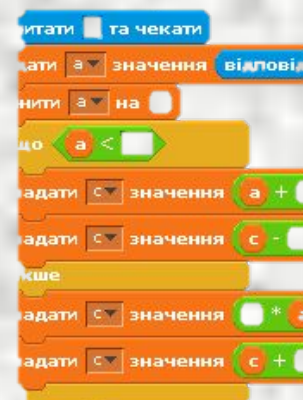
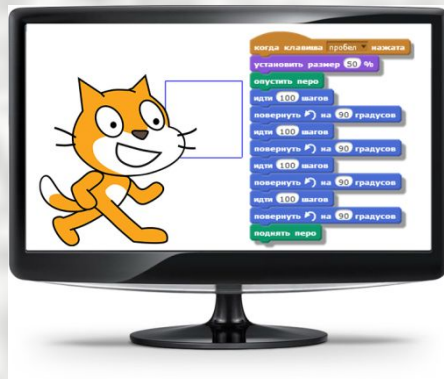
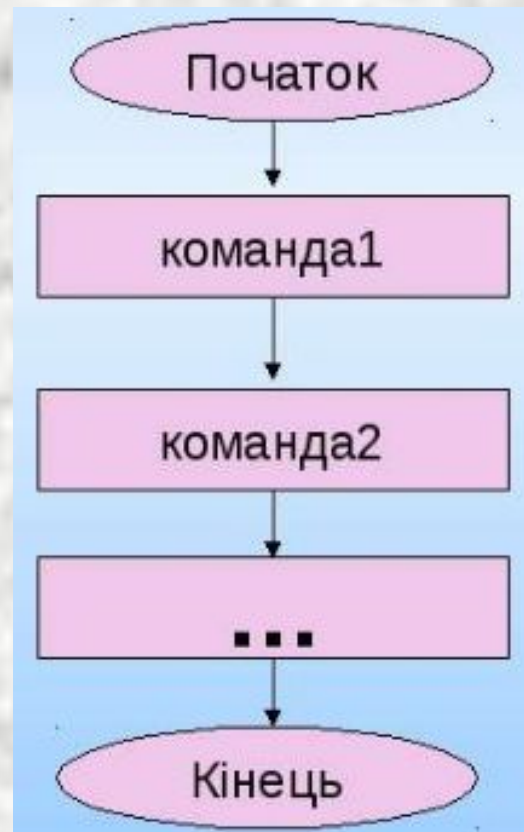


Лінійні алгоритми



Означення лінійного алгоритму

Лінійним називають алгоритм, в якому всі команди виконуються одна за одною



Задача 1

Виконайте алгоритм:

1. Знайти суму чисел 1 і 3.
2. Додати до отриманої суми число 5.
3. Додати до отриманої суми число 7.
4. Додати до отриманої суми число 9.
5. Відняти від отриманої суми число 12.
6. Повідомити результат.

Задача 2

Є координатний промінь з позначеними на ньому числом нуль і натуральними числами. На цьому промені мешкає виконавець **Коник**, який уміє переміщатися по ньому, виконуючи команди:

- 1) стрибни на 3 одиниці праворуч;
- 2) стрибни на 2 одиниці ліворуч.



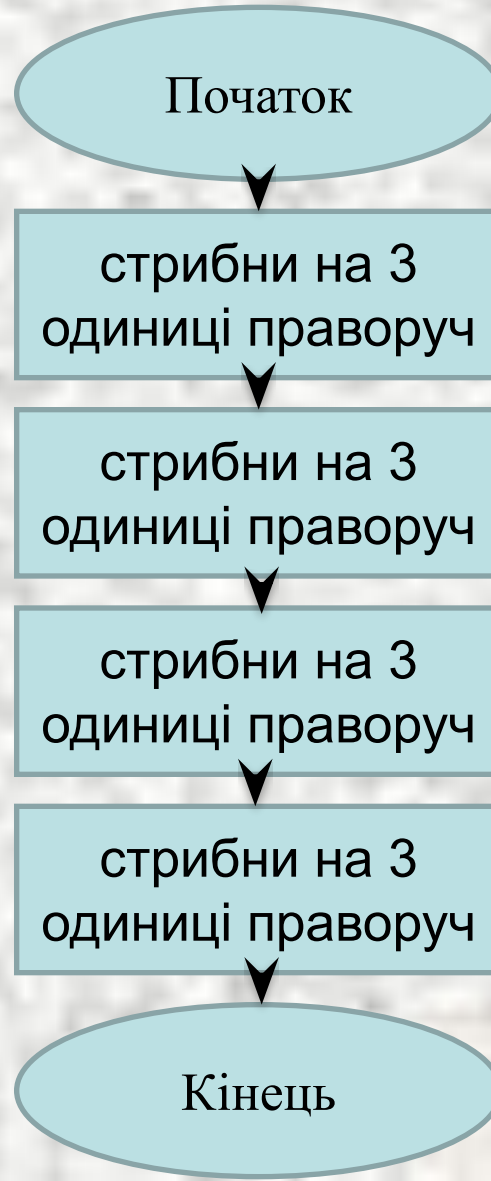
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23

Скласти алгоритм, за яким **Коник** за найменшу кількість стрибків опиниться в точці:

- а) 12; б) 7; в) 10.

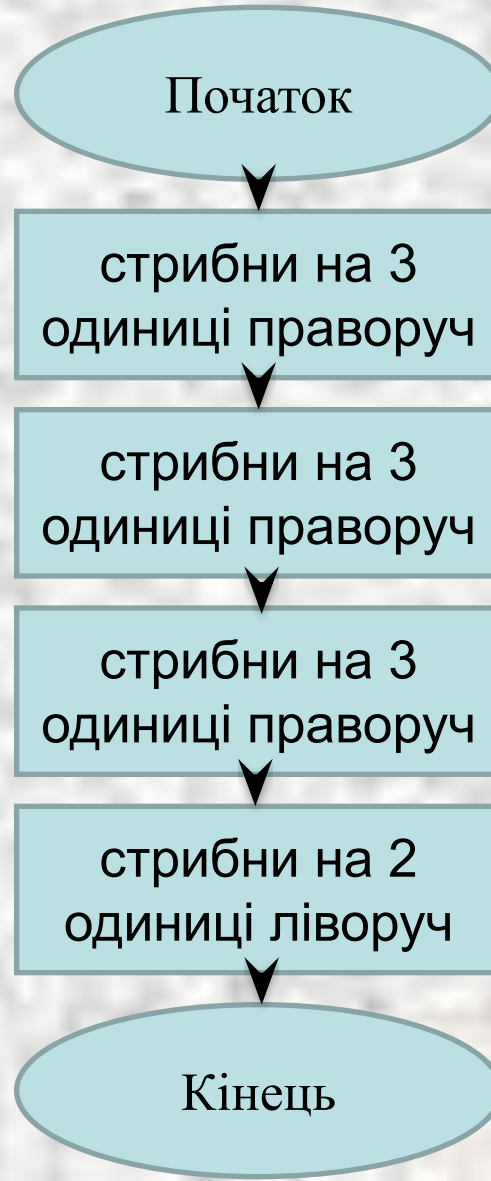
Задача 2

а) Блок-схема:



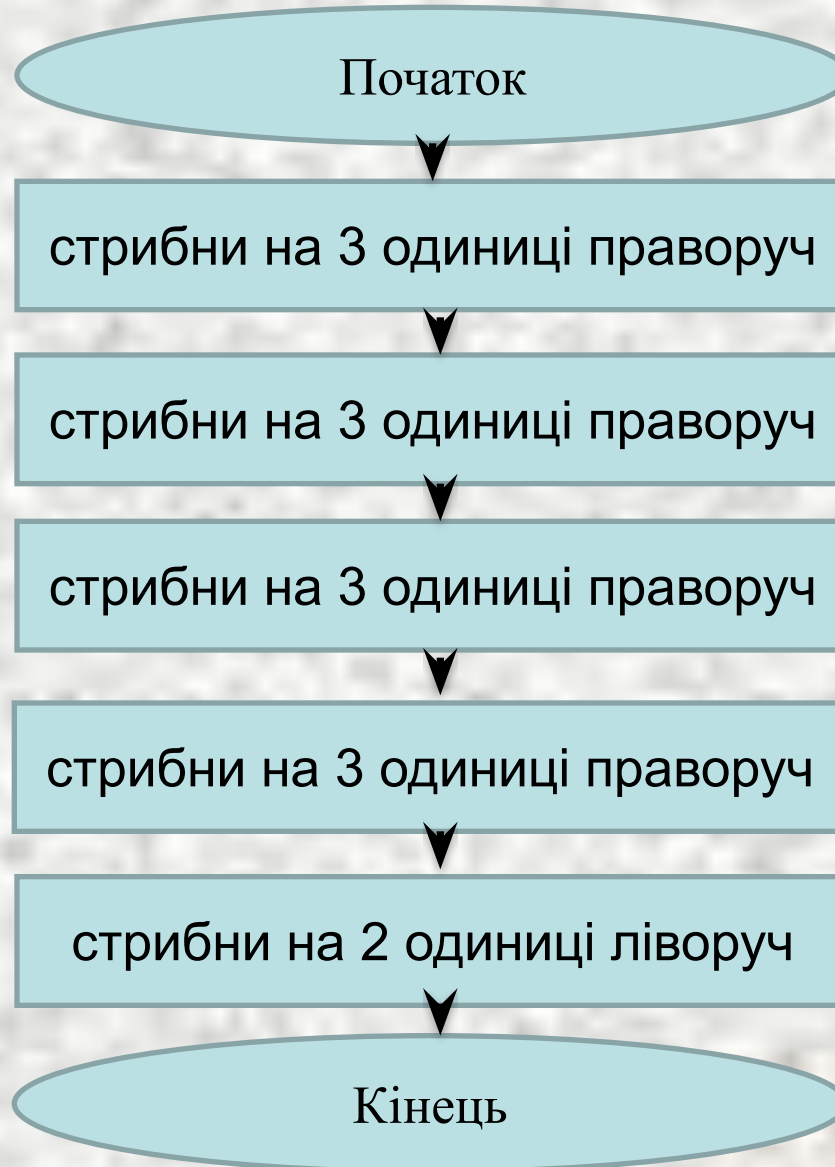
Задача 2

б) Блок-схема:



Задача 2

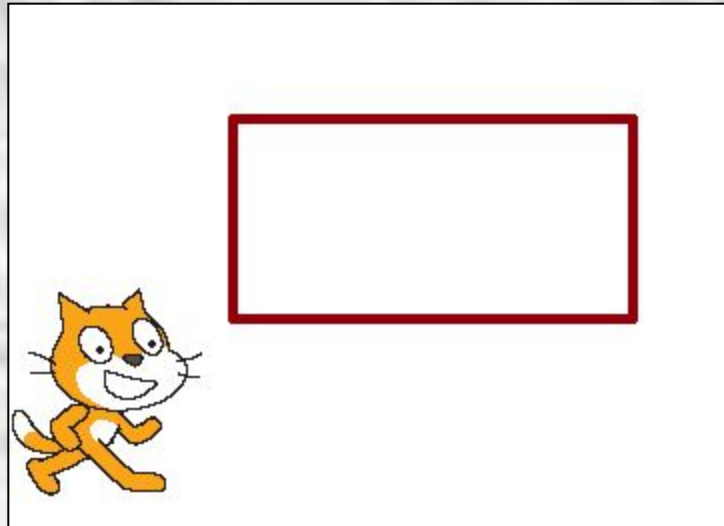
В)



Задача 3

Робота в середовищі програмування Скретч

Рудий кіт малює прямокутник розміром 200 кроків у довжину та 100 кроків у висоту



коли натиснуто 

очистити

переміститись в x: -100 y: -50

очистити

задати колір олівця 

задати розмір олівця 5

опустити олівець

ковзати 1 сек до x: 100 y: -50

ковзати 1 сек до x: 100 y: 50

ковзати 1 сек до x: -100 y: 50

ковзати 1 сек до x: -100 y: -50

підняти олівець

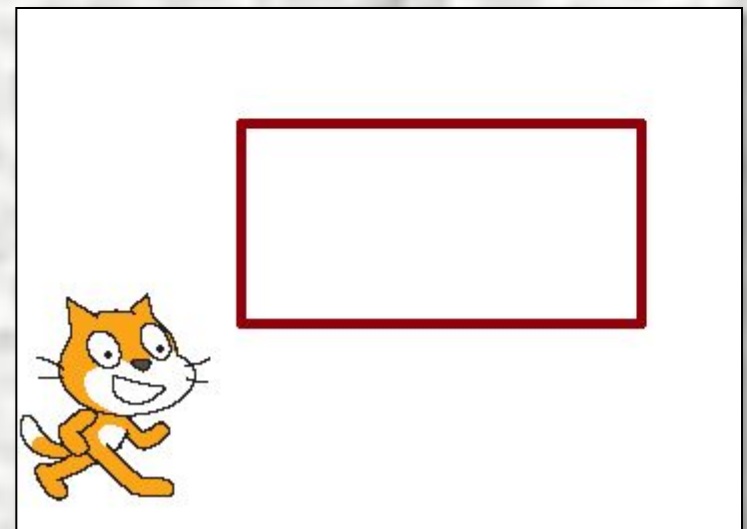
переміститись в x: -200 y: -80

зупини все 

коли натиснуто клавішу

очистити

1-й спосіб



коли натиснуто 

очистити

переміститись в x: у:

очистити

задати колір олівця

задати розмір олівця

опустити олівець

переміститись на кроків

повернути на  градусів

переміститись на кроків

повернути на  градусів

переміститись на кроків

повернути на  градусів

переміститись на кроків

повернути на  градусів

підняти олівець

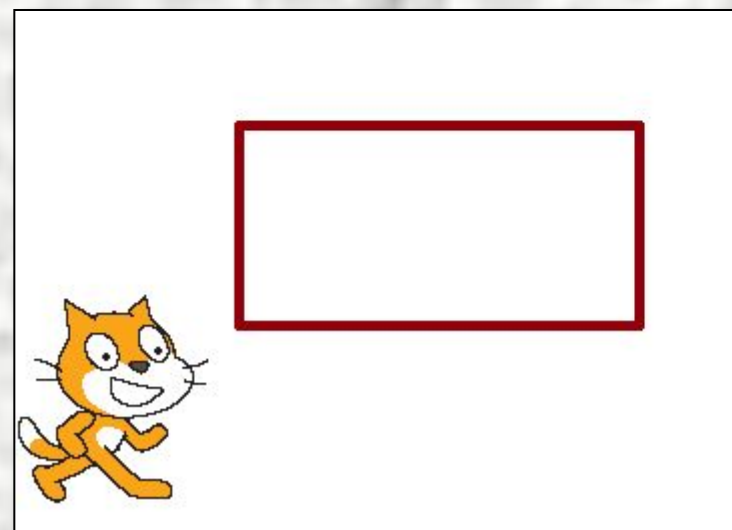
переміститись в x: у:

зупини все 

коли натиснуто клавішу

очистити

2-й спосіб



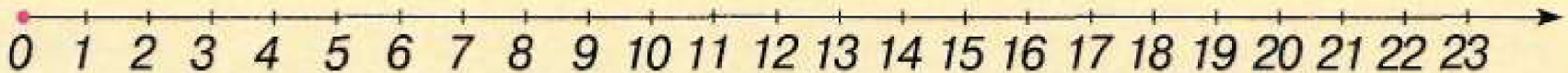
Домашнє завдання

1) Познайомитись з матеріалами уроку 22.

2) На промені мешкає виконавець Коник, який уміє переміщатися по ньому, виконуючи команди:

1) стрибни на 4 одиниці праворуч;

2) стрибни на 3 одиниці ліворуч.



Скласти в зошиті блок-схему, за яким Коник за найменшу кількість стрибків опиниться в точці:

а) 13; б) 22; в) 23.