

**Алгоритм**

**это**

**выполнения**

**команд**

**—**

**последовательно  
сть**

**Алгоритм – это последовательность  
выполнения команд**



**Исполнитель** – это некоторый объект, способный выполнять определённый набор команд

# СКИ

## система команд исполнителя

Совокупность команд, которые могут быть выполнены определённым исполнителем

# Тест «Верно ли, что...»

**Если вы согласны с утверждением , то ставим ( + ),  
не согласны ставим ( - )**

1. Бесконечная последовательность шагов - это алгоритм ( )
2. Алгоритм, в котором команды выполняются последовательно друг за другом -это линейный алгоритм ( )
3. Исполнитель – это только человек ( )
- 4.Алгоритм – это последовательность команд ( )
- 5.Шаги в алгоритме должны быть записаны на понятном исполнителю языке ( )
6. Человек может выполнить любой алгоритм ( )
7. Для записи алгоритма существует специальная среда( )



# Тест «Верно ли, что...»

Если вы согласны с утверждением , то ставим ( + ),  
не согласны ставим ( - )

1. Бесконечная последовательность шагов - это алгоритм ( - )

2. Алгоритм, в котором команды выполняются последовательно друг за другом -это линейный алгоритм ( + )

3. Исполнитель – это только человек ( - )

4.Алгоритм – это последовательность команд ( + )

5.Шаги в алгоритме должны быть записаны на понятном исполнителю языке ( + )

6. Человек может выполнить любой алгоритм ( - )

7. Алгоритм может быть выполнен в специализированной среде ( + )

Система "Исполнители"

Файл Правка Настройка Шаблоны ?



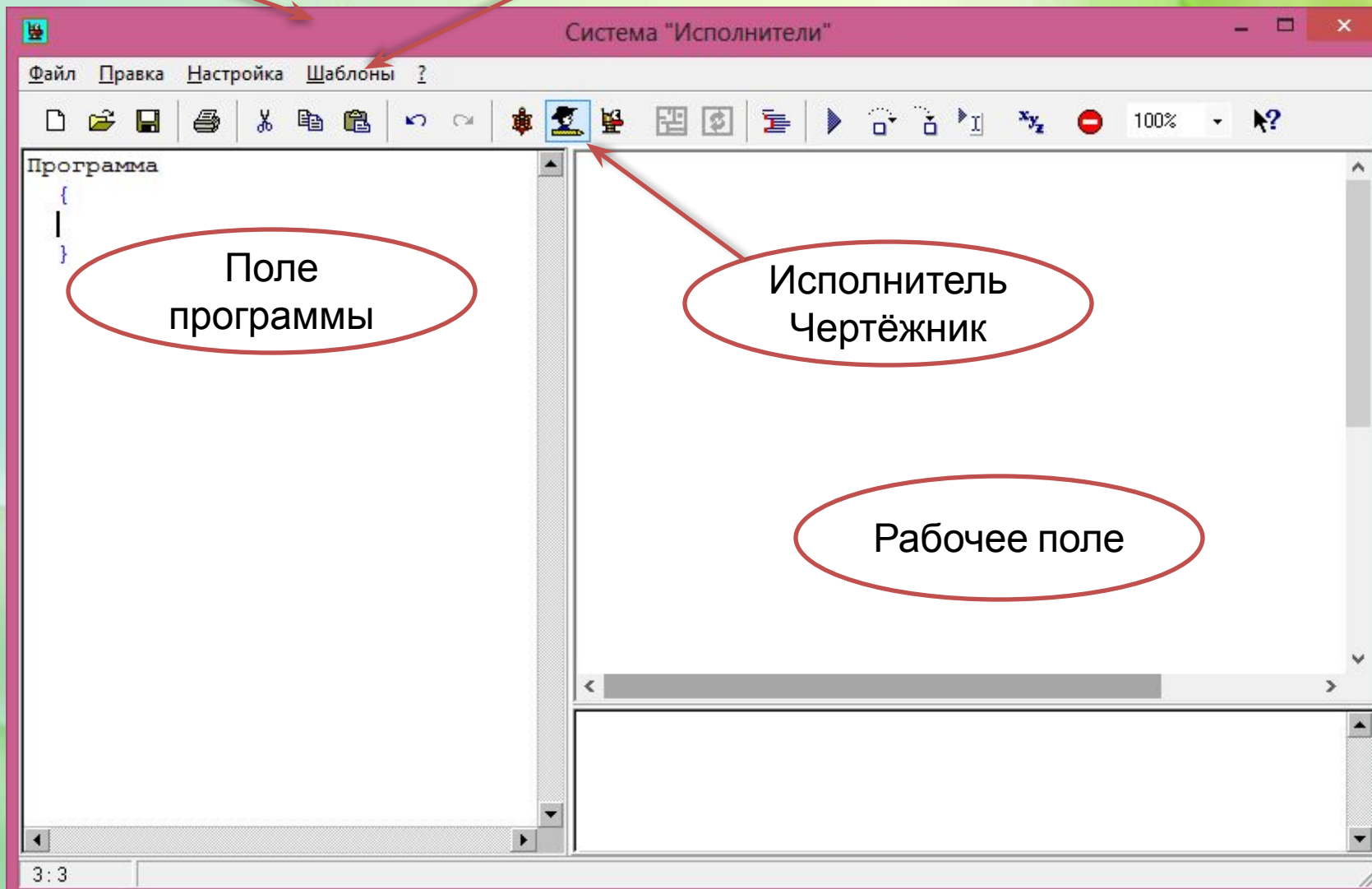
Программа

```
{  
|  
}
```

3:3

Название программы

Строка меню



Поле программы

Исполнитель Чертежник

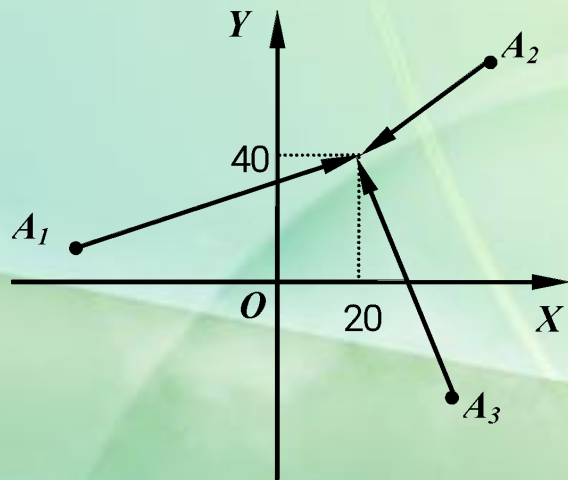
Рабочее поле



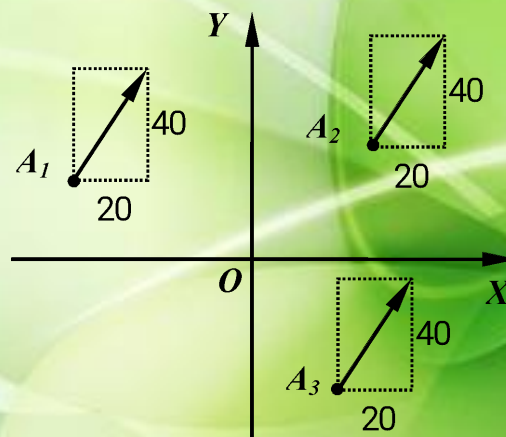
# Система команд исполнителя Чертёжник

<i>Команда</i>	<i>Действие</i>
покажись;	Чертёжник появляется на экране
скройся;	Чертёжник исчезает
опусти_ перо;	После этого остаётся след
подними_ перо;	Не оставлять след
в_точку (x, y);	Переместиться в точку с координатами (x,y)
вектор (dx, dy);	Переместиться на вектор (dx, dy) относительно текущего положения

Команда ***в\_точку (20, 40)*** перемещает исполнителя в точку с **абсолютными координатами (20, 40)**, независимо от того, где он находился до этого.



Команда ***вектор (20, 40)*** смещает исполнителя в точку, расположенную на 20 шагов правее и на 40 шагов выше его **текущего положения**.





```
Буква_М
{
  опусти_перо;
  вектор (0, 40);
  вектор (10, - 20);
  вектор (10, 20);
  вектор (0, - 40);
  подними_перо;
  вектор (5, 0);
}
Буква_А
{
  опусти_перо;
  вектор (10, 40);
  вектор (10, 0);
  вектор (0, - 20);
  вектор ( - 15, 0);
  вектор (15, 0);
  вектор (0, - 20);
  подними_перо;
  вектор (5, 0);
}
```

MAMA

Тема урока

**Использование  
вспомогательных  
алгоритмов**





СловоМАМА

```
{  
Буква_М;  
Буква_А;  
Буква_М;  
Буква_А;  
}
```

основная программа

Буква\_М

```
{  
опусти_перо;  
вектор (0, 40);  
вектор (10, - 20);  
вектор (10, 20);  
подними_перо;  
вектор (5, 0);  
}
```

процедура

Буква\_А

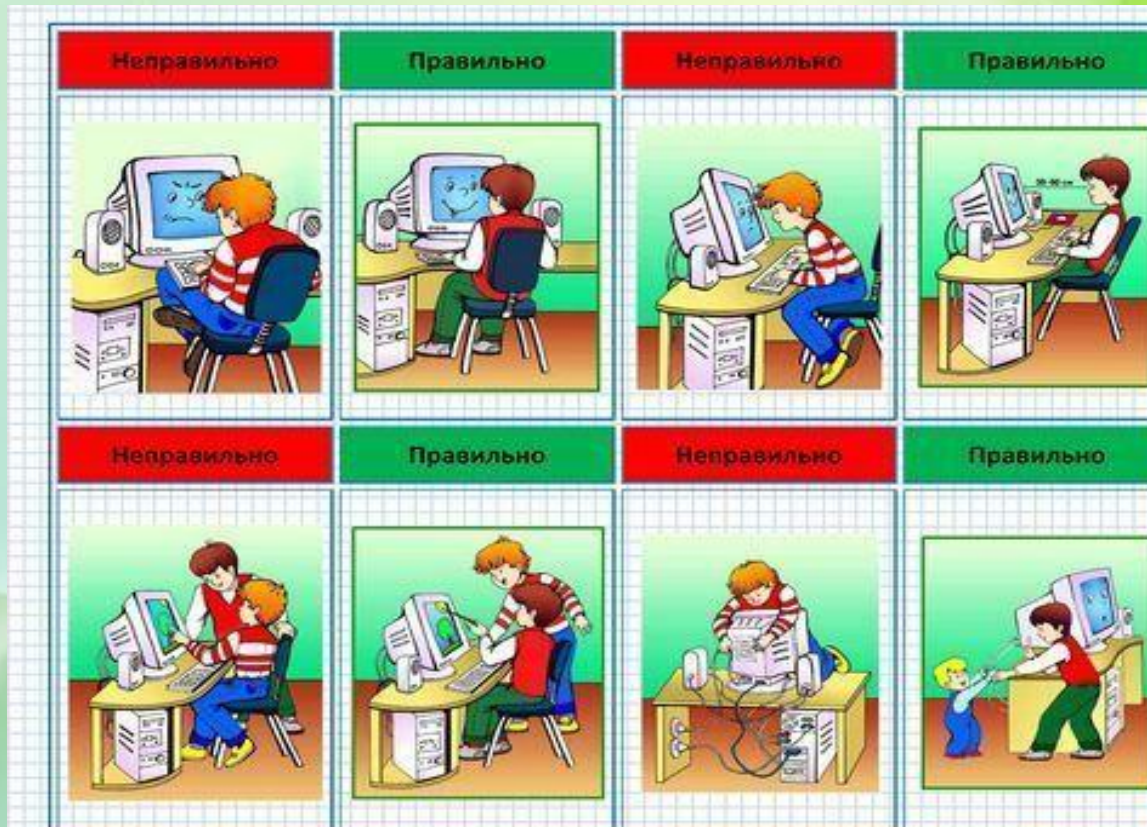
```
{  
опусти_перо;  
вектор (10, 40);  
вектор (10, 0);  
вектор (0, - 20);  
вектор (- 15, 0);  
вектор (15, 0);  
вектор (0, - 20);  
подними_перо;  
вектор (5, 0);  
}
```

процедура

МАМА



# Правила работы за компьютером



# Выполнение практической работы



**1945-2015**

**70 лет**

