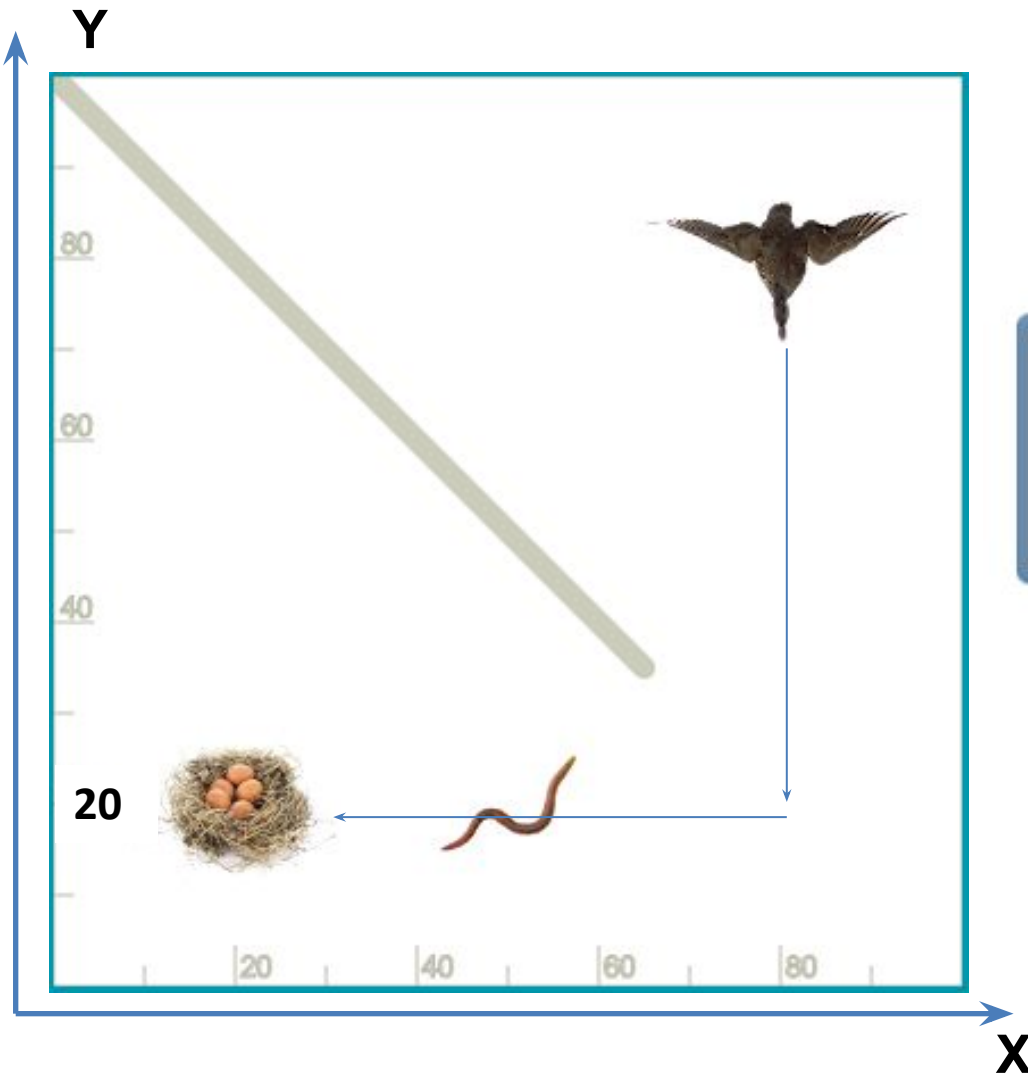
Задача 4 – 2 этап



```
если [x] < 80  
  выполнить [направление 0°]  
иначе [направление 270]
```

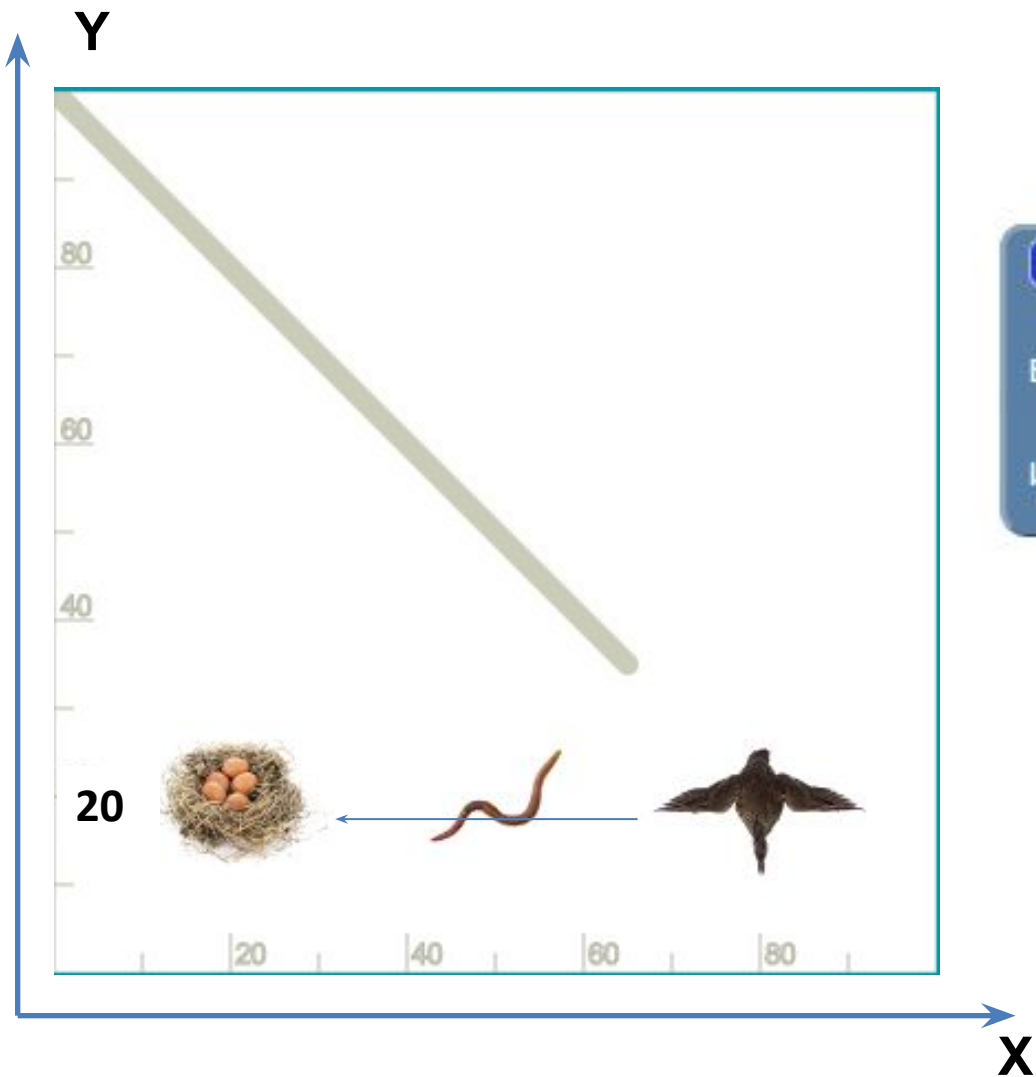


Задача 5 – 1 этап

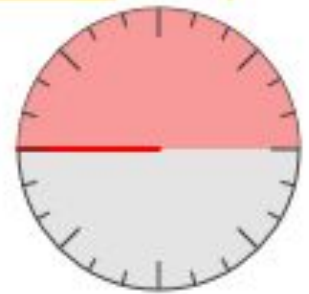


Перенеси блок "иначе" в блок "если".

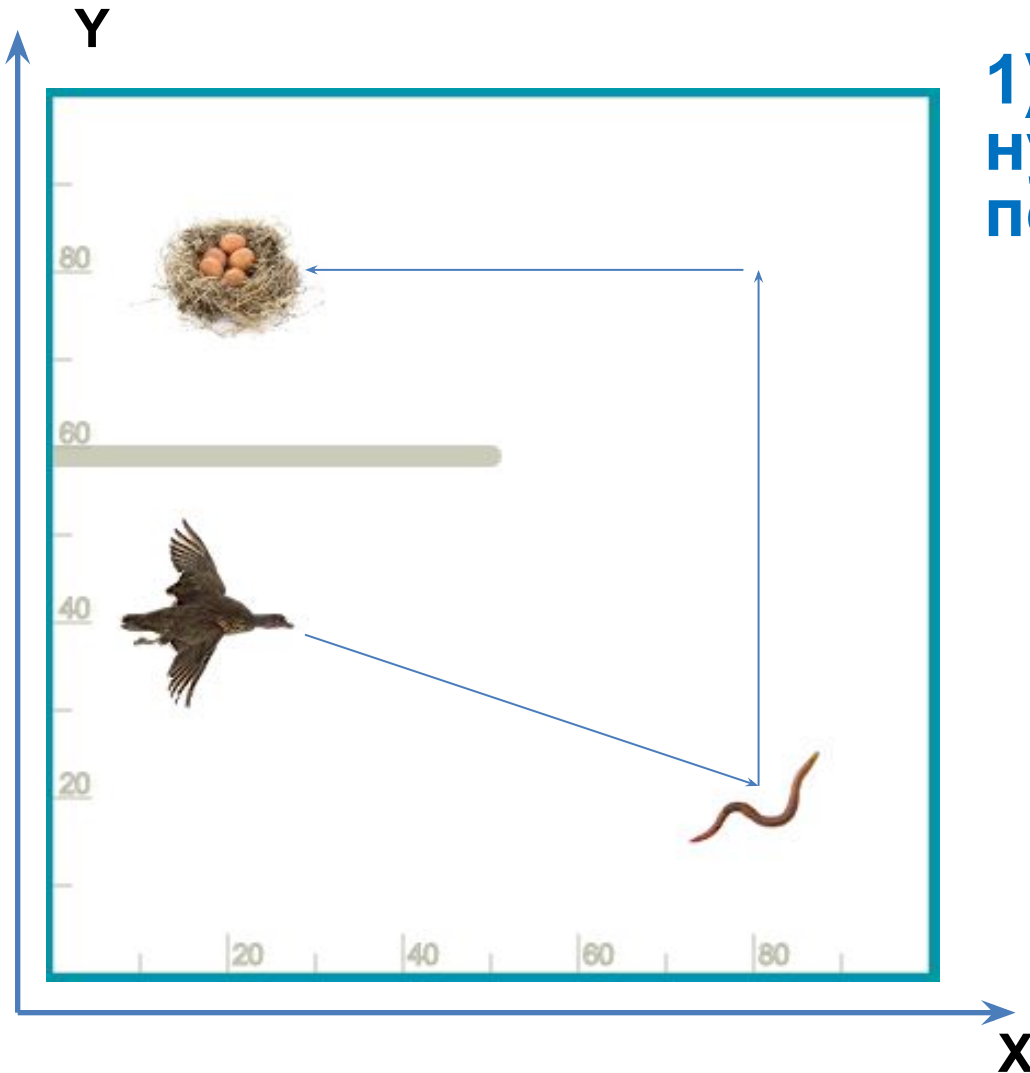
Задача 5 – 2 этап



```
если (y > 20)
  выполнить (направление 270°)
иначе
  выполнить (направление 180)
```

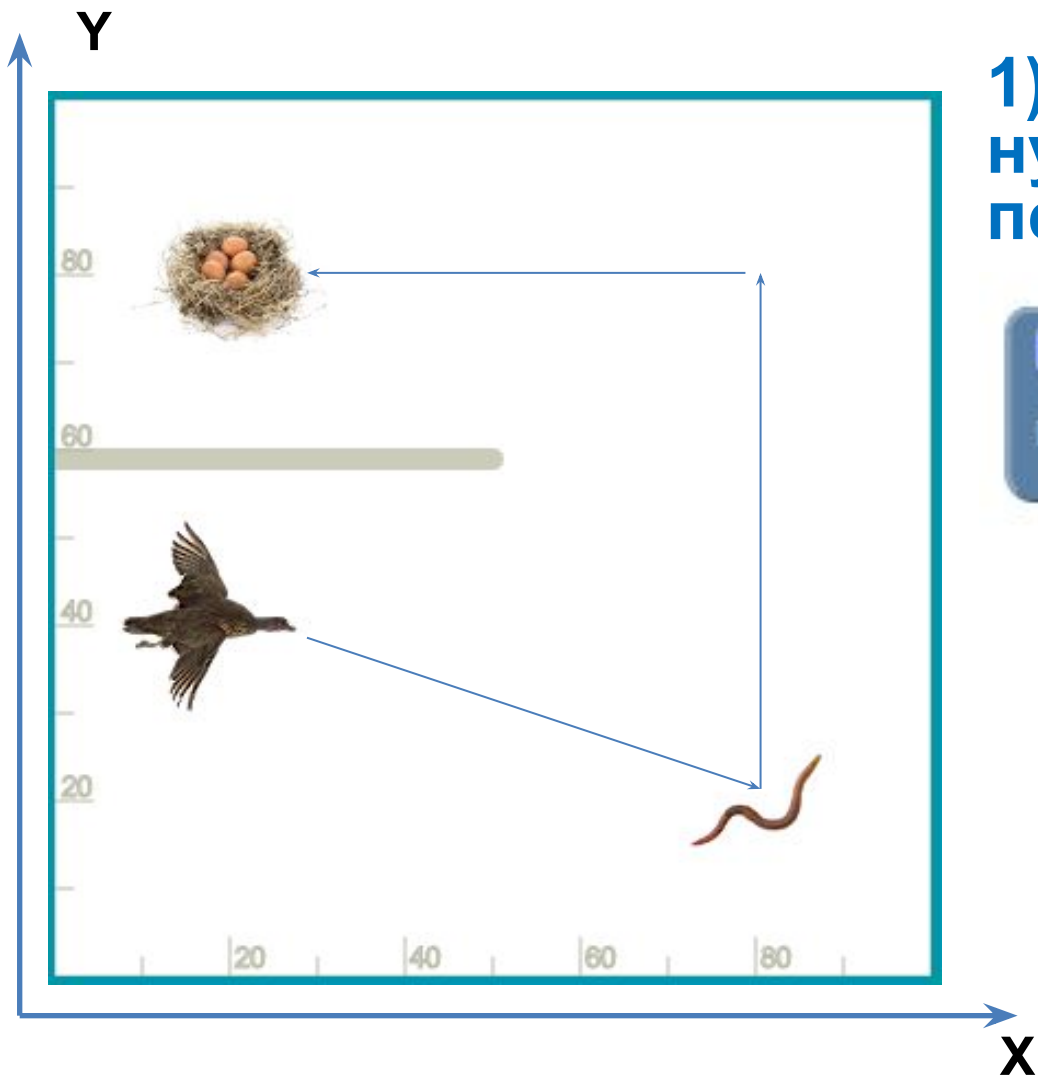


Задача 6 – 1 этап



1) Какое условие нужно проверить на первом этапе пути?

Задача 6 – 1 этап

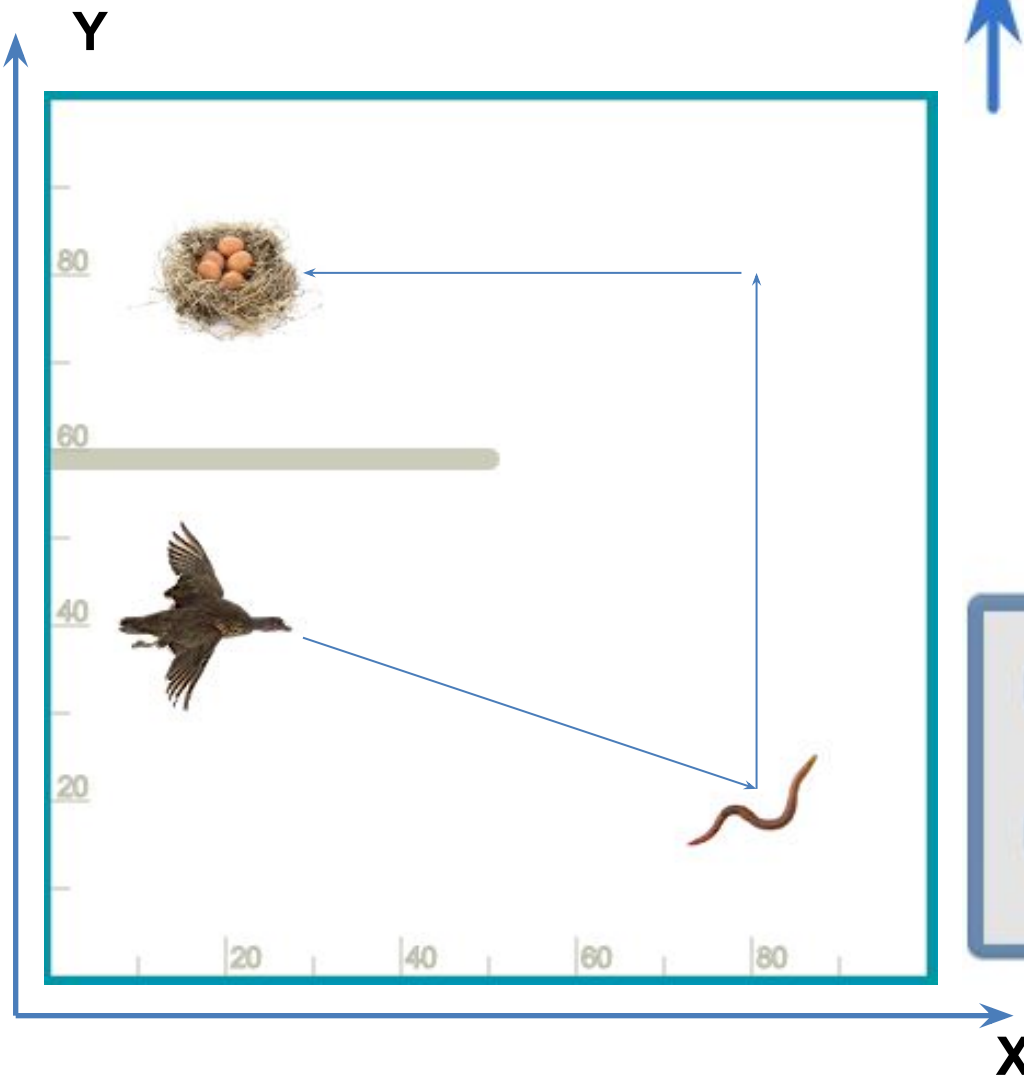


1) Какое условие нужно проверить на первом этапе пути?

если червяк не пойман
выполнить направление 345



Задача 6 – 2 этап



На этом уровне требуются блоки "иначе если" и "иначе".



если
выполнить
иначе если
выполнить
иначе

червяк не пойман

направление 345°

иначе если

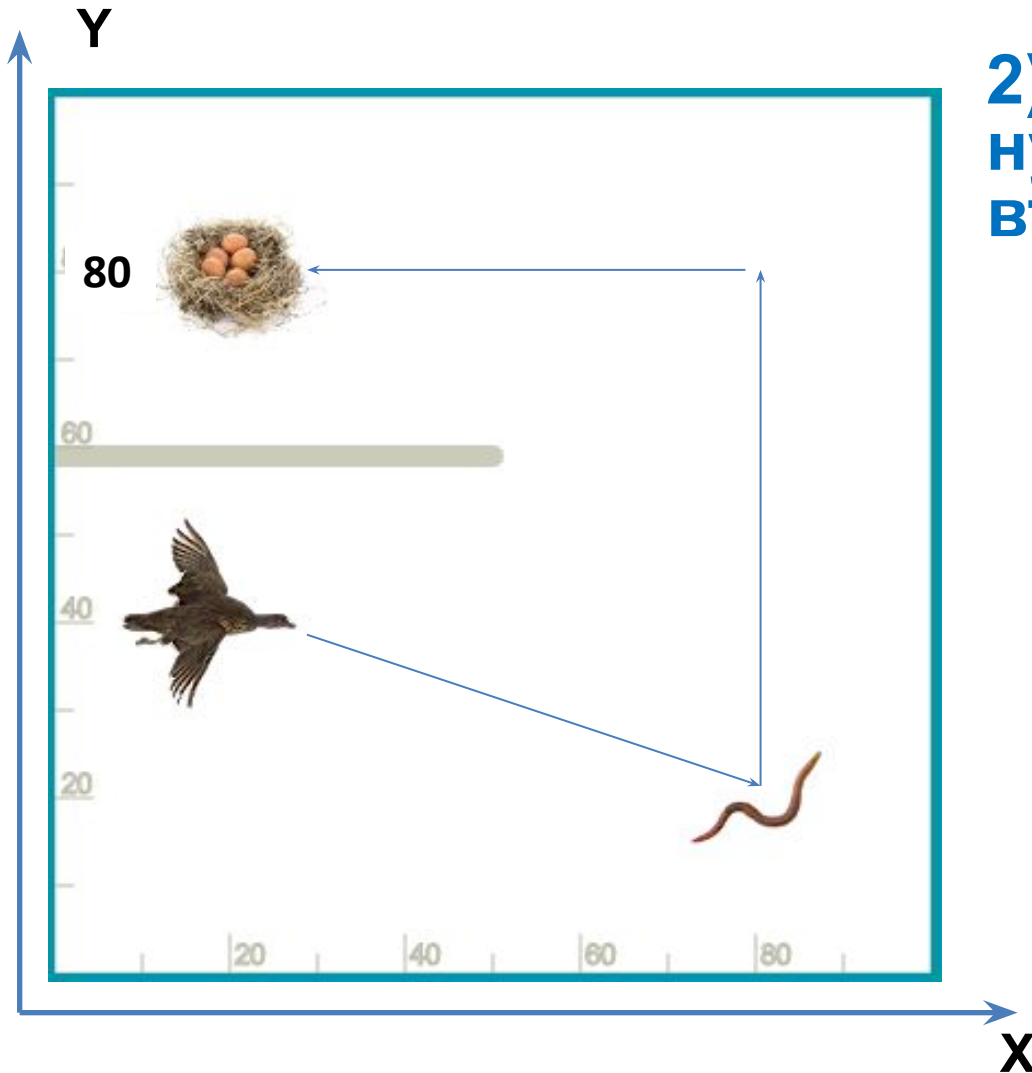
иначе

если

иначе если

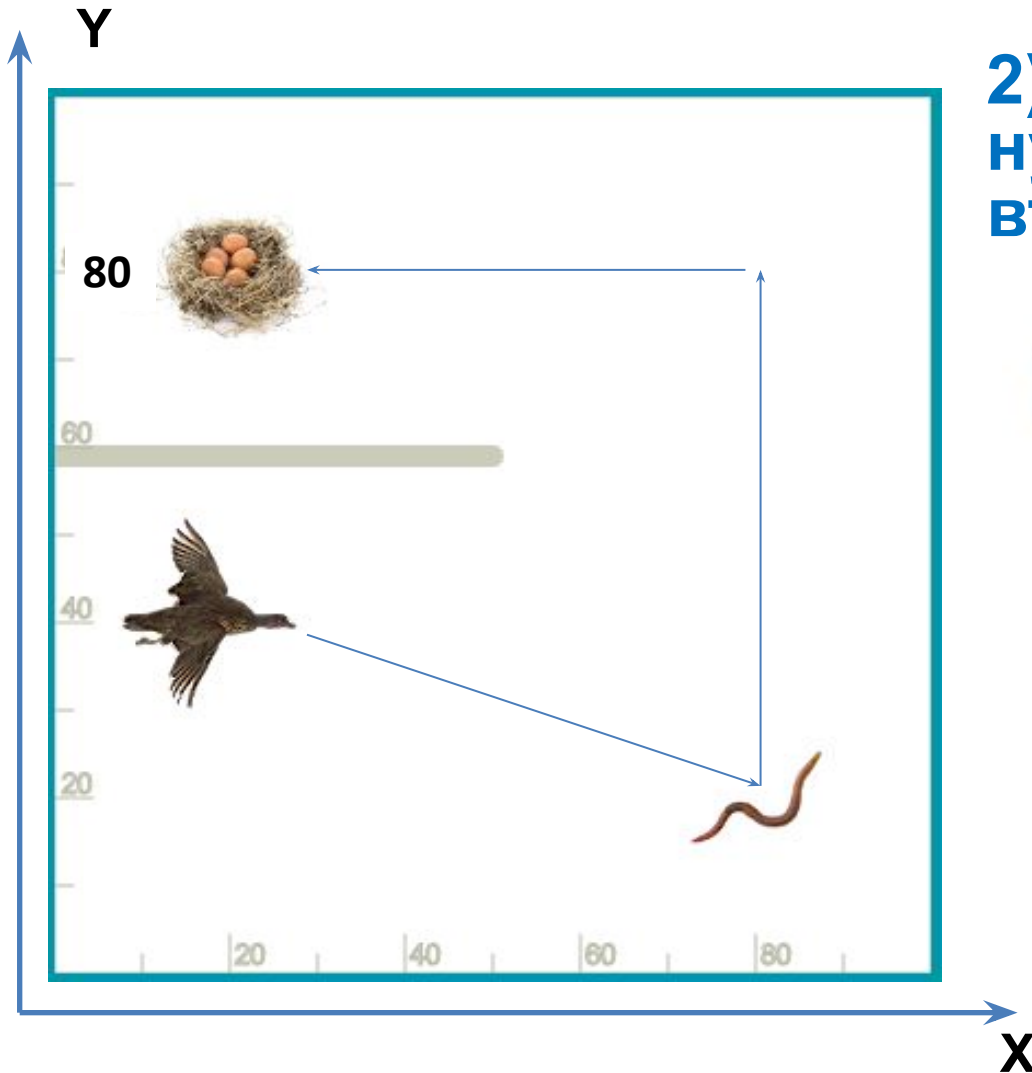
иначе

Задача 6 – 2 этап



2) Какое условие нужно проверить на втором этапе пути?

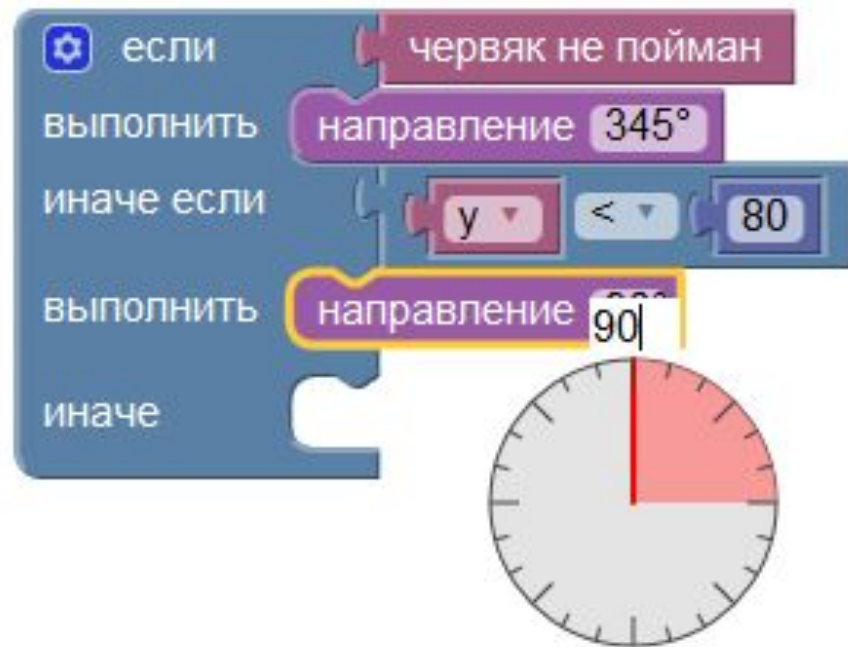
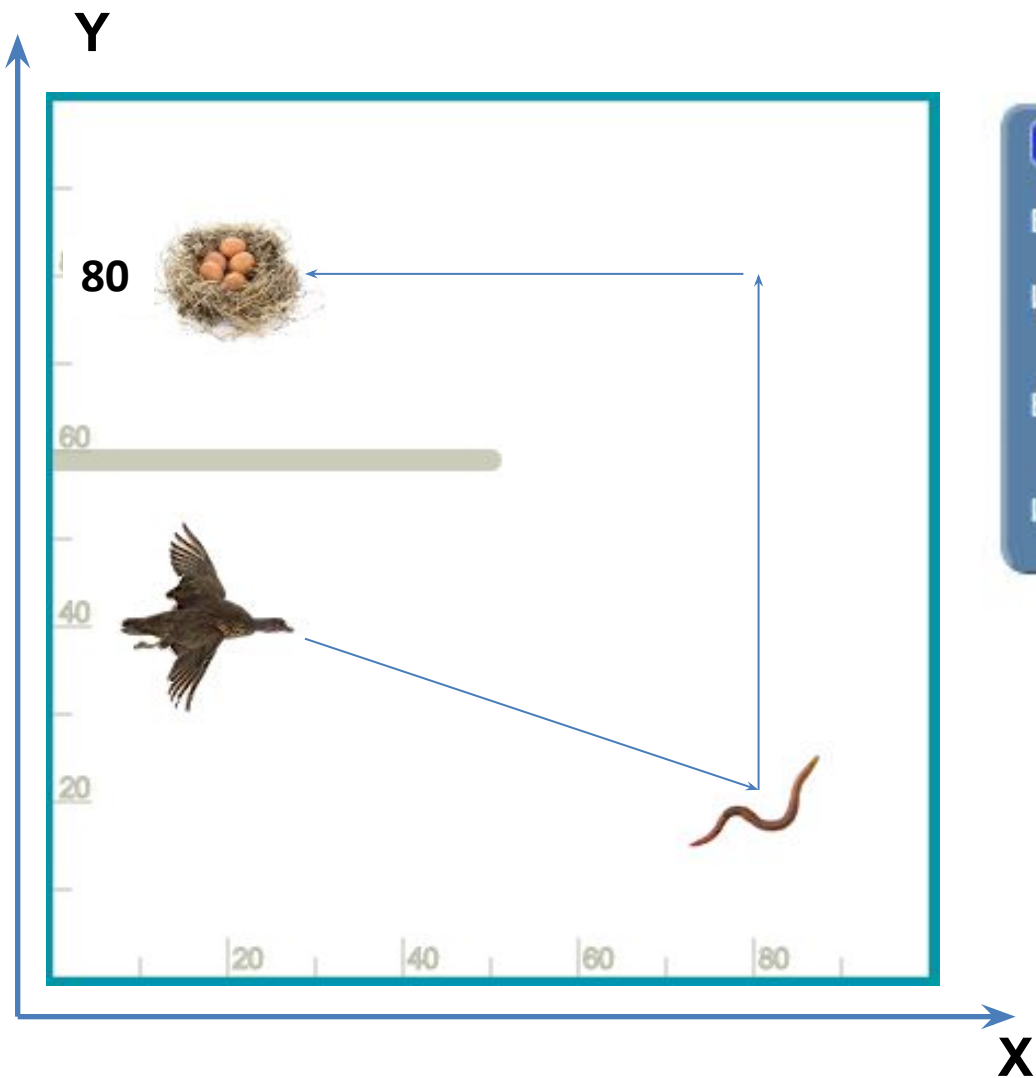
Задача 6 – 2 этап



2) Какое условие нужно проверить на втором этапе пути?



Задача 6 – 2 этап



Задача 6 – 3 этап

