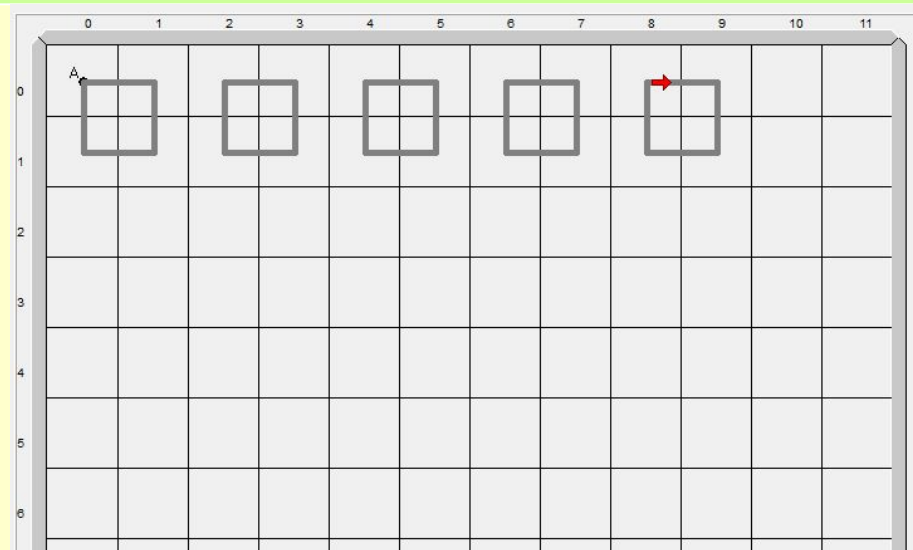
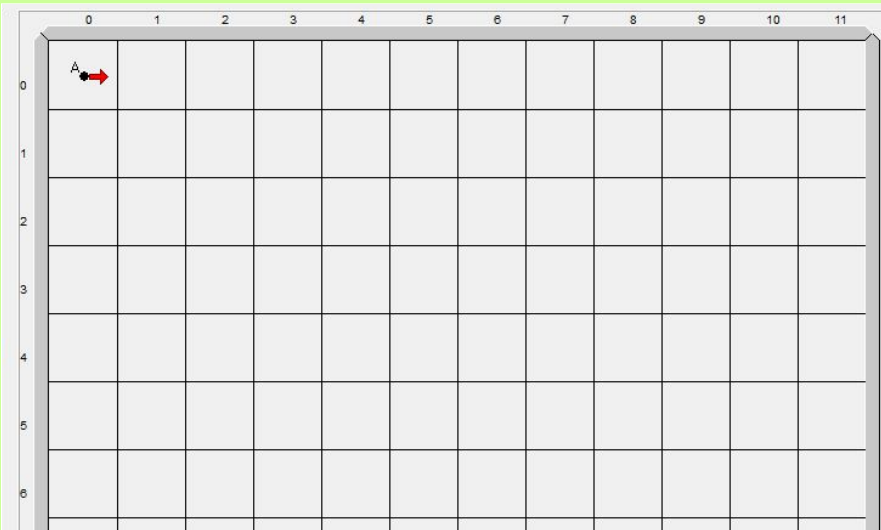


Реализация процедур

в среде графического исполнителя "СТРЕЛОЧКА"



Разработать алгоритм построения пяти квадратов с длиной стороны, равной одному шагу ГРИС «Стрелочка».

Реализация процедур

в среде графического исполнителя "СТРЕЛОЧКА"



Исполнитель "Стрелочка". Постановка задачи и образец - на бумаге

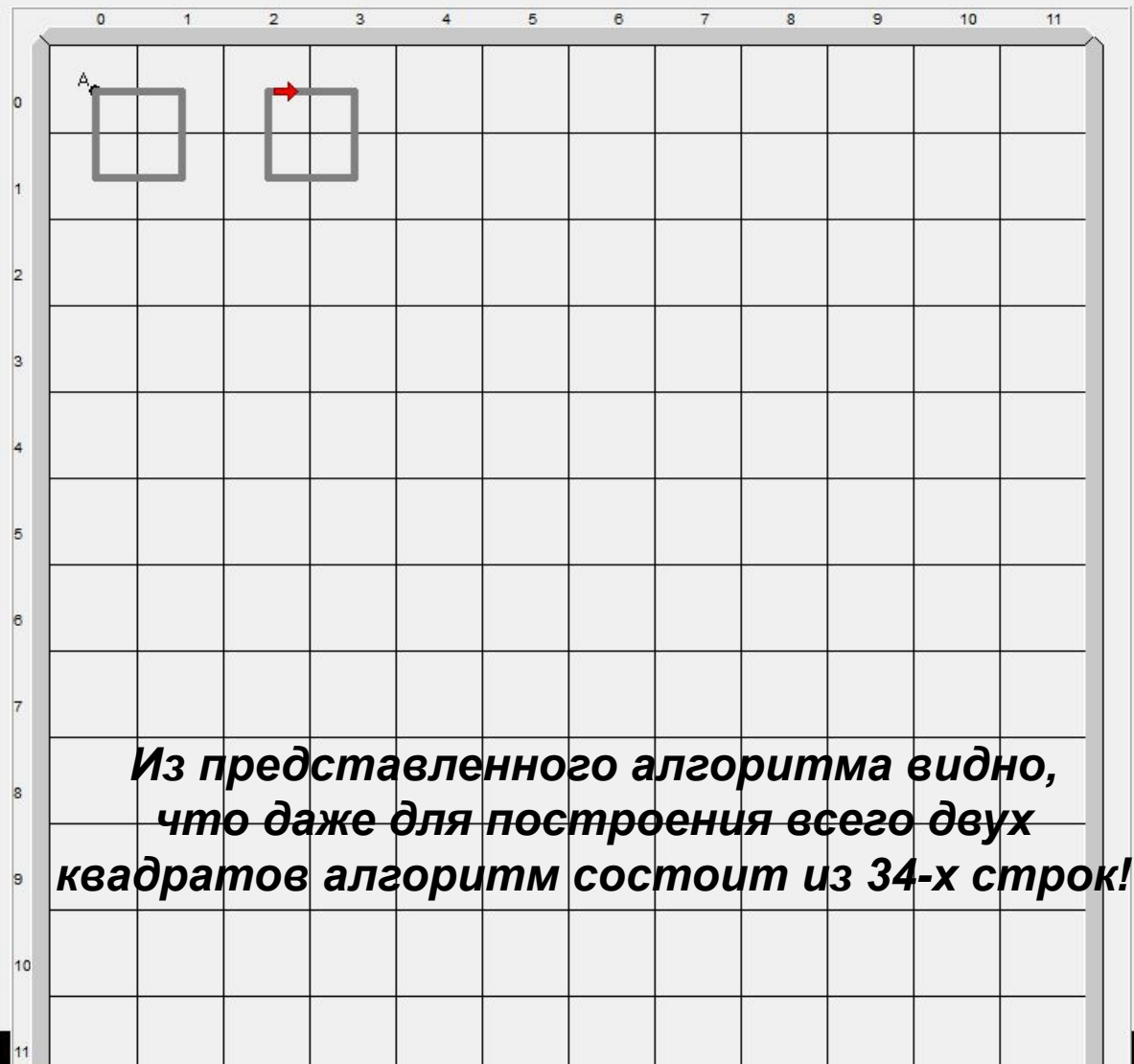
Начать Разработка Отладка Справ

- Система команд
 - ШАГ F2
 - ПРЫЖОК F3
 - ПОВОРОТ F4
- Процедуры
 - ОПИСАНИЕ F5
 - ВЫЗОВ F6
- Управляющие структуры
 - ВЕТВЛЕНИЕ F7
 - ЦИКЛ F8

```
АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
Дано: Исполнитель в т.А
Надо: Воспроизвести образец
НАЧ
ШАГ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ШАГ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ШАГ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ШАГ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ПРЫЖОК
ПРЫЖОК
ШАГ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ШАГ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ШАГ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
КОН
```

Всего в алгоритме:

команд34
процедур0
вызовов процедур0
ветвлений0
циклов0



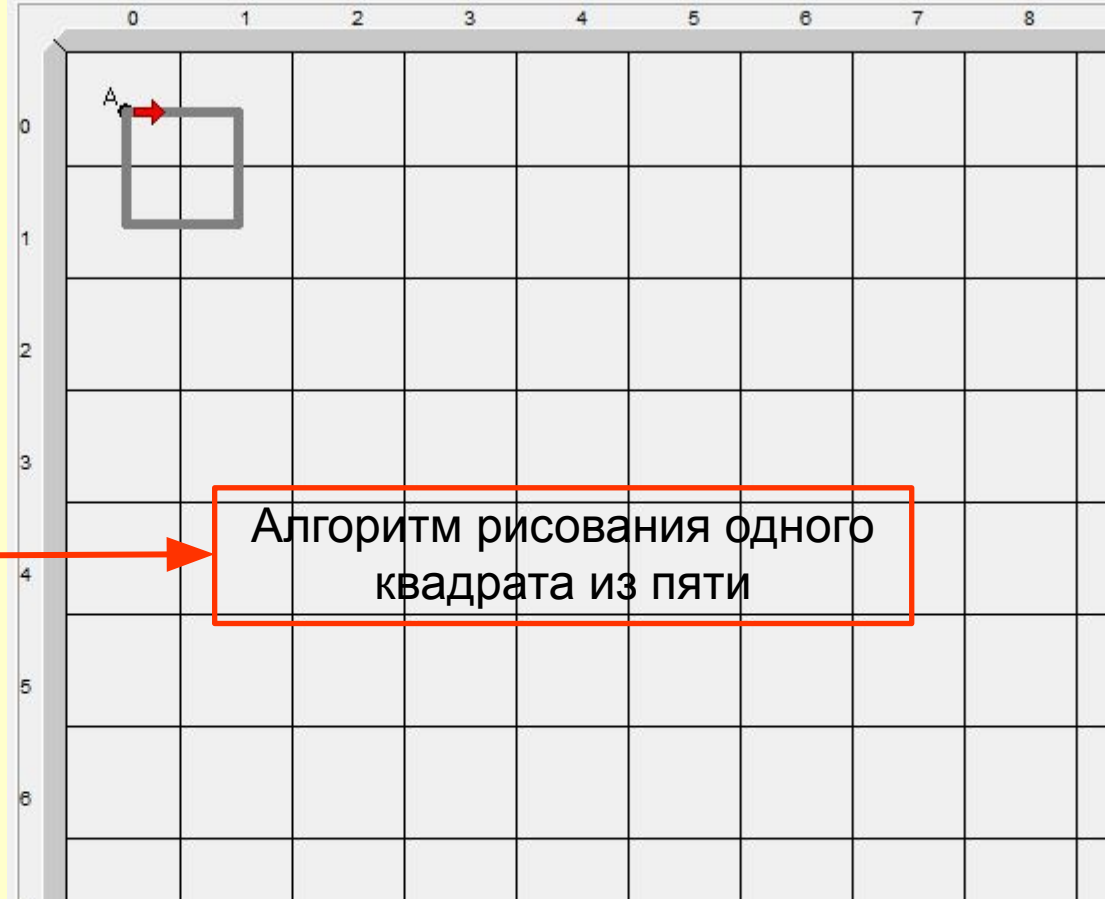
Из представленного алгоритма видно, что даже для построения всего двух квадратов алгоритм состоит из 34-х строк!

Реализация процедур

в среде графического исполнителя "СТРЕЛОЧКА"



```
лочка". Постановка задачи и образец - на бумаге
Разработка Отладка Спр
▶ ▶▶ ⏸
АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
Дано: Исполнитель в т.А
Надо: Воспроизвести образец
НАЧ
ШАГ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ШАГ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ШАГ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ШАГ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
КОН
```



Алгоритм рисования одного квадрата из пяти

Алгоритм, по которому решается некоторая подзадача из основной задачи и который выполняется многократно, называется **ВСПОМОГАТЕЛЬНЫМ АЛГОРИТМОМ (ПРОЦЕДУРОЙ)**

Реализация процедур

в среде графического исполнителя "СТРЕЛОЧКА"



Процедуры

ОПИСАНИЕ F5

ВЫЗОВ F6

Выбрать из списка

Ввести имя новой процедуры

Выбрать из списка

Ввести имя новой процедуры

КВАДРАТ

Enter

Алгоритм, по которому решается некоторая подзадача из основной задачи и который выполняется многократно, называется **ВСПОМОГАТЕЛЬНЫМ АЛГОРИТМОМ (ПРОЦЕДУРОЙ)**

Реализация процедур

в среде графического исполнителя "СТРЕЛОЧКА"



```
АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
  Дано: Исполнитель в т.А
  Надо: Воспроизвести образец
НАЧ
КОН
ПРОЦЕДУРА КВАДРАТ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
```



```
АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
  Дано: Исполнитель в т.А
  Надо: Воспроизвести образец
НАЧ
КОН
ПРОЦЕДУРА КВАДРАТ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ПОВОРОТ
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ПОВОРОТ
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ПОВОРОТ
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ПОВОРОТ
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ПОВОРОТ
  ПОВОРОТ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
```

Алгоритм, по которому решается некоторая подзадача из основной задачи и который выполняется многократно, называется **ВСПОМОГАТЕЛЬНЫМ АЛГОРИТМОМ (ПРОЦЕДУРОЙ)**

Реализация процедур

в среде графического исполнителя "СТРЕЛОЧКА"



Исполнитель "Стрелочка". Постановка задачи и образец - на бумаге

Начать Разработка Отладка Справка

Система команд

- ШАГ F2
- ПРЫЖОК F3
- ПОВОРОТ F4

Процедуры

- ОПИСАНИЕ F5
- ВЫЗОВ F6

Управляющие структуры

- ВЕТВЛЕНИЕ F7
- ЦИКЛ F8

АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
Дано: Исполнитель в т.А
Надо: Воспроизвести образец

НАЧ
ДЕЛАЙ КВАДРАТ
ПРЫЖОК
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ КВАДРАТ
ПРЫЖОК
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ КВАДРАТ
ПРЫЖОК
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ КВАДРАТ
ПРЫЖОК
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ КВАДРАТ
КОН

ПРОЦЕДУРА КВАДРАТ
ШАГ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ШАГ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ШАГ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ШАГ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ

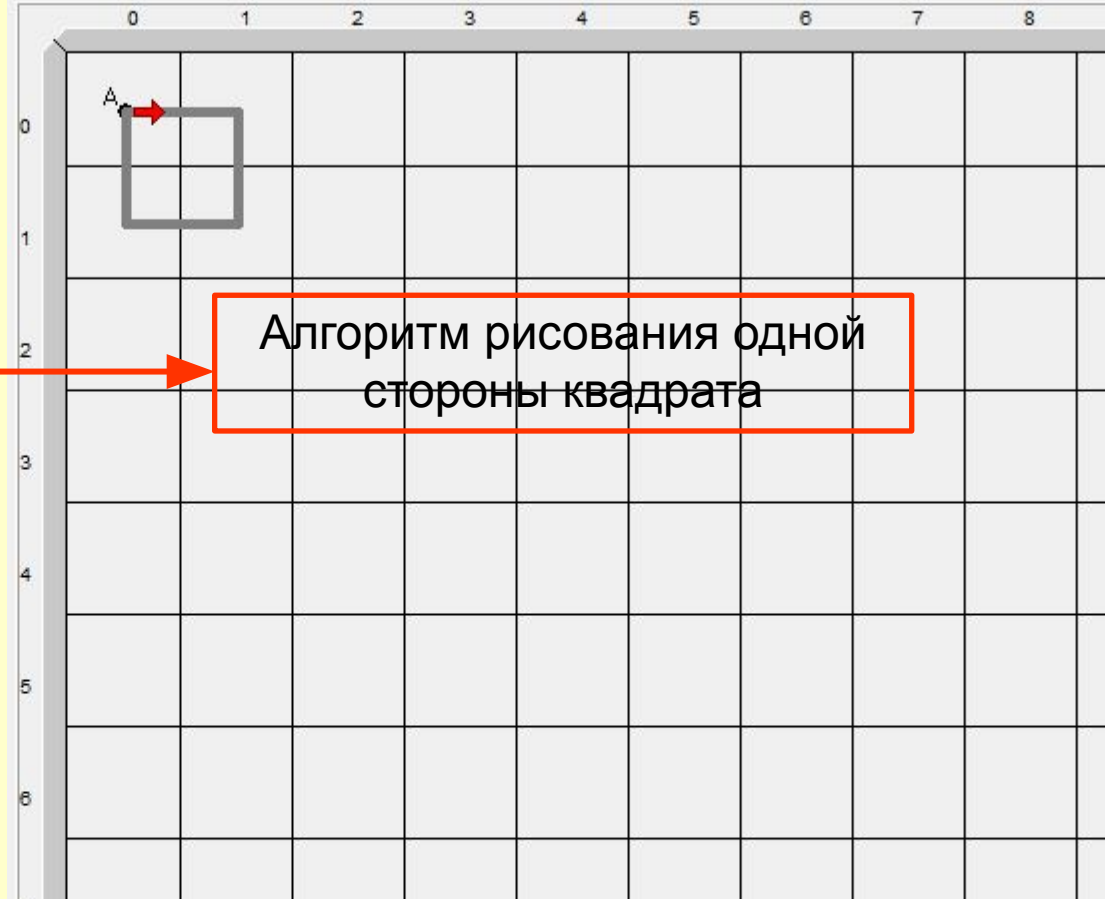
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ

Реализация процедур

в среде графического исполнителя "СТРЕЛОЧКА"



```
лочка". Постановка задачи и образец - на бумаге
Разработка Отладка Спр
▶ ▶▶ ⏸
АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
Дано: Исполнитель в т.А
Надо: Воспроизвести образец
НАЧ
ШАГ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ШАГ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ШАГ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ШАГ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
КОН
```



Алгоритм, по которому решается некоторая подзадача из основной задачи и который выполняется многократно, называется **ВСПОМОГАТЕЛЬНЫМ АЛГОРИТМОМ (ПРОЦЕДУРОЙ)**

Реализация процедур

в среде графического исполнителя "СТРЕЛОЧКА"



Процедуры

ОПИСАНИЕ F5

ВЫЗОВ F6

Выбрать из списка

КВАДРАТ

Ввести имя новой процедуры

Выбрать из списка

КВАДРАТ

Ввести имя новой процедуры

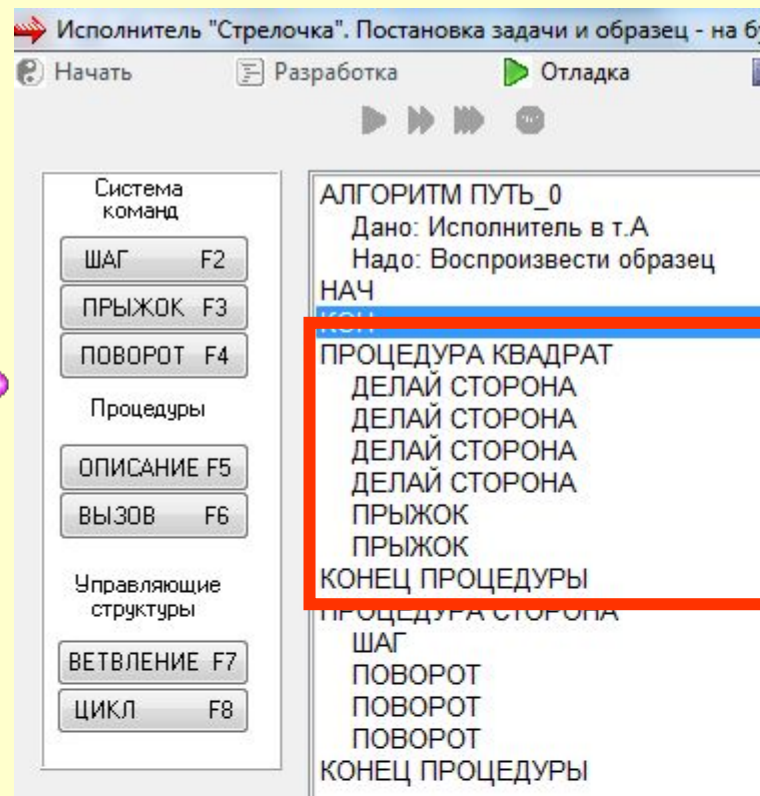
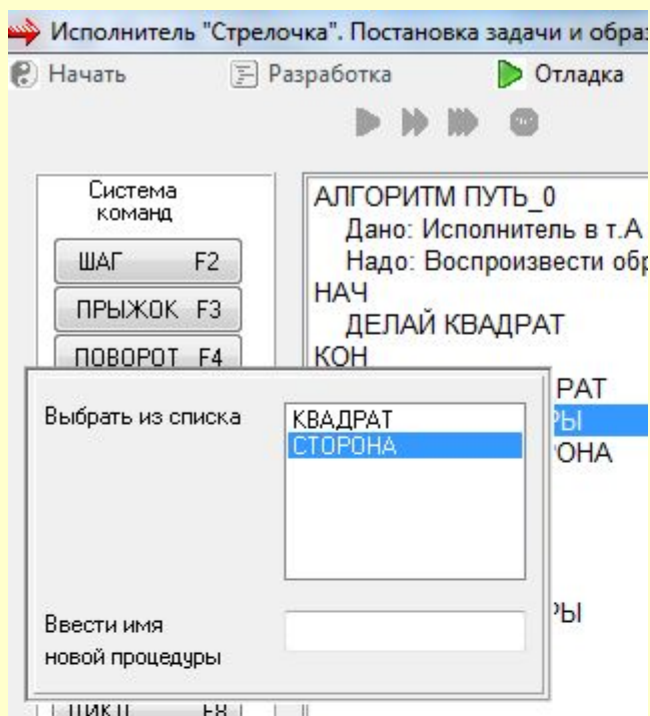
СТОРОНА

Enter

Алгоритм, по которому решается некоторая подзадача из основной задачи и который выполняется многократно, называется **ВСПОМОГАТЕЛЬНЫМ АЛГОРИТМОМ (ПРОЦЕДУРОЙ)**

Реализация процедур

в среде графического исполнителя "СТРЕЛОЧКА"



Алгоритм, по которому решается некоторая подзадача из основной задачи и который выполняется многократно, называется **ВСПОМОГАТЕЛЬНЫМ АЛГОРИТМОМ (ПРОЦЕДУРОЙ)**

Задача: "1919"

- Система команд
- ШАГ F2
 - ПРЫЖОК F3
 - ПОВОРОТ F4
- Процедуры
- ОПИСАНИЕ F5
 - ВЫЗОВ F6
- Управляющие структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
 - ЦИКЛ F8

Сборочный метод – первоначально пишется множество подпрограмм, которые могут понадобиться при решении задачи, а затем пишется основная программа, содержащая обращения к ним.

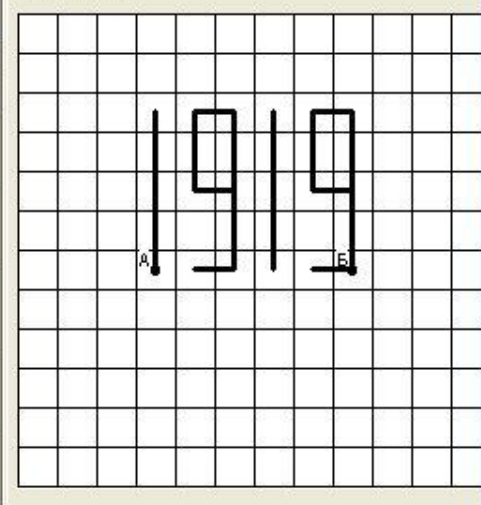
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
0												
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												



Задача:
"1919"

Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

Образец:



- Система команд
- ШАГ F2
 - ПРЫЖОК F3
 - ПОВОРОТ F4
- Процедуры
- ОПИСАНИЕ F5
 - ВЫЗОВ F6
- Управляющие структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
 - ЦИКЛ F8

```

АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
Дано: Исполнитель в т.А
Надо: Исполнитель в т.Б
НАЧ
КОН

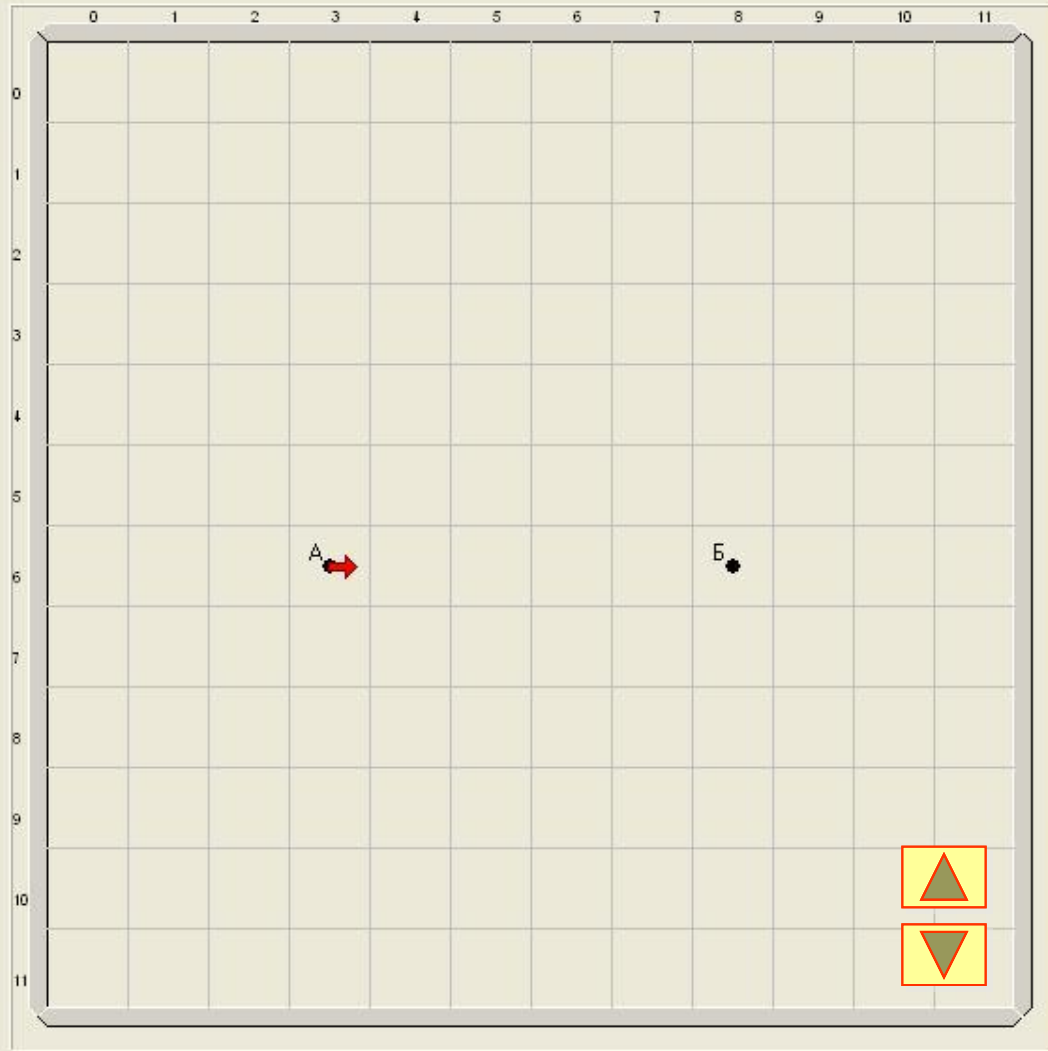
```

Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

- Система команд
- ШАГ F2
 - ПРЫЖОК F3
 - ПОВОРОТ F4
- Процедуры
- ОПИСАНИЕ F5**
 - ВЫЗОВ F6
- Управляющие структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
 - ЦИКЛ F8

```

АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
Дано: Исполнитель в т.А
Надо: Исполнитель в т.Б
НАЧ
КОН
  
```



Всего в алгоритме:

команд0
 процедур0
 вызовов процедур 0
 ветвлений0
 циклов0

Итого: строк5

Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

Система команд
ШАГ F2
АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
Дано: Исполнитель в т.А
Надо: Исполнитель в т.Б

Выбрать из списка

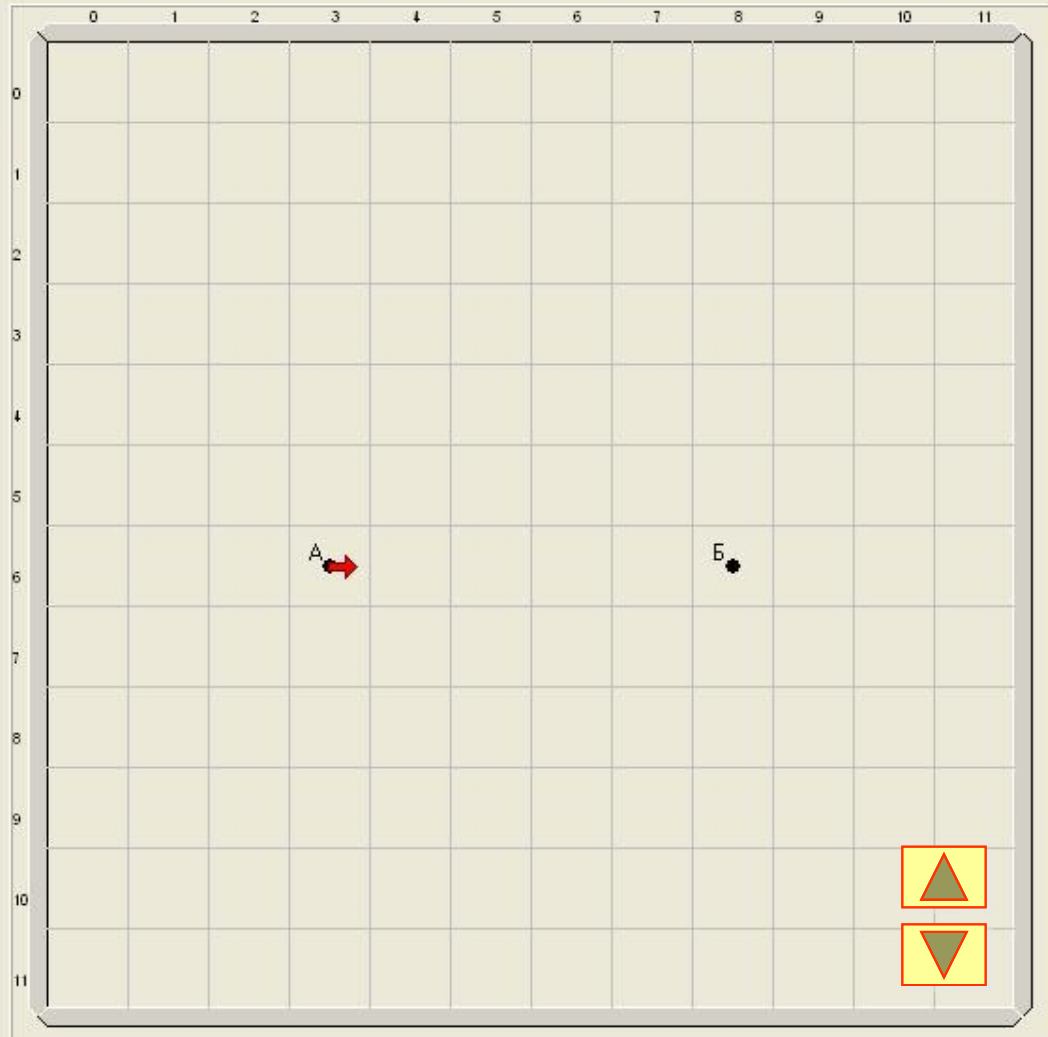
Ввести имя новой процедуры



- структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
 - ЦИКЛ F8

Всего в алгоритме:

команд0
процедур0
вызовов процедур0
ветвлений0
циклов0
Итого: строк5



Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

Система команд
ШАГ F2
АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
Дано: Исполнитель в т.А
Надо: Исполнитель в т.Б

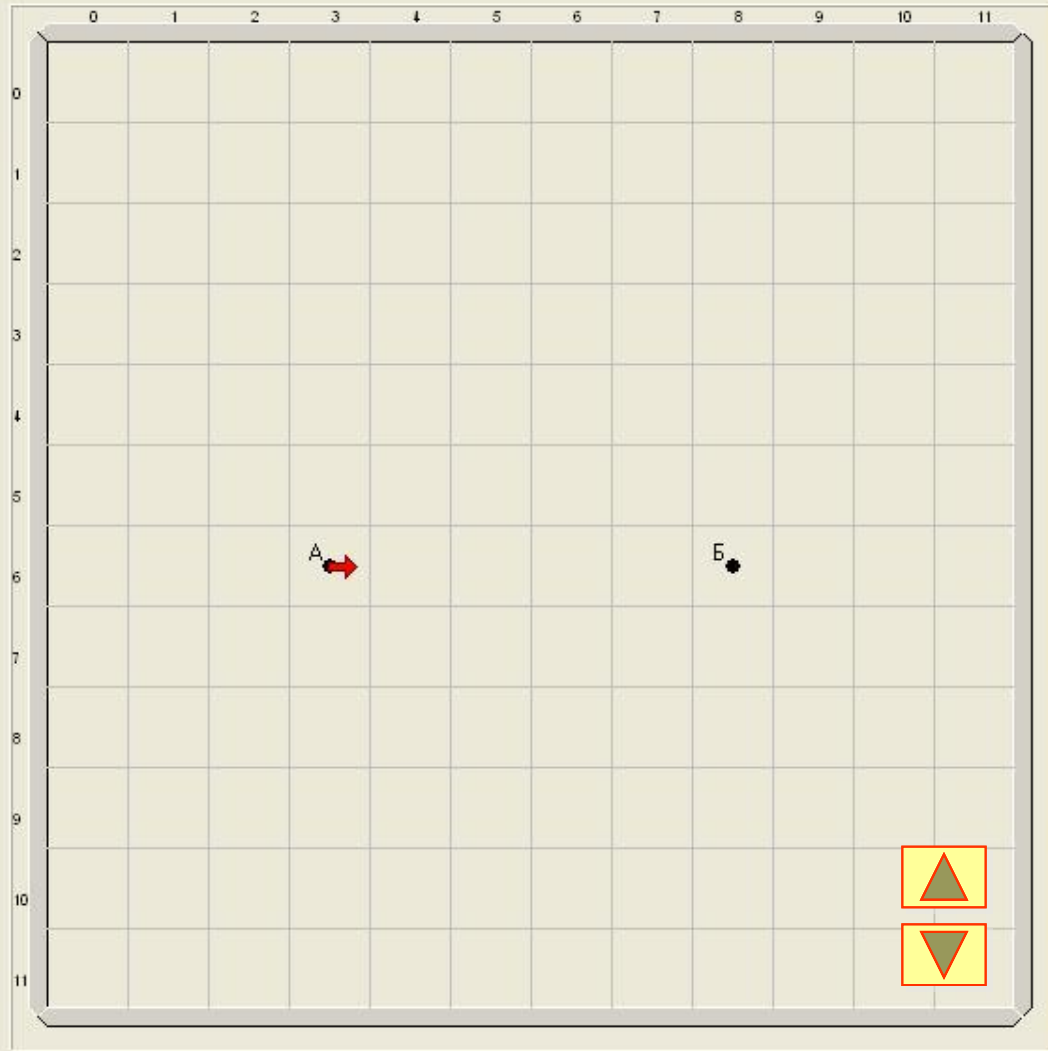
Выбрать из списка
Ввести имя новой процедуры
ЕДИНИЦА



Enter

- структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
- ЦИКЛ F8

Всего в алгоритме:
команд0
процедур0
вызовов процедур 0
ветвлений0
циклов0
Итого: строк5



Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

- Система команд
- ШАГ F2
 - ПРЫЖОК F3**
 - ПОВОРОТ F4
- Процедуры
- ОПИСАНИЕ F5
 - ВЫЗОВ F6
- Управляющие структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
 - ЦИКЛ F8

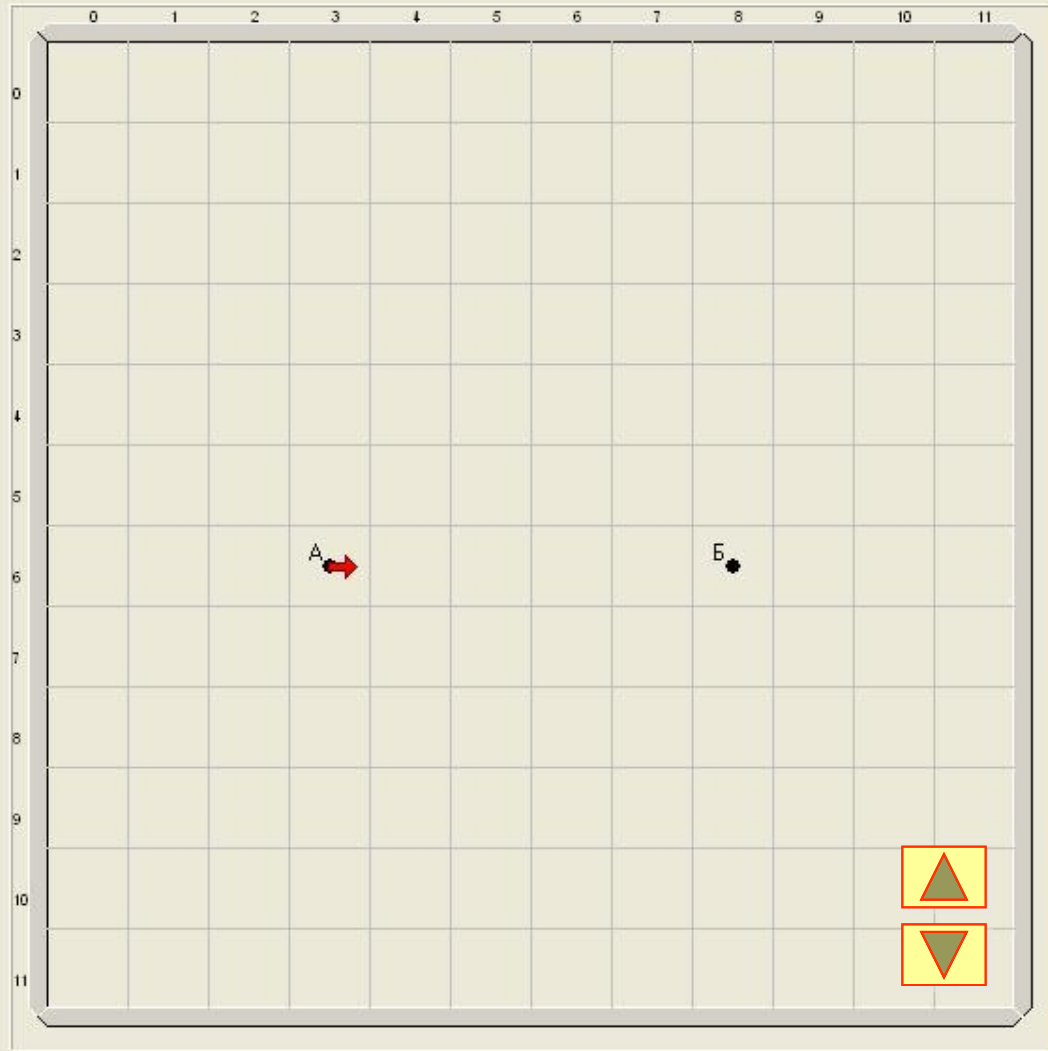
```

АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
  Дано: Исполнитель в т.А
  Надо: Исполнитель в т.Б
НАЧ
  ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
  КОН
ПРОЦЕДУРА ЕДИНИЦА
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
  
```

Всего в алгоритме:

команд0
 процедур1
 вызовов процедур 1
 ветвлений0
 циклов0

Итого: строк8



Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

- Система команд
- ШАГ F2
 - ПРЫЖОК F3
 - ПОВОРОТ F4
- Процедуры
- ОПИСАНИЕ F5**
 - ВЫЗОВ F6
- Управляющие структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
 - ЦИКЛ F8

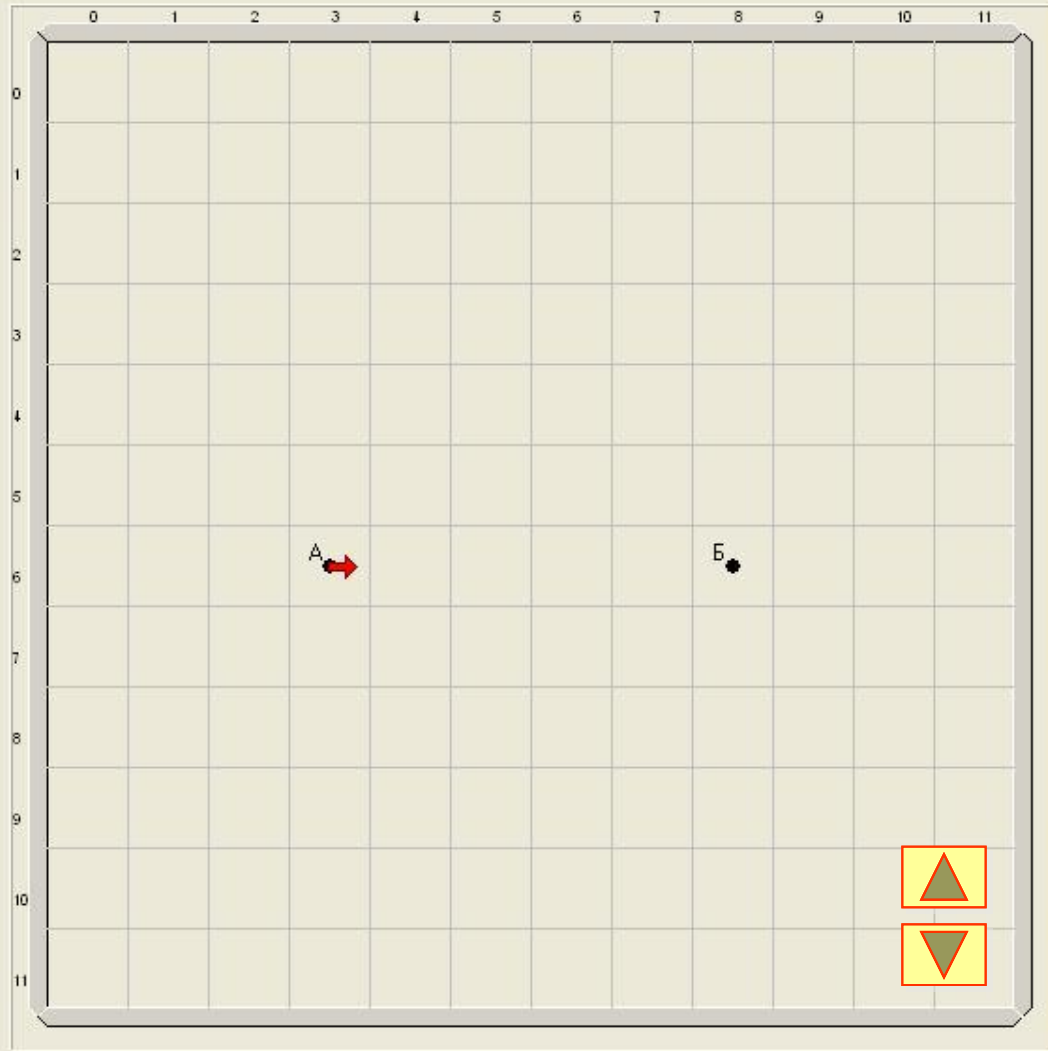
```

АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
  Дано: Исполнитель в т.А
  Надо: Исполнитель в т.Б
НАЧ
  ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
  ПРЫЖОК
КОН
ПРОЦЕДУРА ЕДИНИЦА
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
  
```

Всего в алгоритме:

команд1
 процедур1
 вызовов процедур 1
 ветвлений0
 циклов0

Итого: строк9



Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

Система команд

ШАГ F2

Выбрать из списка

Ввести имя новой процедуры

структуры

ВЕТВЛЕНИЕ F7

ЦИКЛ F8

АЛГОРИТМ ПУТЬ_0

Дано: Исполнитель в т.А

Надо: Исполнитель в т.Б

ЕДИНИЦА

ЦИКЛ

ЕДИНИЦА

Ввести имя новой процедуры

Всего в алгоритме:

команд1

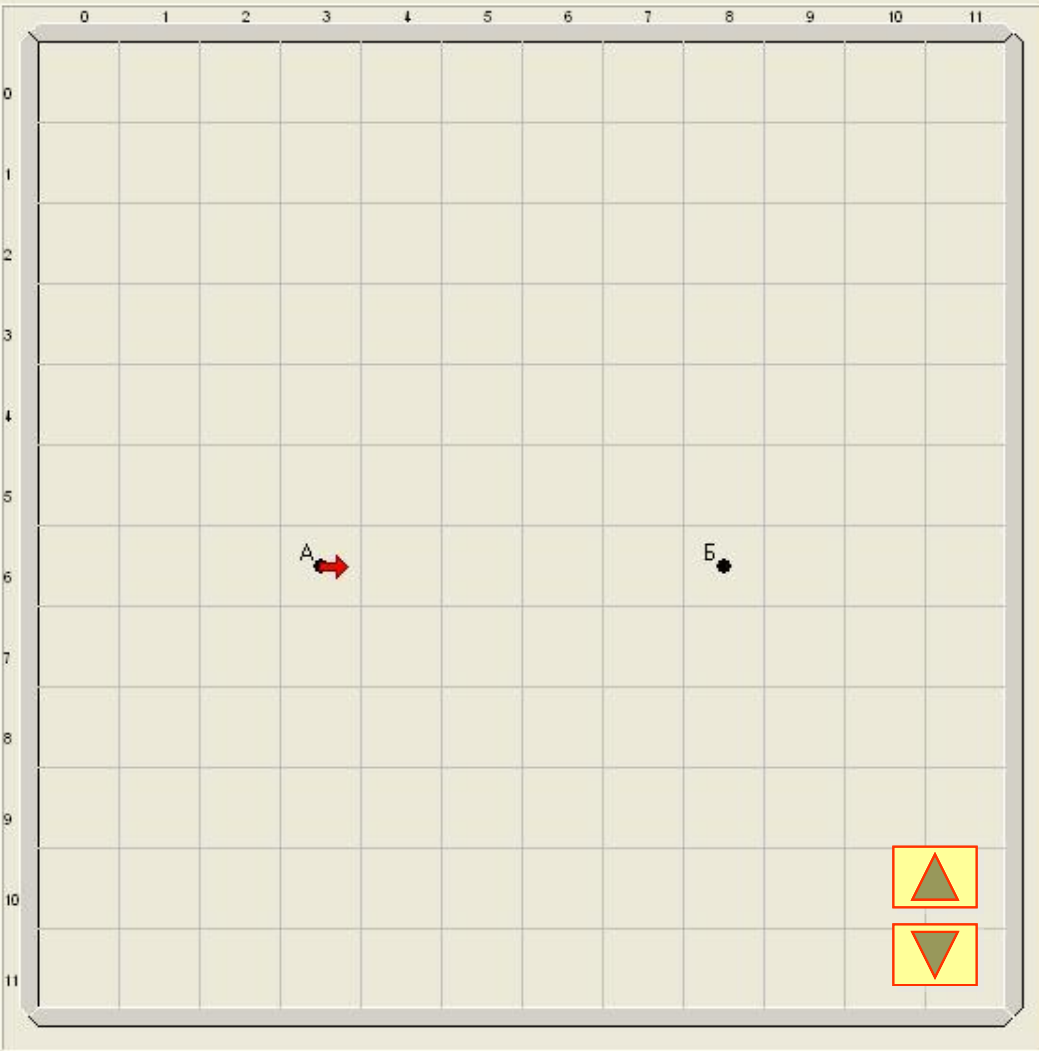
процедур1

вызовов процедур 1

ветвлений0

циклов0

Итого: строк9



Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

Система команд

ШАГ F2

Выбрать из списка

Ввести имя новой процедуры

структуры

ВЕТВЛЕНИЕ F7

ЦИКЛ F8

АЛГОРИТМ ПУТЬ_0

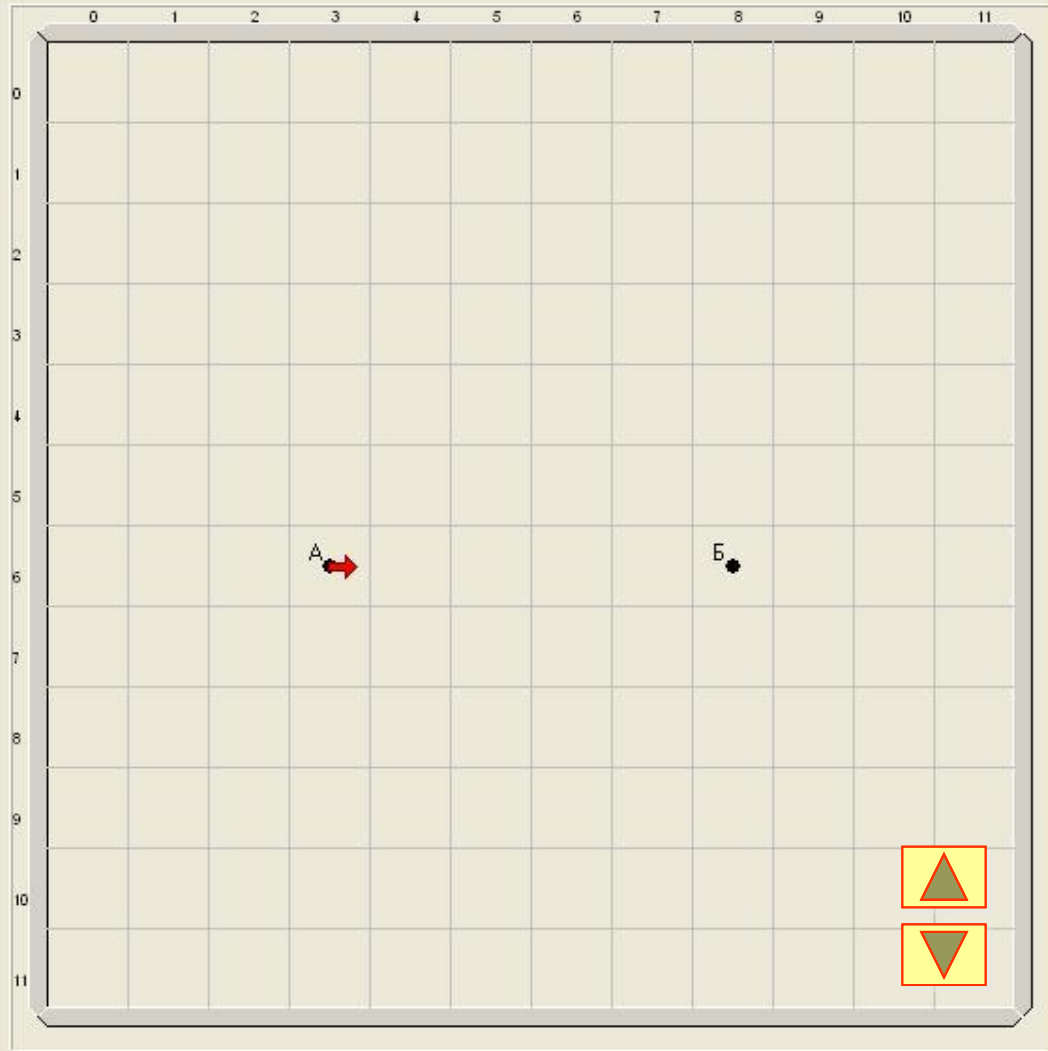
Дано: Исполнитель в т.А

Надо: Исполнитель в т.Б

ЕДИНИЦА

ДЕВЯТЬ

Enter



Всего в алгоритме:

команд1

процедур1

вызовов процедур 1

ветвлений0

циклов0

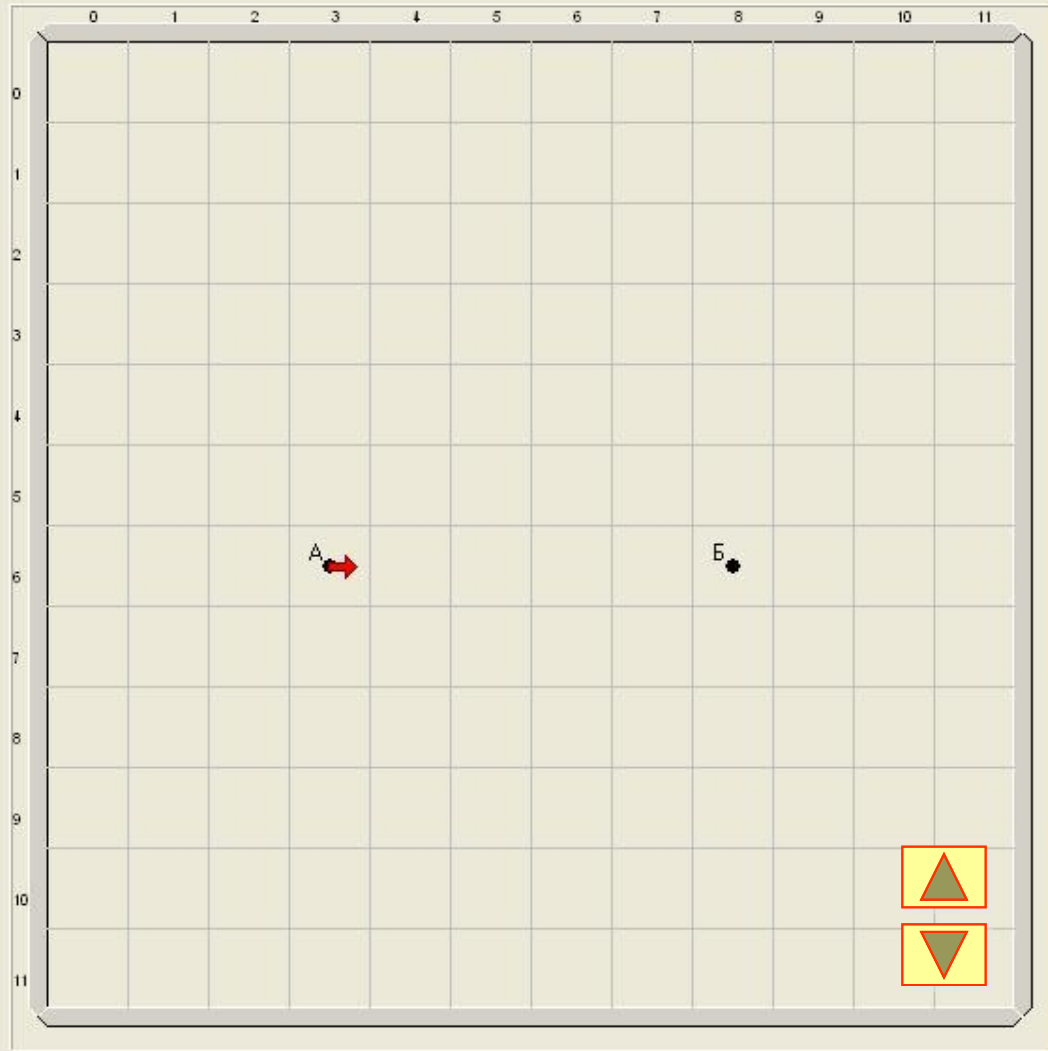
Итого: строк9

Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

- Система команд
- ШАГ F2
 - ПРЫЖОК F3**
 - ПОВОРОТ F4
- Процедуры
- ОПИСАНИЕ F5
 - ВЫЗОВ F6
- Управляющие структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
 - ЦИКЛ F8

```

АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
Дано: Исполнитель в т.А
Надо: Исполнитель в т.Б
НАЧ
ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ДЕВЯТЬ
КОН
ПРОЦЕДУРА ЕДИНИЦА
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
  
```



Всего в алгоритме:

команд1
процедур2
вызовов процедур2
ветвлений0
циклов0
Итого: строк12

Задача: "1919" | Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

Система команд

ШАГ F2

ПРЫЖОК F3

ПОВОРОТ F4

Процедуры

ОПИСАНИЕ F5

ВЫЗОВ F6

Управляющие структуры

ВЕТВЛЕНИЕ F7

ЦИКЛ F8

```

АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
  Дано: Исполнитель в т.А
  Надо: Исполнитель в т.Б
НАЧ
  ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
  ПРЫЖОК
  ДЕЛАЙ ДЕВЯТЬ
  ПРЫЖОК
  КОН
ПРОЦЕДУРА ЕДИНИЦА
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
  
```

Всего в алгоритме:

команд2

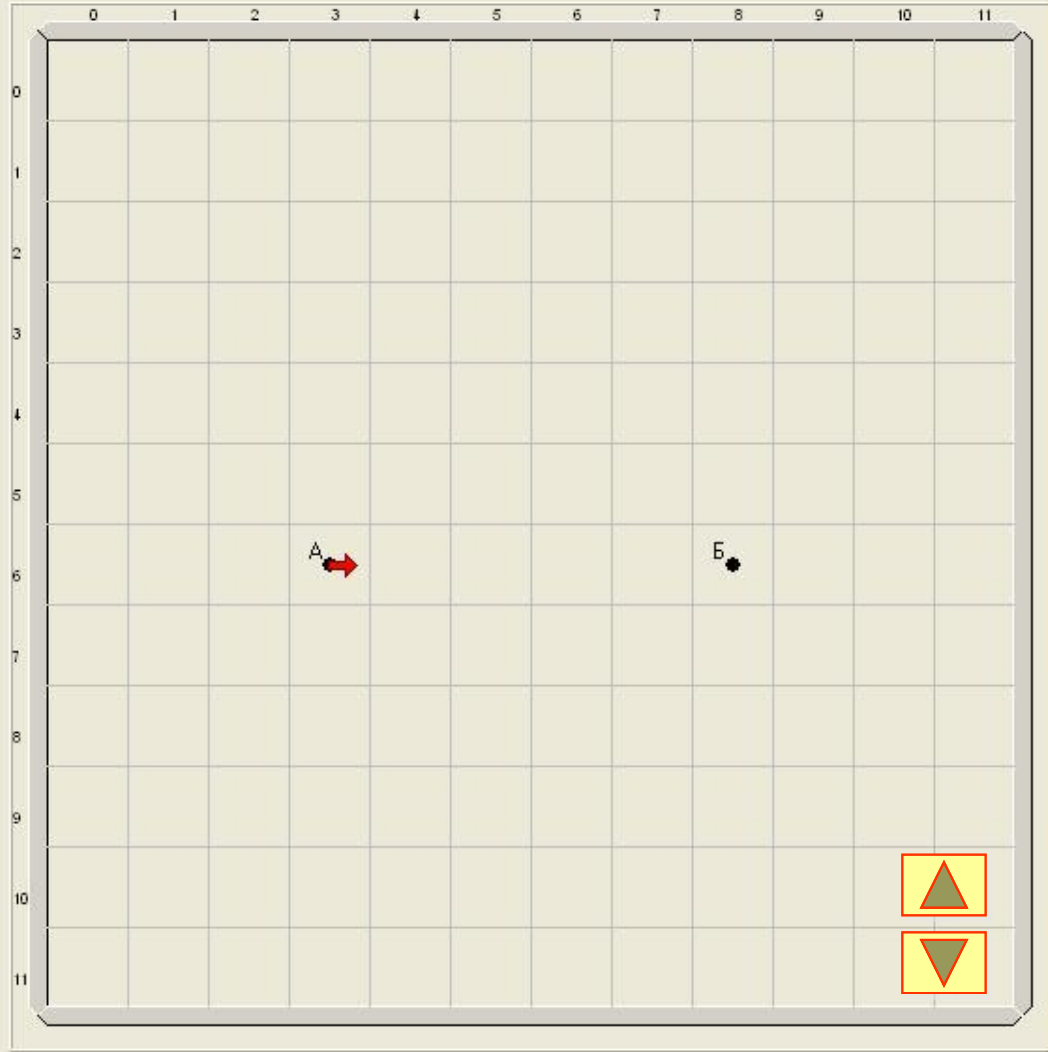
процедур2

вызовов процедур 2

ветвлений0

циклов0

Итого: строк13



Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

Система команд

ШАГ F2

Выбрать из списка

ЕДИНИЦА

ДЕВЯТЬ

Ввести имя новой процедуры

структуры

ВЕТВЛЕНИЕ F7

ЦИКЛ F8

Всего в алгоритме:

команд2

процедур2

вызовов процедур 2

ветвлений0

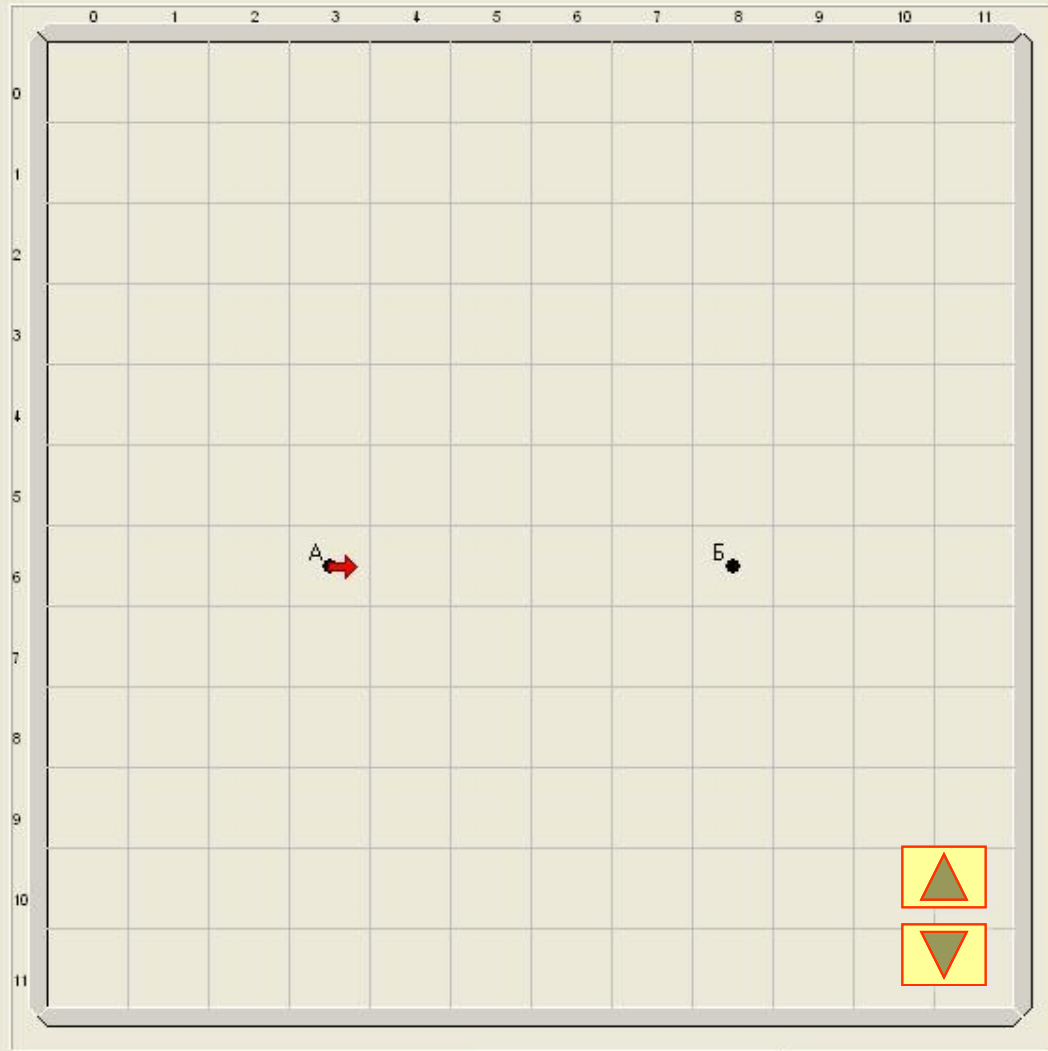
циклов0

Итого: строк13

АЛГОРИТМ ПУТЬ_0

Дано: Исполнитель в т.А

Надо: Исполнитель в т.Б



Рабочее поле для Стрелочки

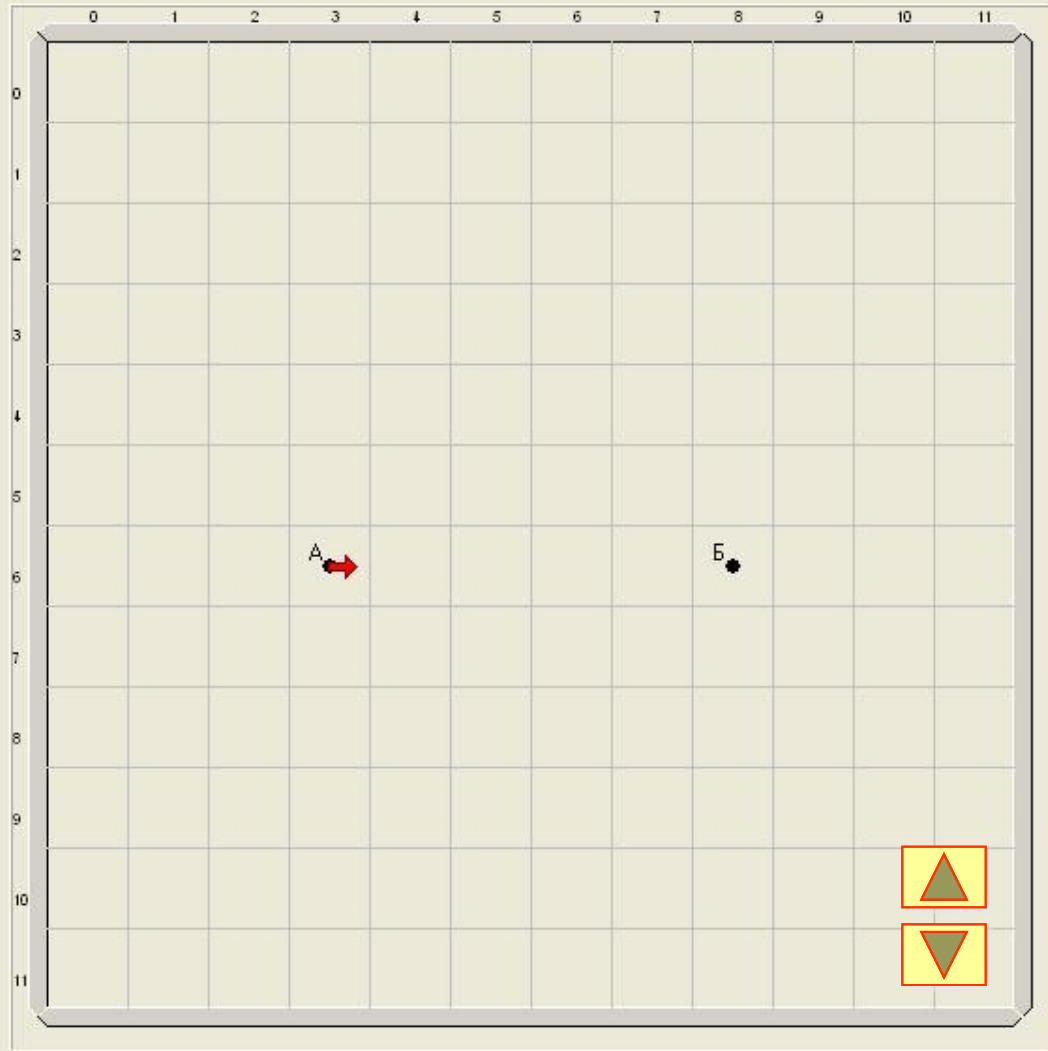
Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

- Система команд
- ШАГ F2
 - ПРЫЖОК F3**
 - ПОВОРОТ F4
- Процедуры
- ОПИСАНИЕ F5
 - ВЫЗОВ F6
- Управляющие структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
 - ЦИКЛ F8

```

АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
Дано: Исполнитель в т.А
Надо: Исполнитель в т.Б
НАЧ
ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ДЕВЯТЬ
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
КОН
ПРОЦЕДУРА ЕДИНИЦА
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ

```



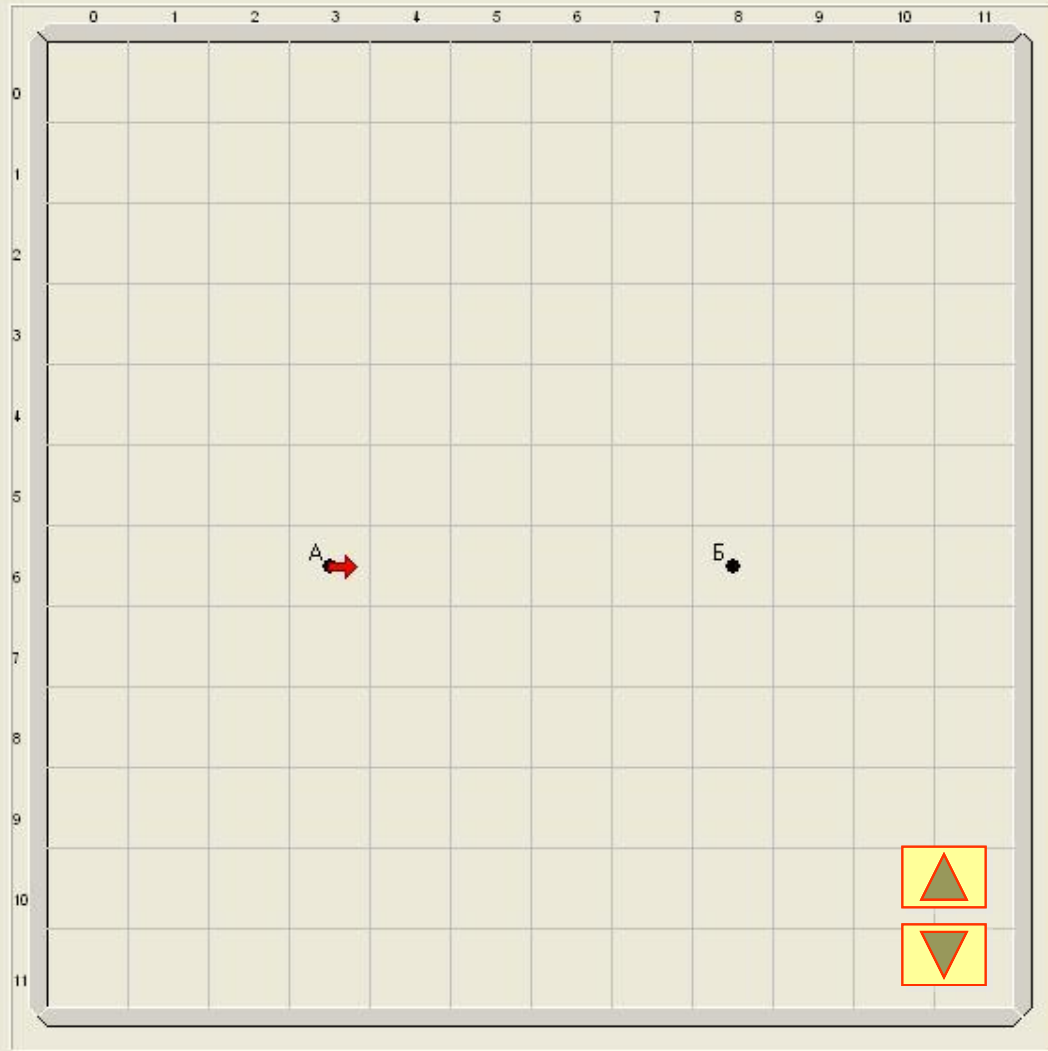
Всего в алгоритме:

команд2
процедур2
вызовов процедур3
ветвлений0
циклов0
Итого: строк14

Задача: "1919"
Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

- Система команд: ШАГ F2, ПРЫЖОК F3, ПОВОРОТ F4, Процедуры: ОПИСАНИЕ F5, ВЫЗОВ F6, Управляющие структуры: ВЕТВЛЕНИЕ F7, ЦИКЛ F8

```
АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
Дано: Исполнитель в т.А
Надо: Исполнитель в т.Б
НАЧ
ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ДЕВЯТЬ
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
ПРЫЖОК
КОН
ПРОЦЕДУРА ЕДИНИЦА
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
```



Всего в алгоритме:
команд3
процедур2
вызовов процедур 3
ветвлений0
циклов0
Итого: строк15

Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

Система команд

ШАГ F2

Выбрать из списка

Ввести имя новой процедуры

структуры

ВЕТВЛЕНИЕ F7

ЦИКЛ F8

```

АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
Дано: Исполнитель в т.А
Надо: Исполнитель в т.Б

ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
  
```

Всего в алгоритме:

команд3

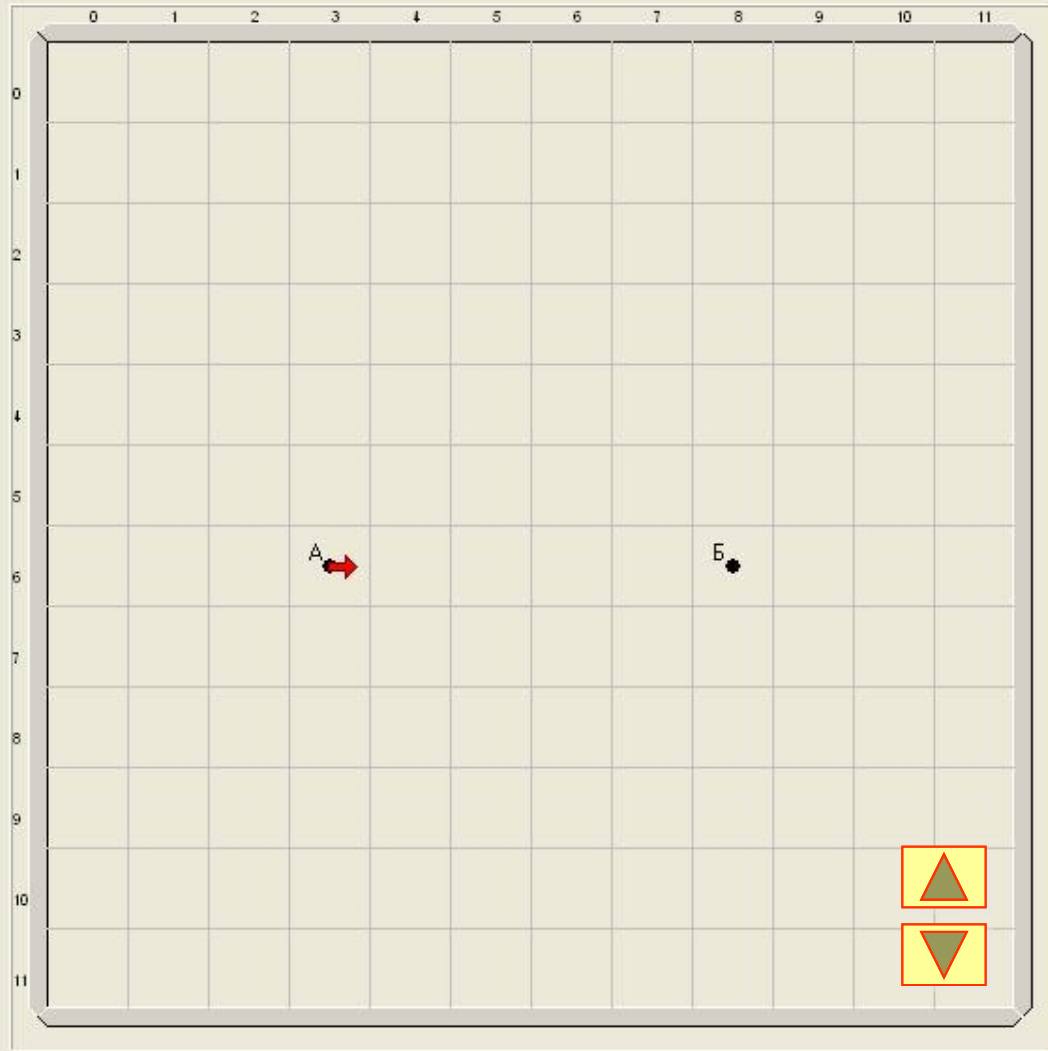
процедур2

вызовов процедур 3

ветвлений0

циклов0

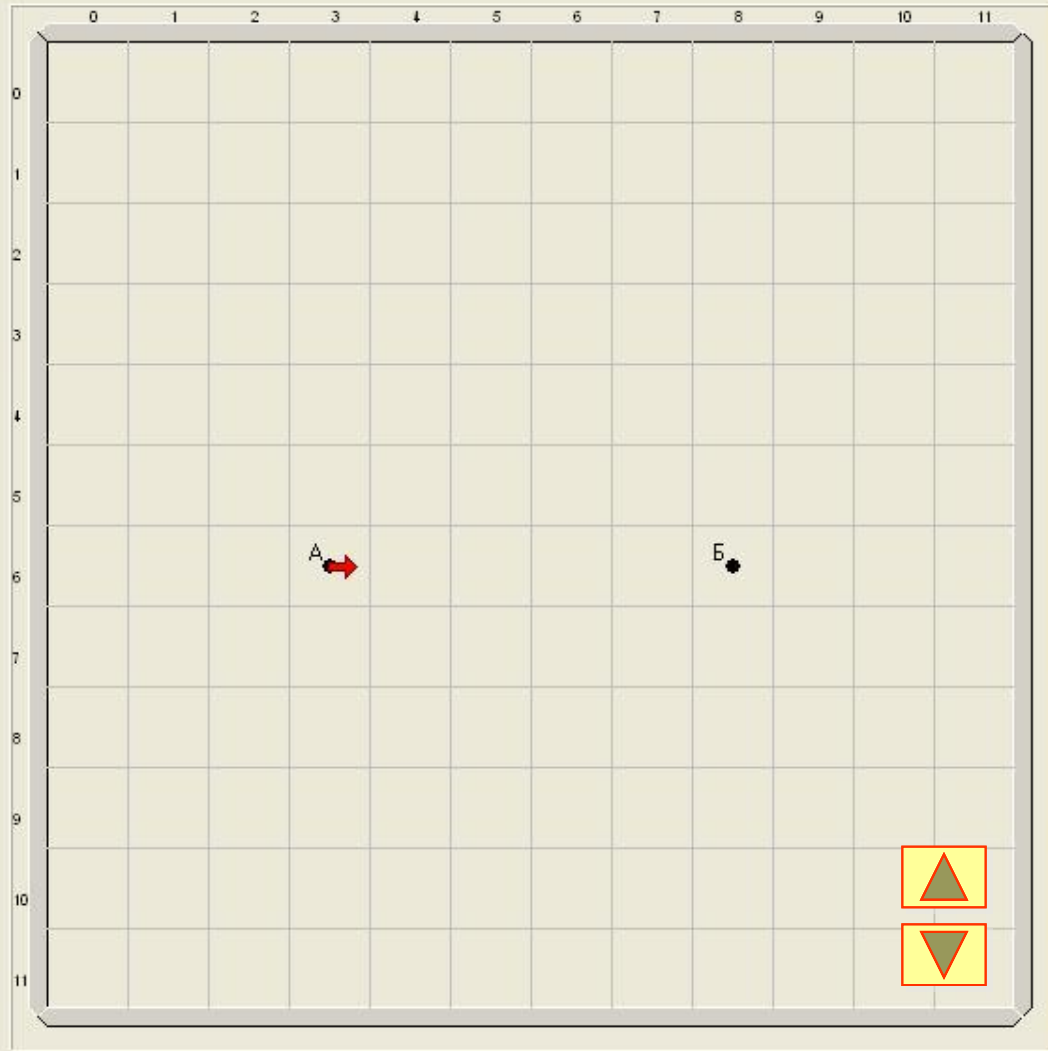
Итого: строк15



Задача: "1919"
Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

- Система команд: ШАГ F2, ПРЫЖОК F3, ПОВОРОТ F4, Процедуры: ОПИСАНИЕ F5, ВЫЗОВ F6, Управляющие структуры: ВЕТВЛЕНИЕ F7, ЦИКЛ F8

```
АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
Дано: Исполнитель в т.А
Надо: Исполнитель в т.Б
НАЧ
ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ДЕВЯТЬ
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ДЕВЯТЬ
КОН
ПРОЦЕДУРА ЕДИНИЦА
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
```



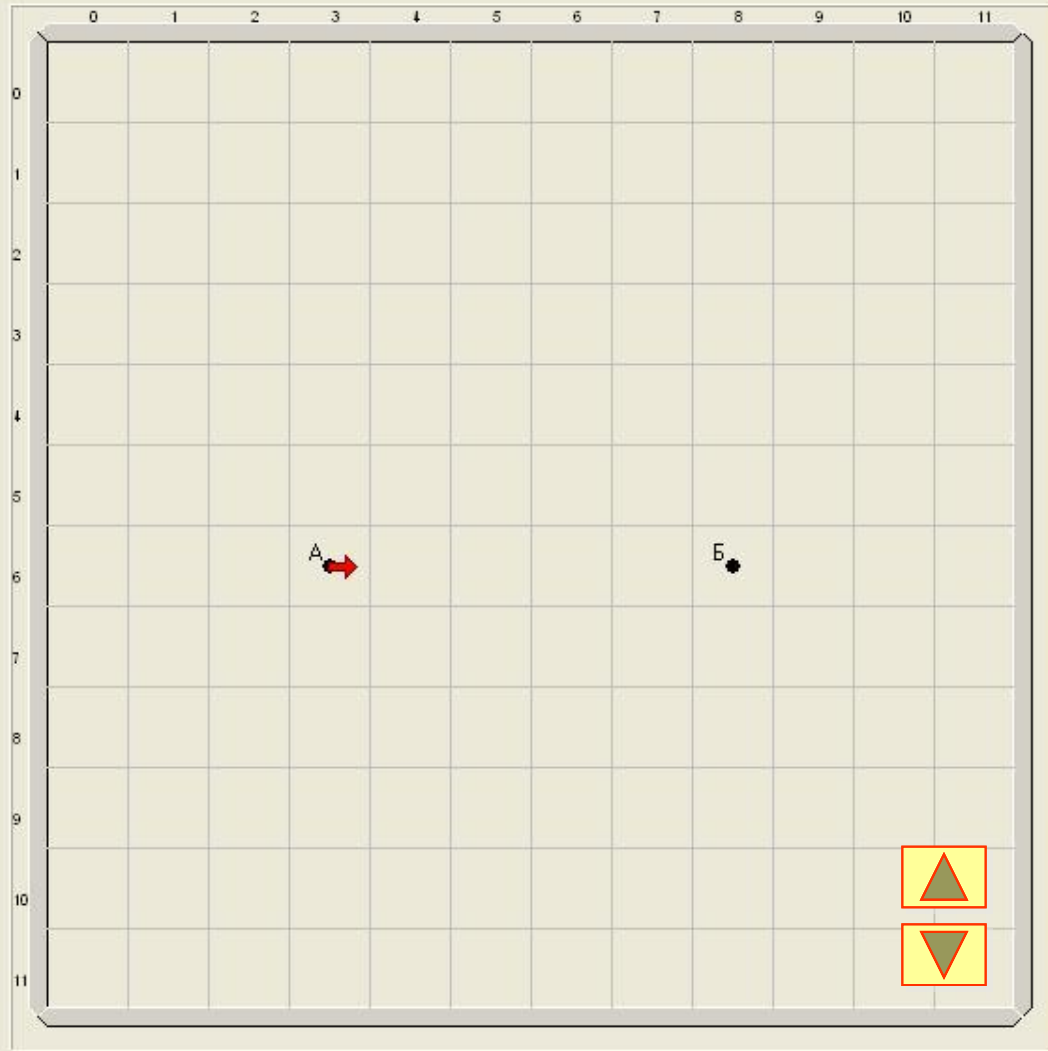
Всего в алгоритме:
команд3
процедур2
вызовов процедур 4
ветвлений0
циклов0
Итого: строк16

Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

- Система команд
- ШАГ F2
 - ПРЫЖОК F3
 - ПОВОРОТ F4
- Процедуры
- ОПИСАНИЕ F5
 - ВЫЗОВ F6
- Управляющие структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
 - ЦИКЛ F8

```

АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
Дано: Исполнитель в т.А
Надо: Исполнитель в т.Б
НАЧ
ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ДЕВЯТЬ
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ДЕВЯТЬ
КОН
ПРОЦЕДУРА ЕДИНИЦА
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
  
```



Всего в алгоритме:

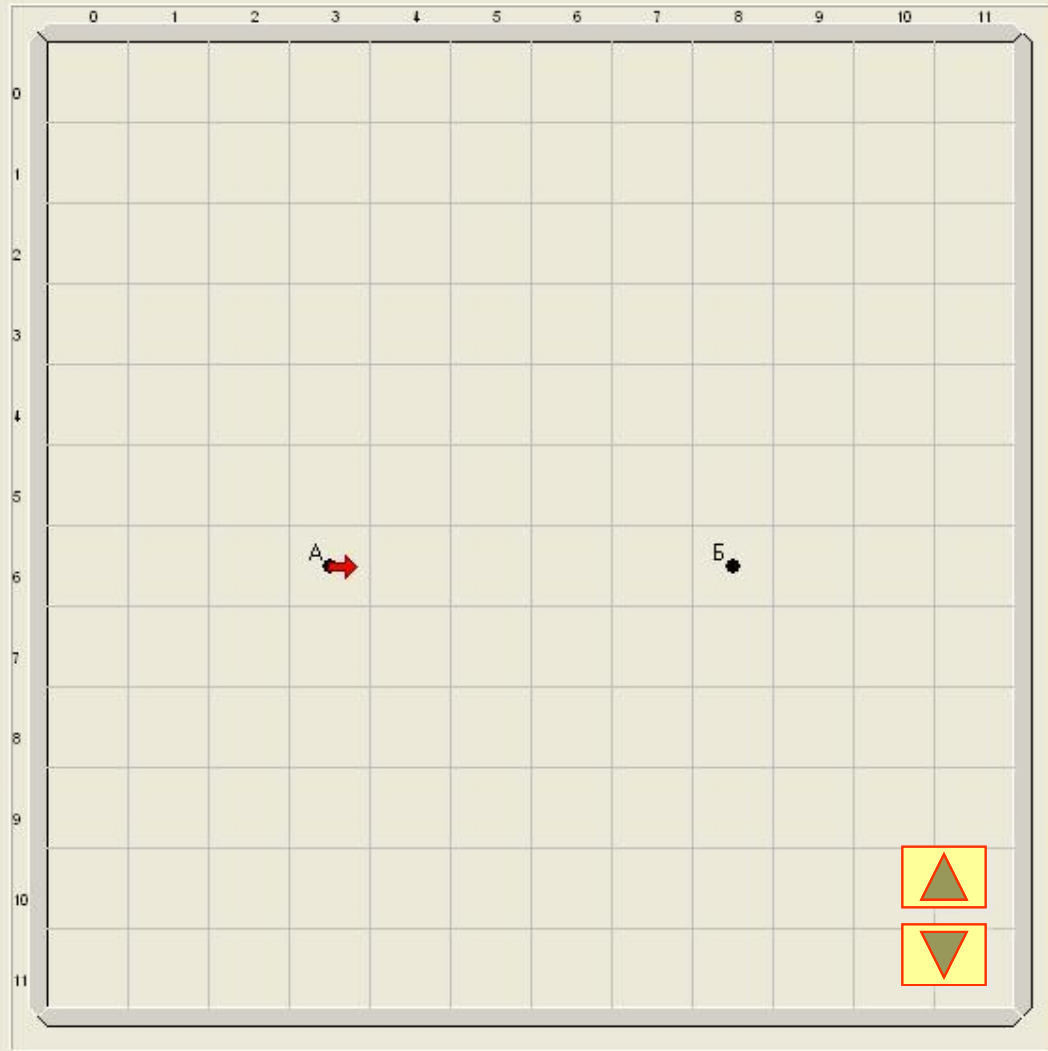
команд3
процедур2
вызовов процедур4
ветвлений0
циклов0
Итого: строк16

Задача: "1919"
Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

- Система команд: ШАГ F2, ПРЫЖОК F3, ПОВОРОТ F4
Процедуры: ОПИСАНИЕ F5, ВЫЗОВ F6
Управляющие структуры: ВЕТВЛЕНИЕ F7, ЦИКЛ F8

```
АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
Дано: Исполнитель в т.А
Надо: Исполнитель в т.Б
НАЧ
ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ДЕВЯТЬ
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ДЕВЯТЬ
КОН
ПРОЦЕДУРА ЕДИНИЦА
ПОВОРОТ
ШАГ
ШАГ
ШАГ
ШАГ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ПРЫЖОК
ПРЫЖОК
ПРЫЖОК
ПРЫЖОК
ПОВОРОТ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
```

Всего в алгоритме:
команд15
процедур2
вызовов процедур 4
ветвлений0
циклов0
Итого: строк28



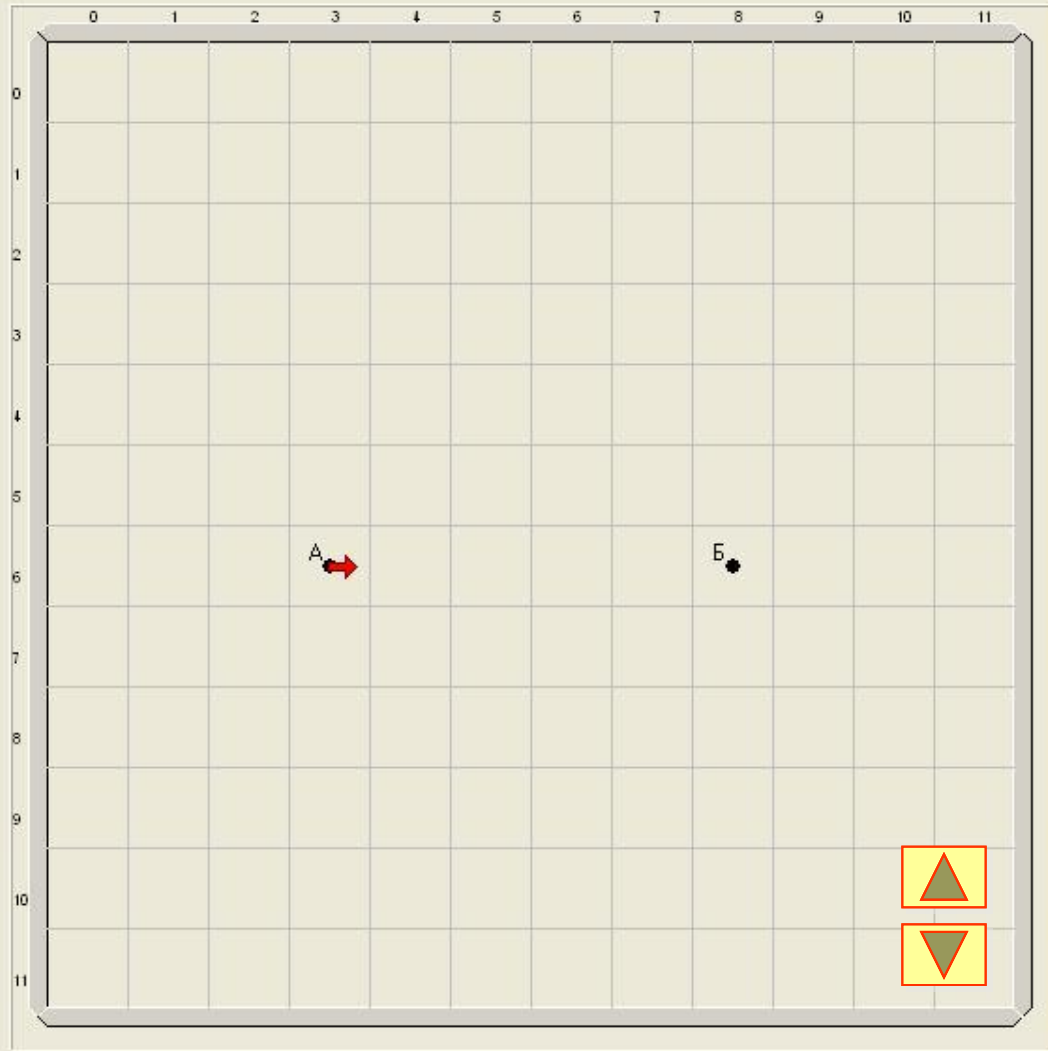
Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

- Система команд
- ШАГ F2
 - ПРЫЖОК F3
 - ПОВОРОТ F4
- Процедуры
- ОПИСАНИЕ F5
 - ВЫЗОВ F6
- Управляющие структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
 - ЦИКЛ F8

```

АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
Дано: Исполнитель в т.А
Надо: Исполнитель в т.Б
НАЧ
ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ДЕВЯТЬ
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ДЕВЯТЬ
КОН
ПРОЦЕДУРА ЕДИНИЦА
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ШАГ
  ШАГ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ПОВОРОТ
  ПРЫЖОК
  ПРЫЖОК
  ПРЫЖОК
  ПРЫЖОК
  ПОВОРОТ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ
  КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ

```



Всего в алгоритме:

команд15
процедур2
вызовов процедур4
ветвлений0
циклов0
Итого: строк28

Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

- Система команд
- ШАГ F2
 - ПРЫЖОК F3
 - ПОВОРОТ F4
- Процедуры
- ОПИСАНИЕ F5
 - ВЫЗОВ F6
- Управляющие структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
 - ЦИКЛ F8

```

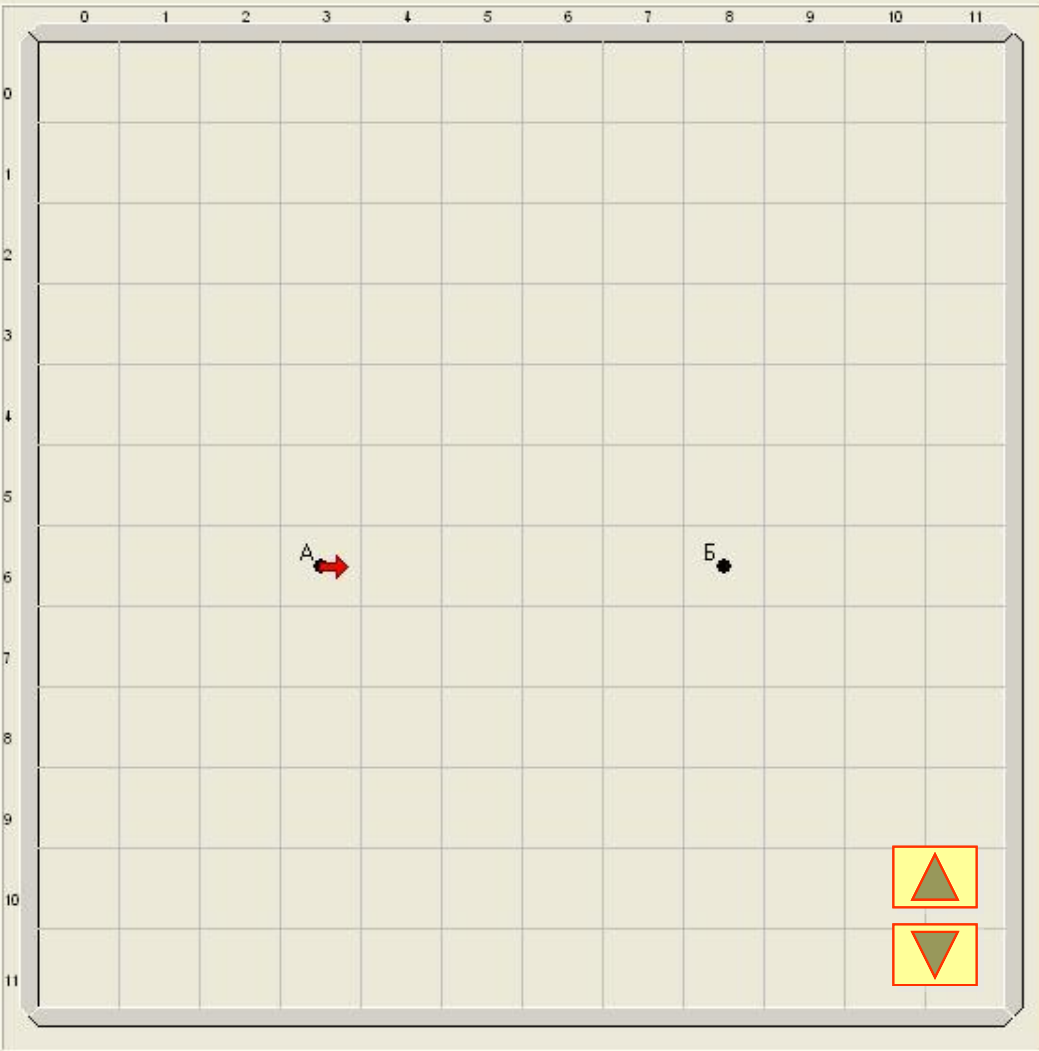
ПОВОРОТ
ШАГ
ШАГ
ШАГ
ШАГ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ПРЫЖОК
ПРЫЖОК
ПРЫЖОК
ПРЫЖОК
ПОВОРОТ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ШАГ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ПОВОРОТ
  ПРЫЖОК
  ПРЫЖОК
  ПОВОРОТ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ

```

Всего в алгоритме:

команд34
процедур2
вызовов процедур4
ветвлений0
циклов0

Итого: строк47



ARROW_3

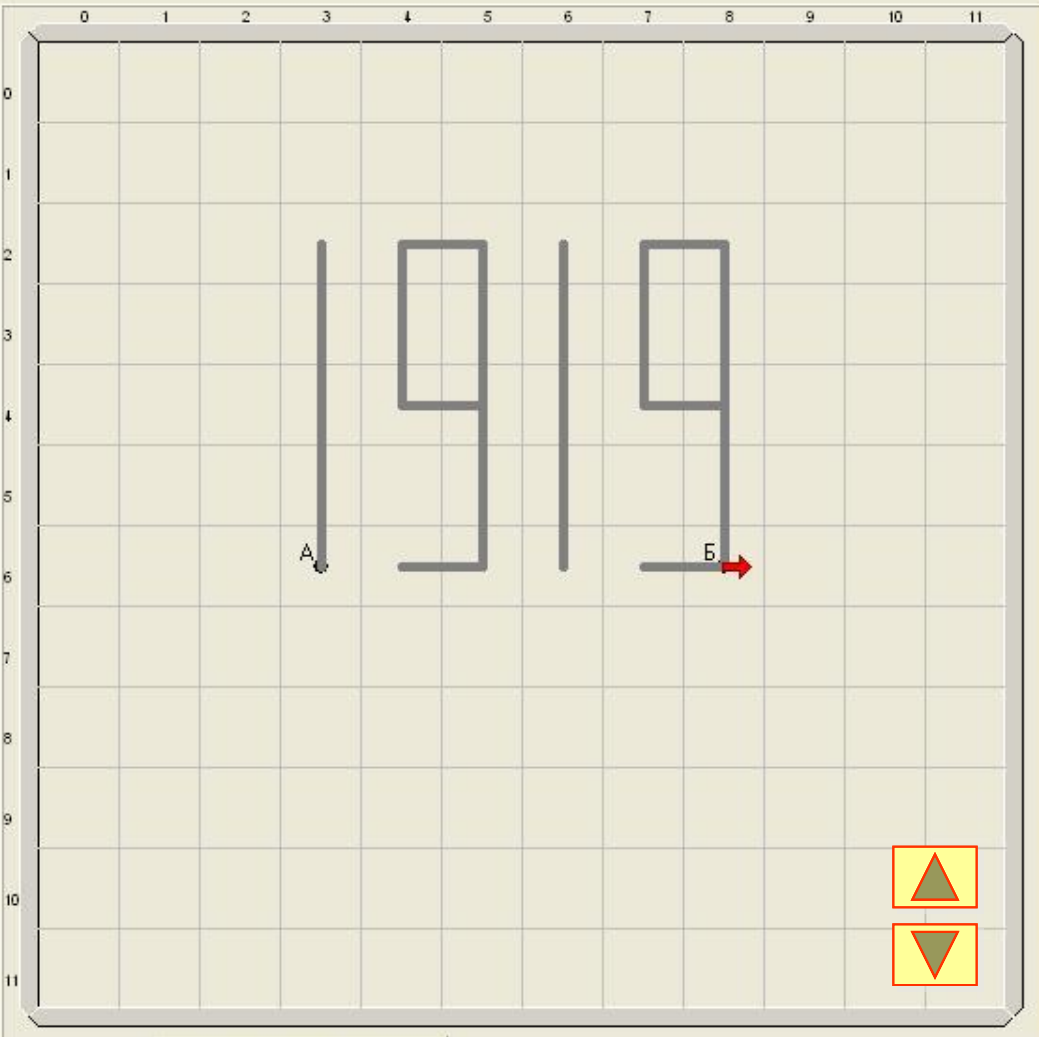


Задача: "1919"
Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

- Система команд: ШАГ F2, ПРЫЖОК F3, ПОВОРОТ F4
Процедуры: ОПИСАНИЕ F5, ВЫЗОВ F6
Управляющие структуры: ВЕТВЛЕНИЕ F7, ЦИКЛ F8

```
КОН
ПРОЦЕДУРА ЕДИНИЦА
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ШАГ
  ШАГ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ПОВОРОТ
  ПРЫЖОК
  ПРЫЖОК
  ПРЫЖОК
  ПРЫЖОК
  ПОВОРОТ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ШАГ
  ШАГ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ПРЫЖОК
  ПРЫЖОК
  ПОВОРОТ
```

Всего в алгоритме:
команд:34
процедур:2
вызовов процедур 4
ветвлений:0
циклов:0
Итого: строк47



Рабочее поле для Стрелочки