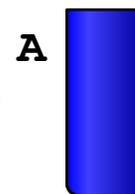
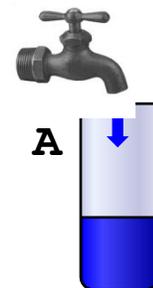
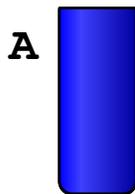
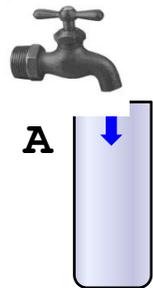


# Исполнитель «Водолей»

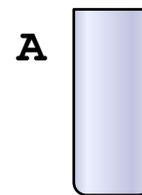
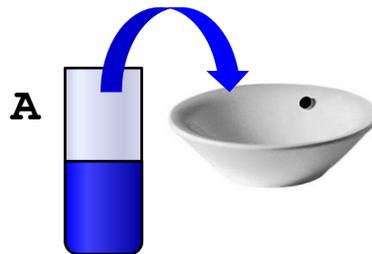


# Система команд

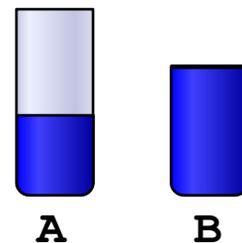
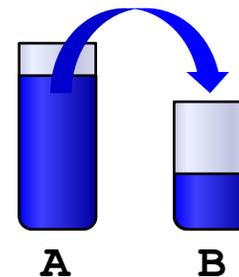
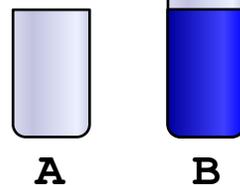
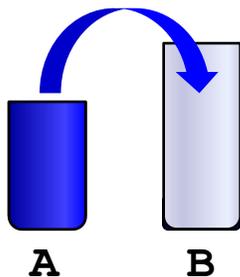
1. наполни А



2. вылей А



3. перелей из А в В



# Табличная запись решения

Есть 5-литровый сосуд (А) и 3-литровый (В).  
Отмерьте 1 литр воды.

1. наполни В
2. перелей из В в А
3. наполни В
4. перелей из В в А

	1	2	3	4
	+В	В→А	+В	В→А
А (5 л)	0	3	3	5
В (3 л)	3	0	3	1

# Запись программы в Кумире

начало  
алгоритма

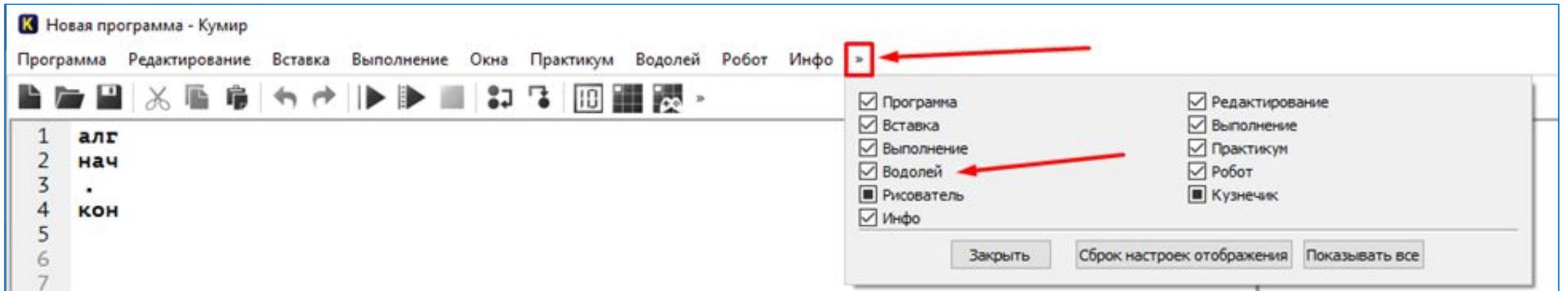
конец  
алгоритма

```
использовать Водолей  
алг Отмерить 1 литр  
нач  
    наполни В  
    перелей из В в А  
    наполни В  
    перелей из В в А  
кон
```

подключить исполнителя

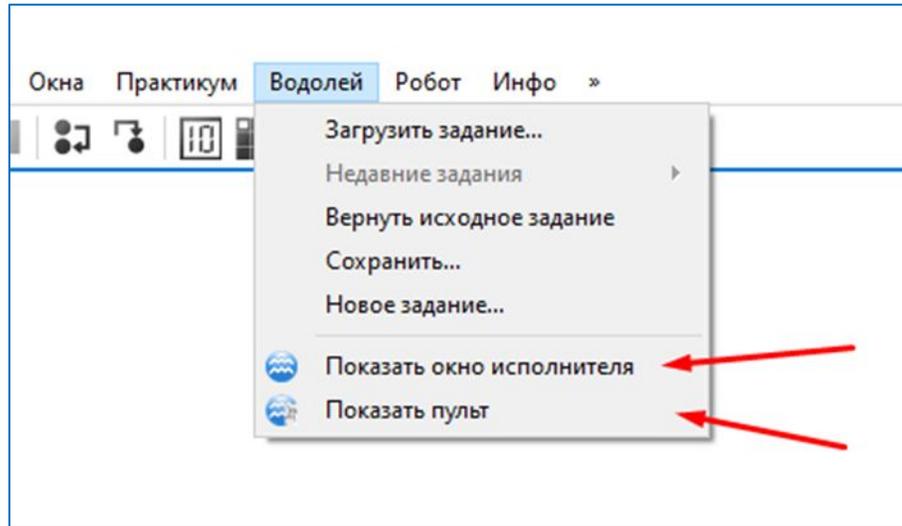
название алгоритма

# Добавление в меню пункта «Водолей»

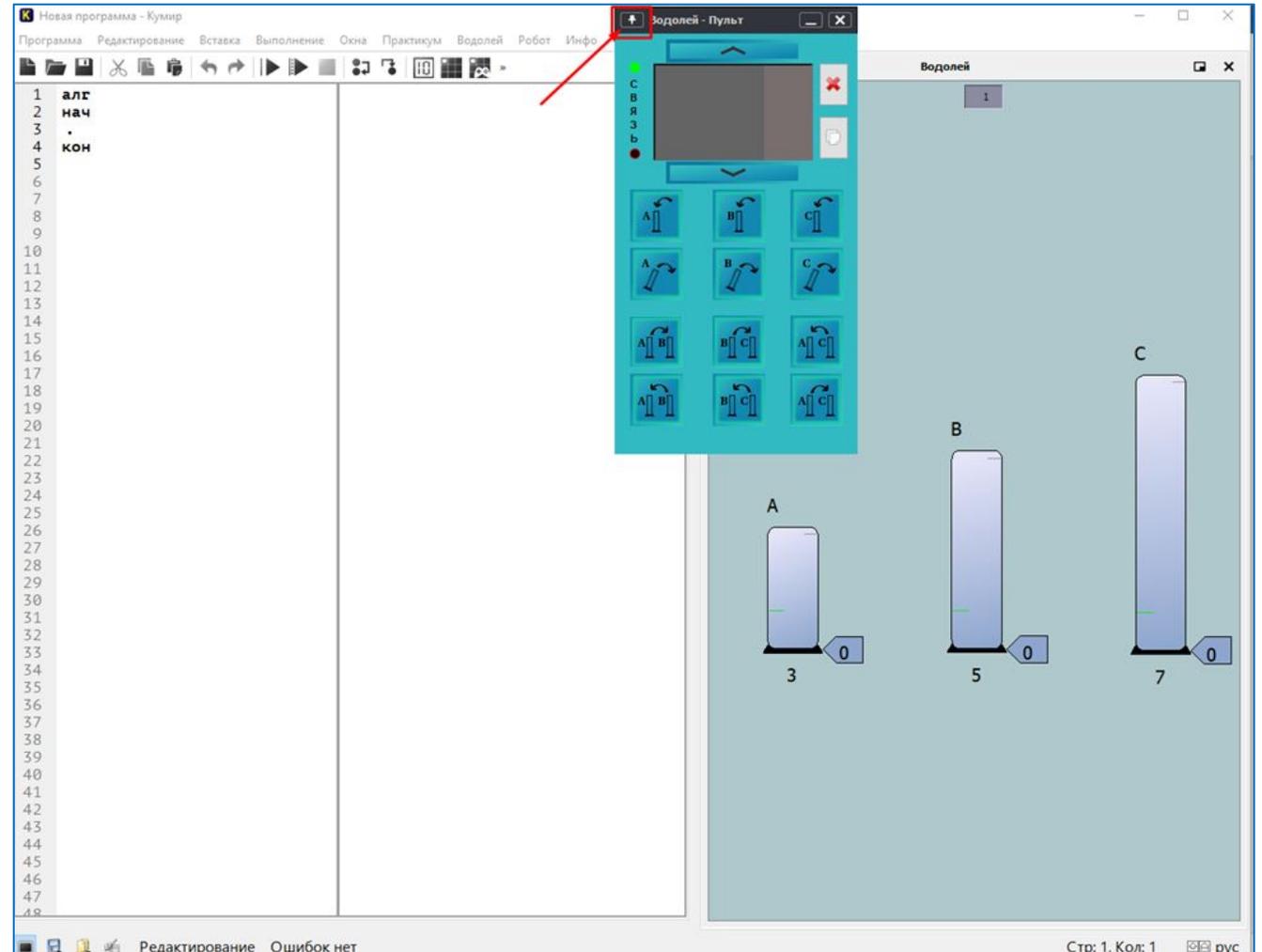


Если в строке меню нет пункта «Водолей» - выполните отмеченные действия.

# Открываем окно ИСПОЛНИТЕЛЯ и ПУЛЬТ



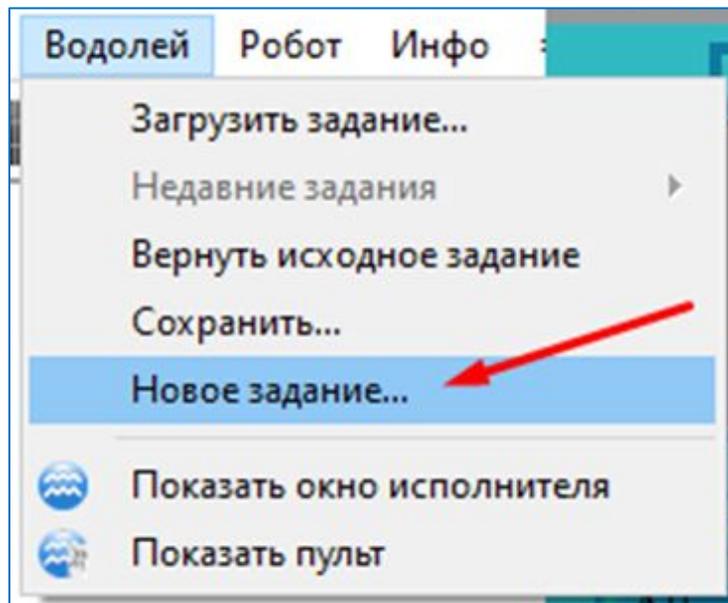
Для закрепления окна  
Пульт, поверх  
остальных,  
воспользуйтесь  
кнопочкой.



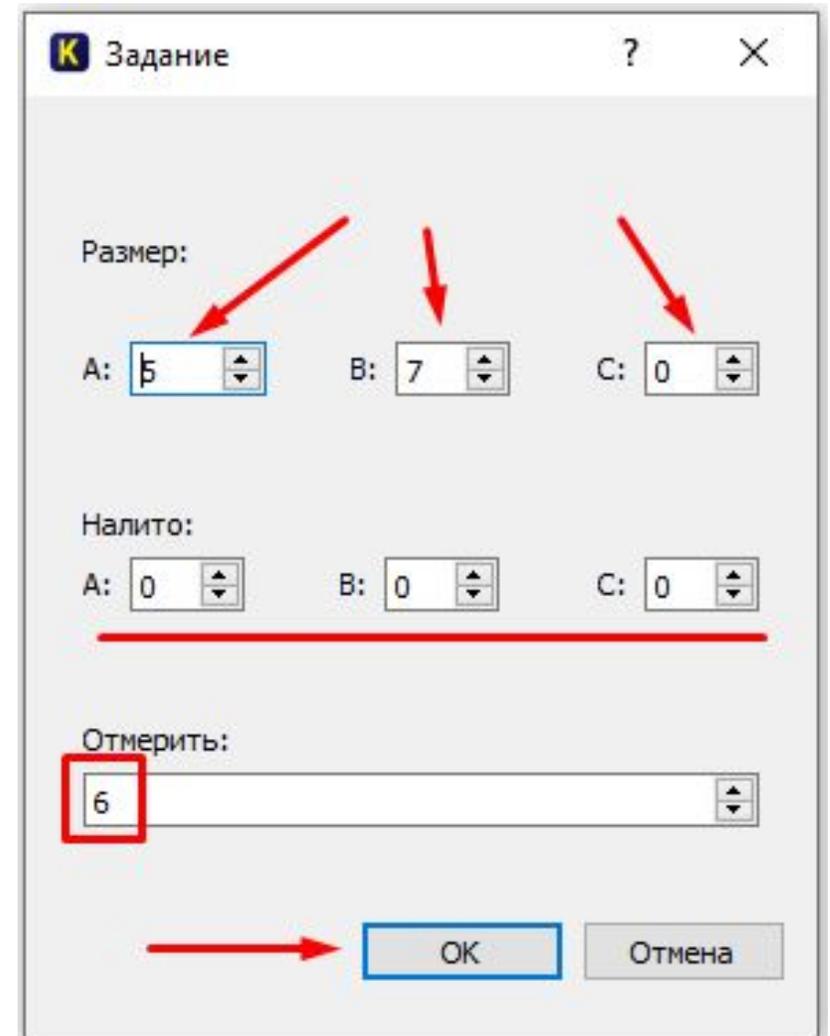
# Создаём новое задание

Например, у нас есть задание:

«Как, имея лишь два сосуда вместимостью 5 л и 7 л, налить из водопроводного крана 6 л воды?»



Устанавливаем  
нужные значения  
сосудов, сколько  
налито и сколько  
нужно отмерить.  
Щёлкаем «Ок».



# С ПОМОЩЬЮ ПУЛЬТА

Рассмотрите кнопки на пульте.

Ряд № 1 – наполнить сосуд водой.

Ряд № 2 – вылить воду из сосуда.

Ряд № 3 и № 4 – переливание, из одного в другой.

Для переноса команд в окно Кумира – «листочки», на пульте.

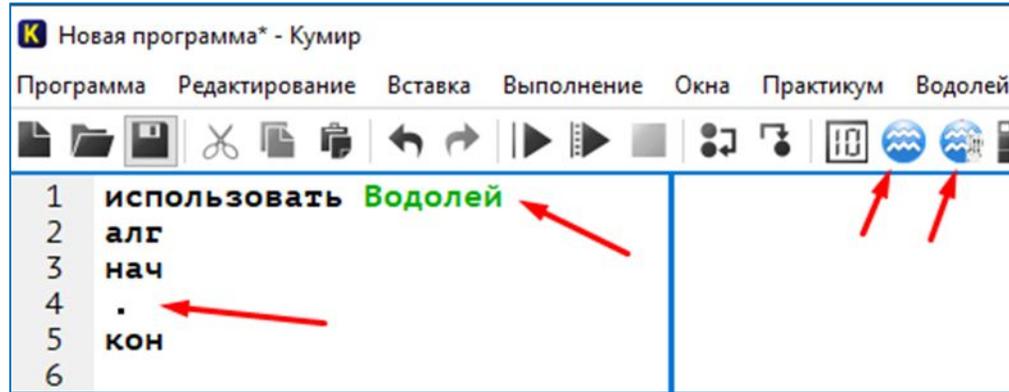
The image shows a screenshot of a programming environment titled "Новая программа\* - Кумир". The interface includes a menu bar (Программа, Редактирование, Вставка, Выполнение, Окна, Практикум, Водолей, Робот, Инфо) and a toolbar. The main workspace is divided into three panels:

- Code Editor:** Contains a sequence of commands for the "Water Tower" problem:

```
1 использовать Водолей
2 алг
3 нач
4   . наполни В
5   . перелей из В в А
6   . вылей А
7   . перелей из В в А
8   . наполни В
9   . перелей из В в А
10  . вылей А
11  . перелей из В в А
12  . наполни В
13  . перелей из В в А
14  .
15 кон
```

A red box highlights lines 4 through 13.
- Control Panel (Водолей - Пульт):** A floating window with a list of commands and their status (OK, OK, OK, OK, OK, OK, OK, OK). A red box highlights a button with a white cup icon, used for transferring commands to the simulation.
- Simulation (Водолей - новое):** A visual representation of three containers (A, B, C). Container A has a level of 5, and container B has a level of 6. A red arrow points from the cup icon in the control panel to the water level in container B.

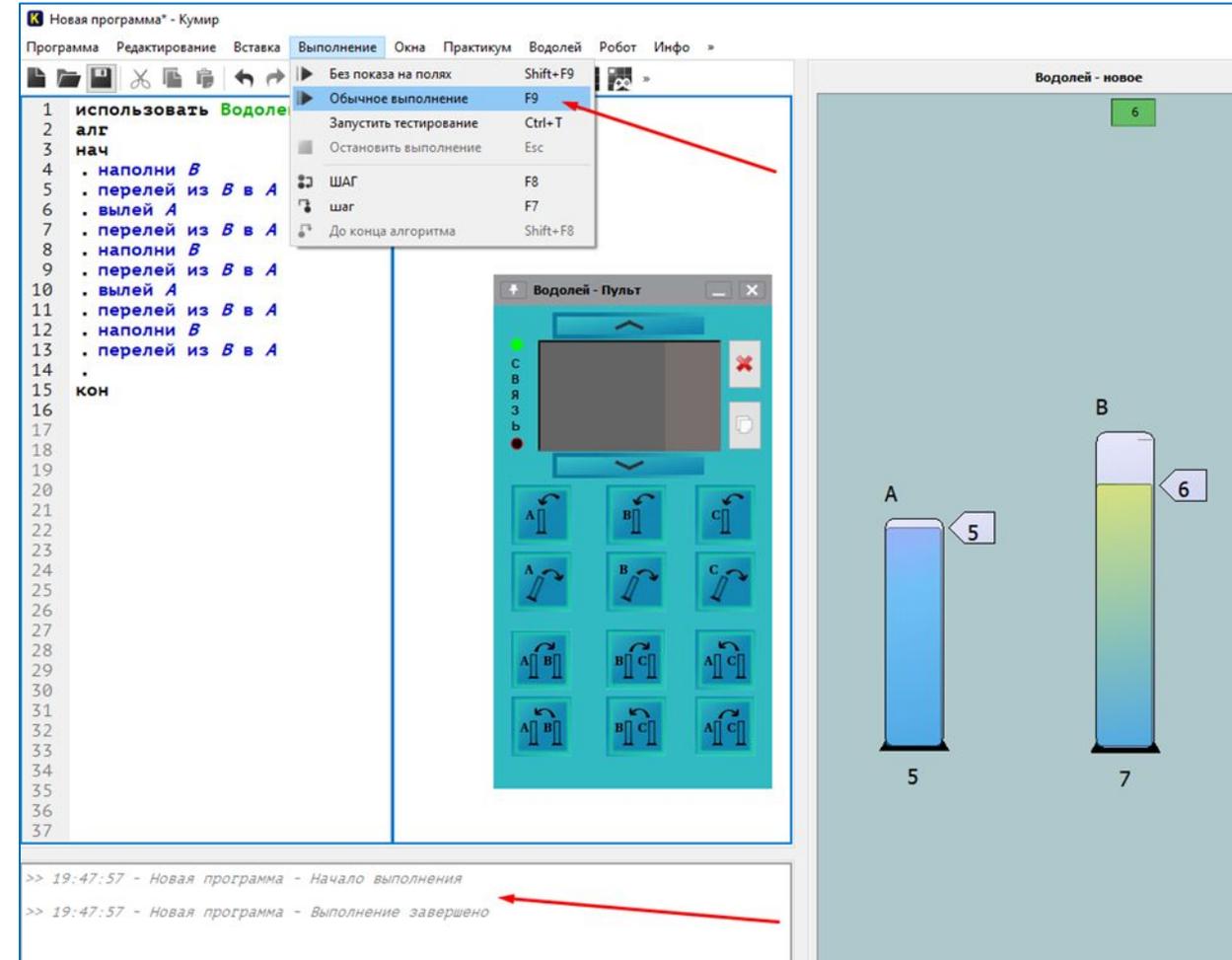
# Без пульта, с протоколом выполнения



Добавлять команды, скопированные с пульта, нужно строго между строчками «нач» и «кон».

Если забыть про первую строчку - все команды будут подчёркнуты и выполняться программа не будет.

При выполнении без пульта, заполняется окно протокола выполнения программы.



# Очень вкусный квас 😊

К Задание ? X

Размер:

A: 6 B: 3 C: 7

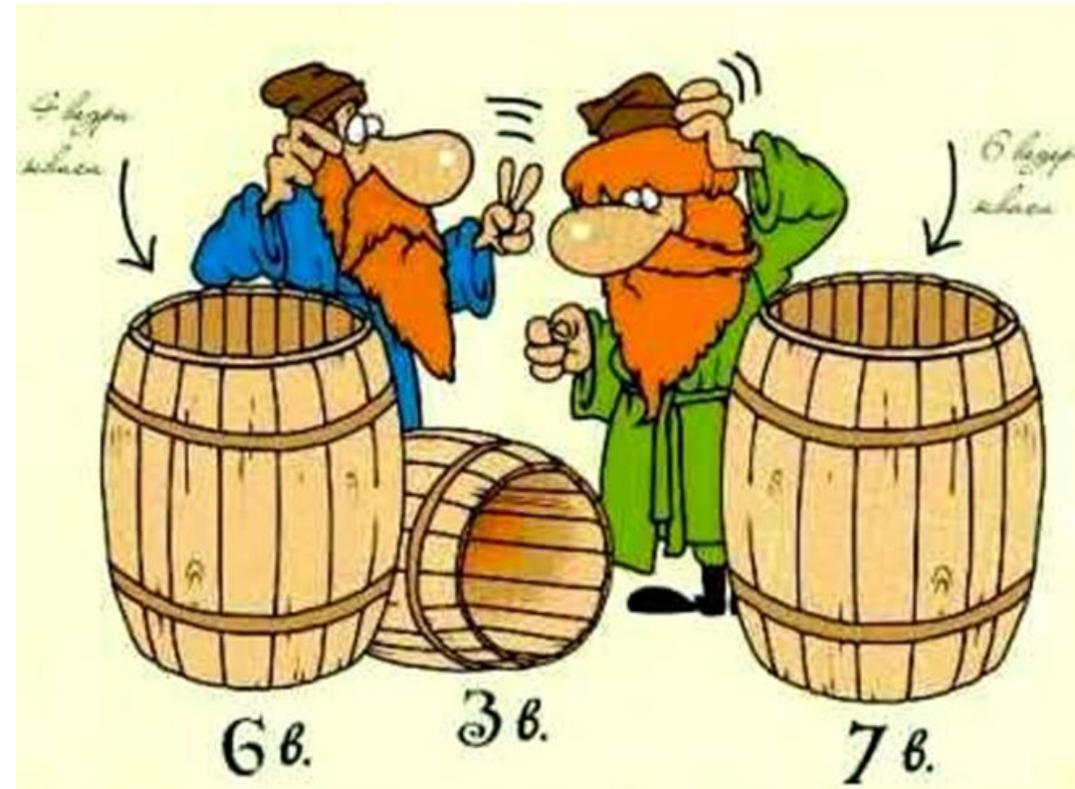
Налито:

A: 4 B: 0 C: 6

Отмерить:

5

OK Отмена



Имеются три бочонка кваса, вместимостью 6 вёдер, 3 ведра и 7 вёдер.  
В первом и третьем содержится соответственно 4 и 6 вёдер кваса.  
Требуется только тремя бочонками, разделить квас поровну.

# Решение

Ходы	0	1	2	3	4	5
6 ведер	4	1	1	6	5	5
3 ведра	0	3	2	2	3	0
7 ведер	6	6	7	2	2	5

Пошаговое  
выполнение –  
клавиша F8

Новая программа\* - Кумир

Программа Редактирование Вставка Выполнение Окна Практикум Водолей Робот Инфо >

```
1 использовать Водолей
2 алг вкусный квас
3 нач
4 . перелей из A в B
5 . перелей из B в C
6 . перелей из C в A
7 . перелей из A в B
8 . перелей из B в C
9 кон
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
```

Водолей - новое

5

A 6 5

B 3 0

C 7 5

>> 21:16:12 - Новая программа - Начало выполнения  
>> 21:19:21 - Новая программа - Выполнение завершено

Пауза Выполнено шагов: 1 Стр: 3, Кол: 4 рус

