

Посмотри  
на сетку:  
она состоит  
из клеток,  
в клетках  
нарисованы  
различные  
предметы.

Чтобы выделить  
нужную клетку,  
надо указать  
ее адрес,  
или, другими  
словами –  
ее координаты.

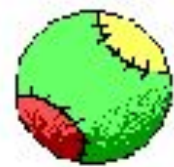
3



2



1



А

В

С

Дальше







Выход

Как же это  
сделать?

Посмотри: внизу  
записаны буквы,  
а слева – цифры.

Вначале надо  
записать букву,  
стоящую под  
нужной клеткой,  
а затем – цифру  
слева от нее.

Например, адрес  
клетки с яблоком,  
(ее координаты) –  
– АЗ.

3			
2			
1			

А

В

С

Дальше

Выход

Теперь запишем  
координаты  
других клеток,  
где нарисованы:

кукла - В?

собачка - ??

машинка - ??

мячик - ??

торт - ??



А

В

С

Шпаргалка

Заново

Дальше

Выход

Пчелка  
облетает  
цветы на лугу. 4

Укажи  
координаты  
клеток,  
где растут: 3

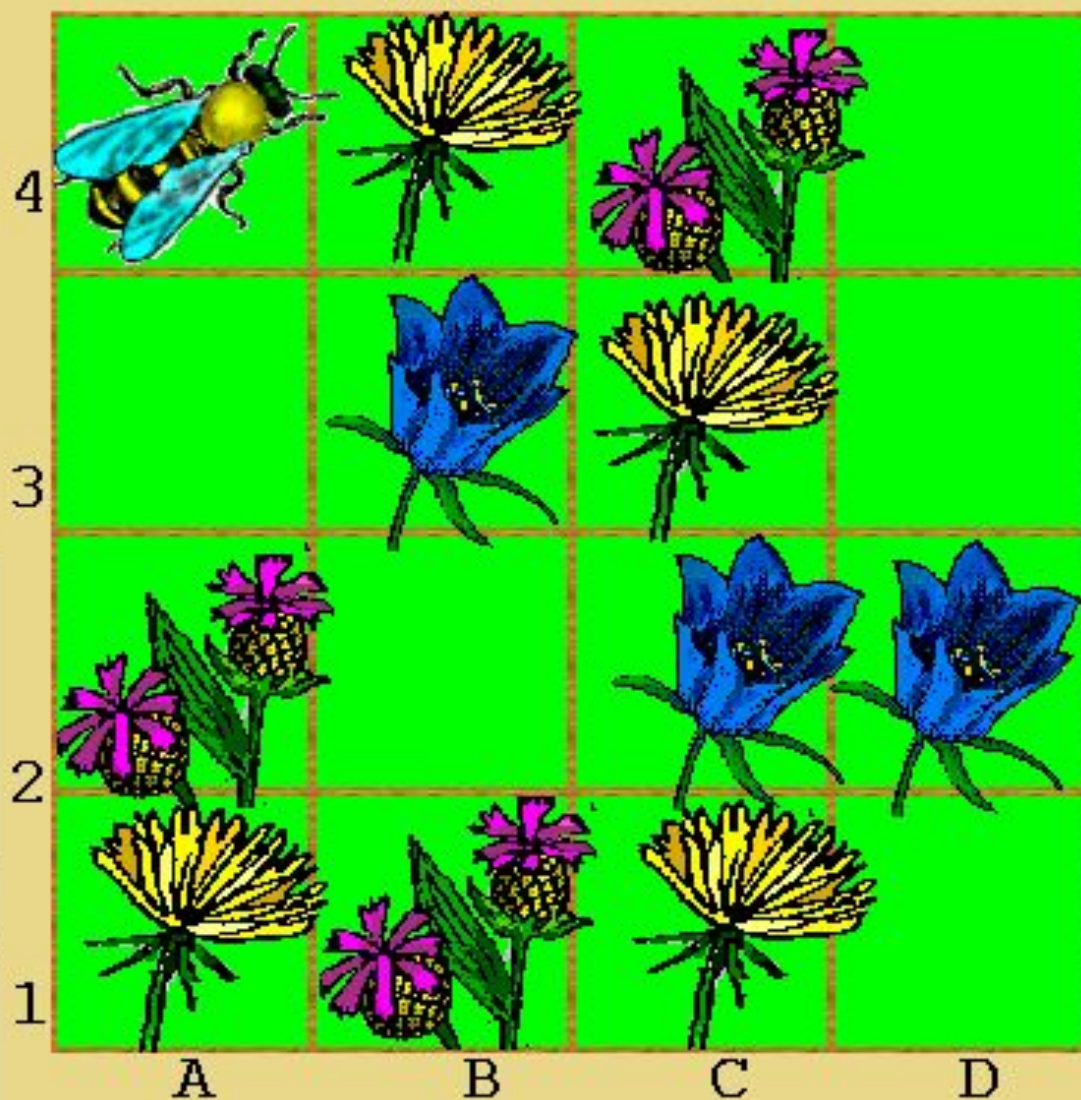
1) одуванчики



A?, ?4, C1, C?

2) колокольчики

?3, C?, D?



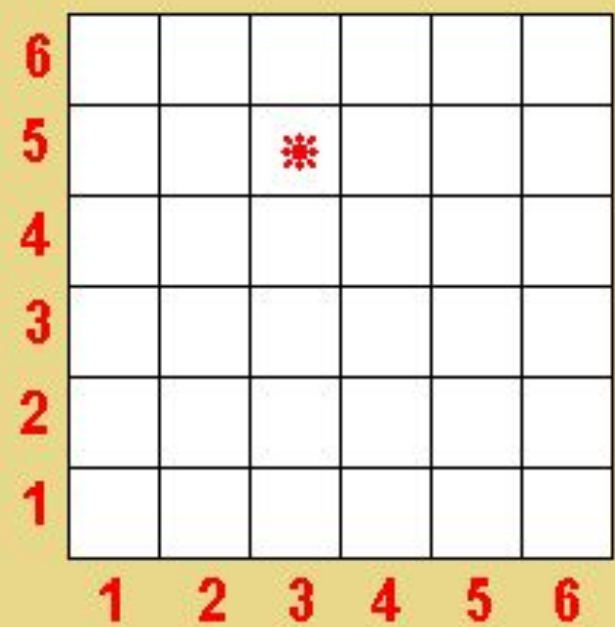
Заново

Дальше

Выход

На этой координатной плоскости внизу вместо букв написаны цифры. Значит, координатами клетки будут две цифры.


На первом месте – номер столбика, на втором – номер строки. Например, координаты клетки, отмеченной звездочкой –  $(3; 5)$ .

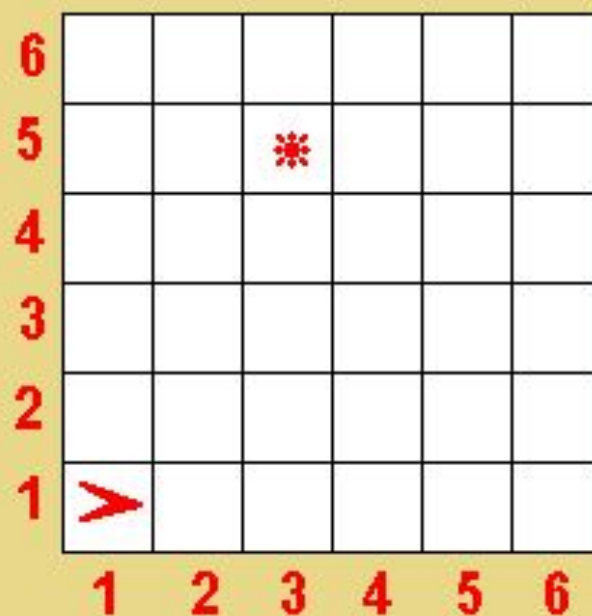



В клетке, отмеченной  
звездочкой спрятан  
"клад" – банка с  
медом.

Этот "клад"  
будет искать  
вот такой  
медвежонок:



На координатной  
плоскости  
он обозначен  
стрелкой () –  
носом вперед.



Запиши  
координаты   
медвежонок: ( ? ; ? )

Заново

Дальше

Выход

Чтобы помочь медвежонку, составим алгоритм, по которому он будет двигаться.

Медвежонок – исполнитель алгоритма.

Команды, которые он может выполнять – система команд исполнителя (СКИ).

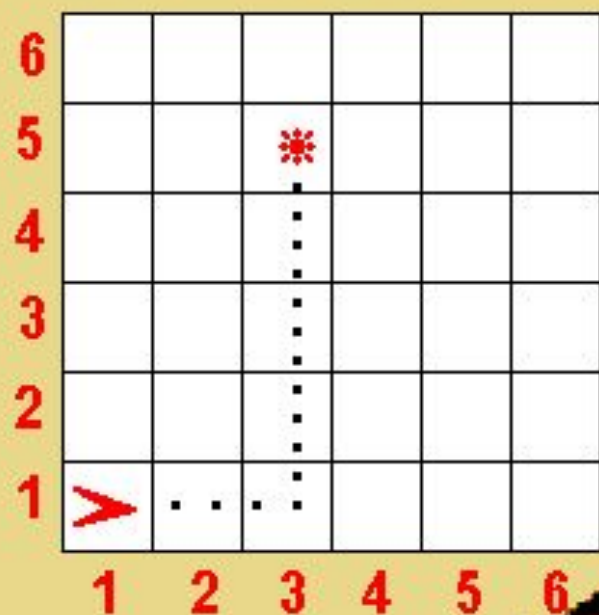
СКИ медвежонка.

1. Влево – повернуться налево в той же клетке, где находится медвежонок.
2. Вправо – повернуться направо в той же клетке, где находится медвежонок.
3. Вперед  $n$  – переместиться вперед на  $n$  клеток.

Медвежонок понимает только эти команды.

Дальше

Выход



Добраться до меда можно разными путями.  
Выберем путь, отмеченный пунктиром и запишем алгоритм:



Если хочешь  
вспомнить  
СКИ медвежонка,  
нажми F2.

"Поиск меда"

Начало

Вперед 2

Влево 

Вперед ?

Конец

Подсказка

Шпаргалка

Заново

Дальше

Выход



Зверята играют в прятки.  
Выполнив алгоритм, найди нужную клетку  
и ты узнаешь, кто в ней спрятался.

Алгоритм:

Начало

Влево

Вперед 2

Вправо

Вперед 4

Влево

Вперед 2

Влево

Вперед 1

Конец

6						
5						
4						
3						
2						
1	>					
	1	2	3	4	5	6

Запиши координаты этой клетки: (?; ?)

Заново

Дальше

Выход

Вот кто прятался в клетке (4;5):



Алгоритм:

Начало

Влево

Вперед 2

Вправо

Вперед 4

Влево

Вперед 2

Влево

Вперед 1

Конец

6						
5			*			
4						
3						
2						
1	>					
	1	2	3	4	5	6

Дальше

Выход