

Исполните ль

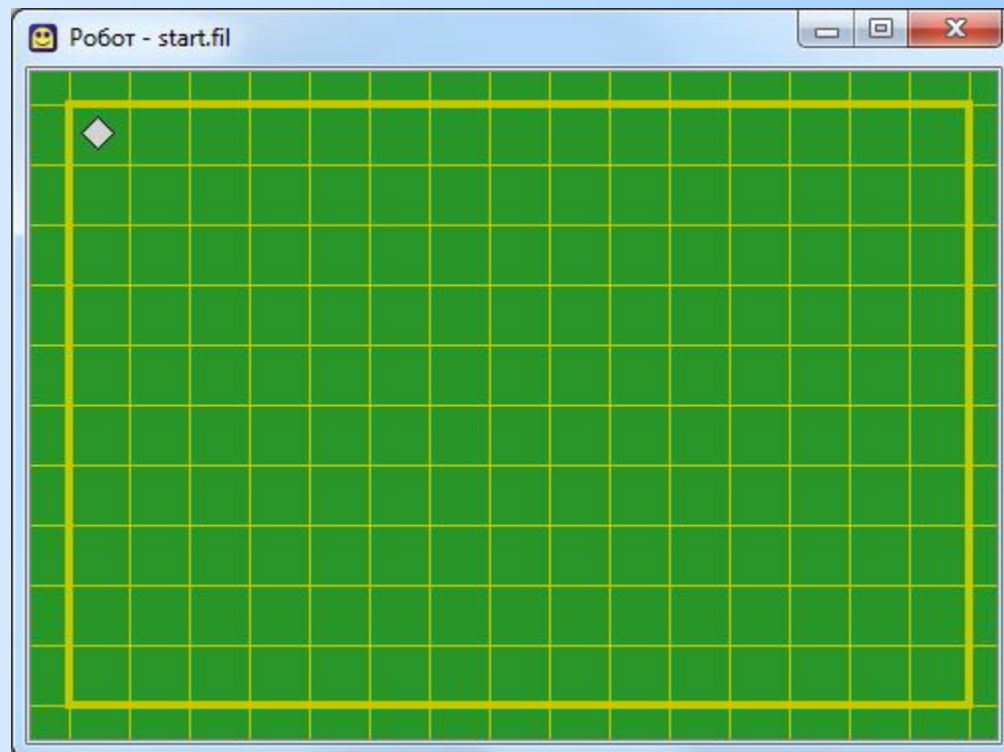
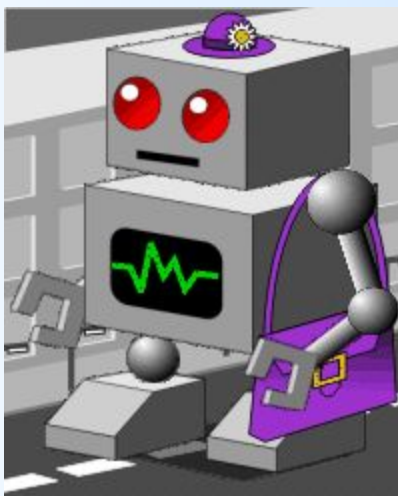
линейные РОБОТ алгоритмы



Среда исполнителя

Робот

Исполнитель **Робот** «живёт» на клетчатом поле и умеет перемещаться в разных направлениях, а также закрашивать клетки. Стандартный размер поля 10 x 15 клеток (10 клеток в высоту, 15 в ширину). Изначально **Робот** находится в верхней левой клетке (это стартовая обстановка – хранится в файле start.fil)



СКИ исполнителя РОБОТ

У Робота есть четыре команды перемещения:

- **вверх**
- **вниз**
- **влево**
- **вправо**

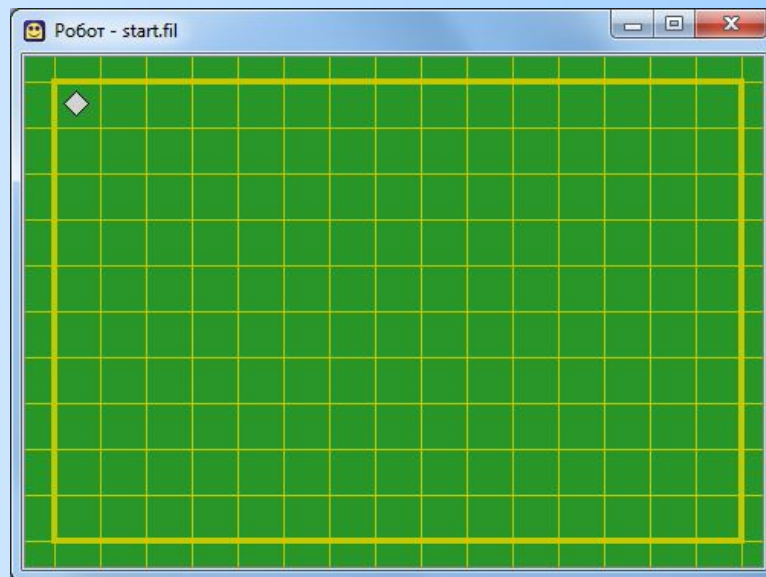
При выполнении любой из этих команд Робот перемещается на одну клетку соответственно: вверх ↑, вниз ↓, влево ←, вправо →.

Также у Робота есть команда **закрасить**, которая закрашивает клетку, в которой Робот находится в настоящий момент.

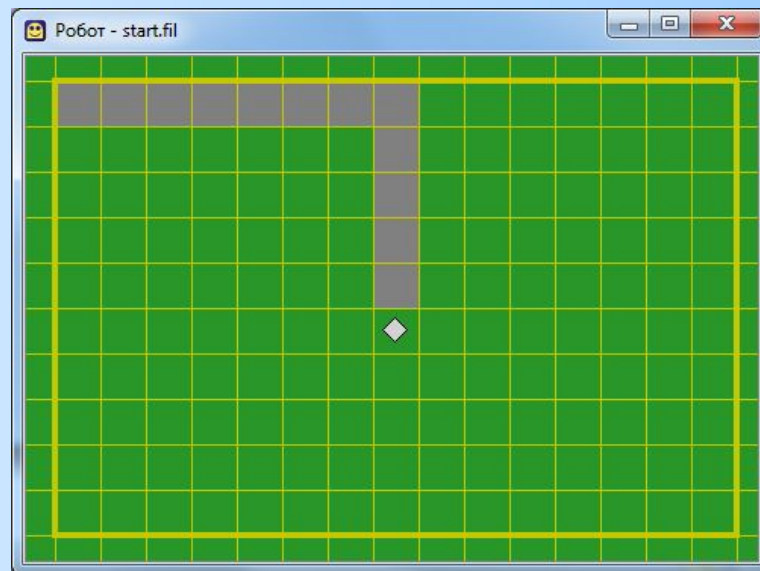
Пример программы

Начальное положение Робота

```
Программа Редактирование Вставка
[Иконки редактора]
1 использовать Робот
2 алг Перемещение
3 нач
4   закрасить; вправо
5   закрасить; вправо
6   закрасить; вправо
7   закрасить; вправо
8   закрасить; вправо
9   закрасить; вправо
10  закрасить; вправо
11  закрасить; вниз
12  закрасить; вниз
13  закрасить; вниз
14  закрасить; вниз
15  закрасить; вниз
16  кон
```




Конечное положение Робота



Команды в алгоритме можно писать друг под другом, или в строку, но в этом случае они отделяются знаком ; (точка с запятой).

Практическая работа. Задание 1

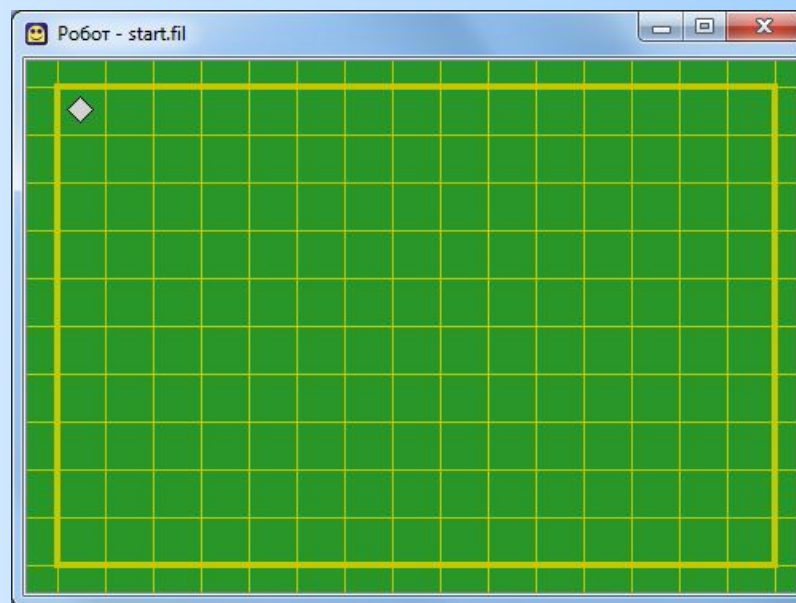
По предложенному образцу создайте КУМИР-программу для исполнителя **Робот**. Последовательно введите с клавиатуры все команды, составляющие тело алгоритма (команды можно вставлять через меню **Вставка**).

Запустите программу на исполнение: пиктограмма  (на панели инструментов) или нажмите функциональную клавишу **F9**.

Какая фигура получилась в результате закрашивания клеток?

```
использовать Робот
алг фигура
нач
▪ вправо; закрасить
▪ вниз; закрасить
▪ влево; закрасить
▪ вправо
▪ вправо; закрасить
▪ влево
▪ вниз; закрасить
▪ вниз
кон
```

Начальное положение Робота

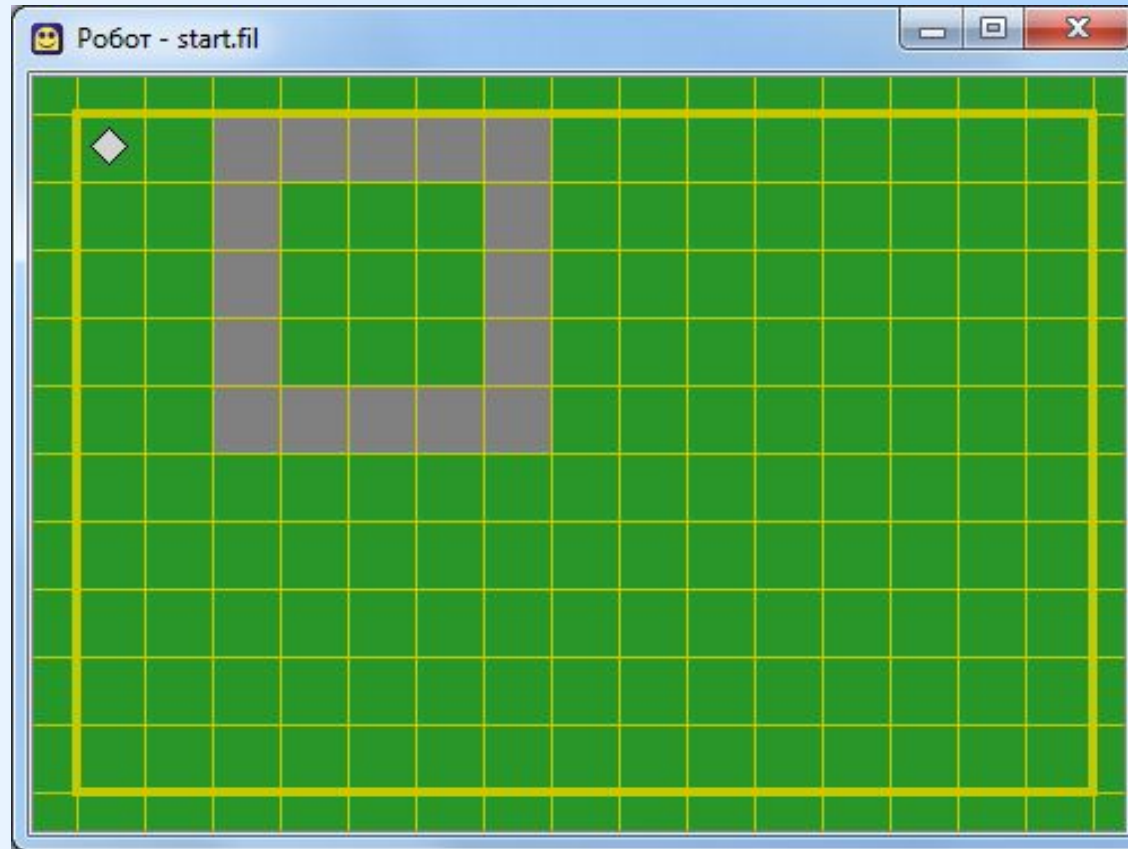


Сохраните созданный алгоритм в личной папке под именем **Робот_*.kum**

Вместо * укажите название фигуры

Практическая работа. Задание 2

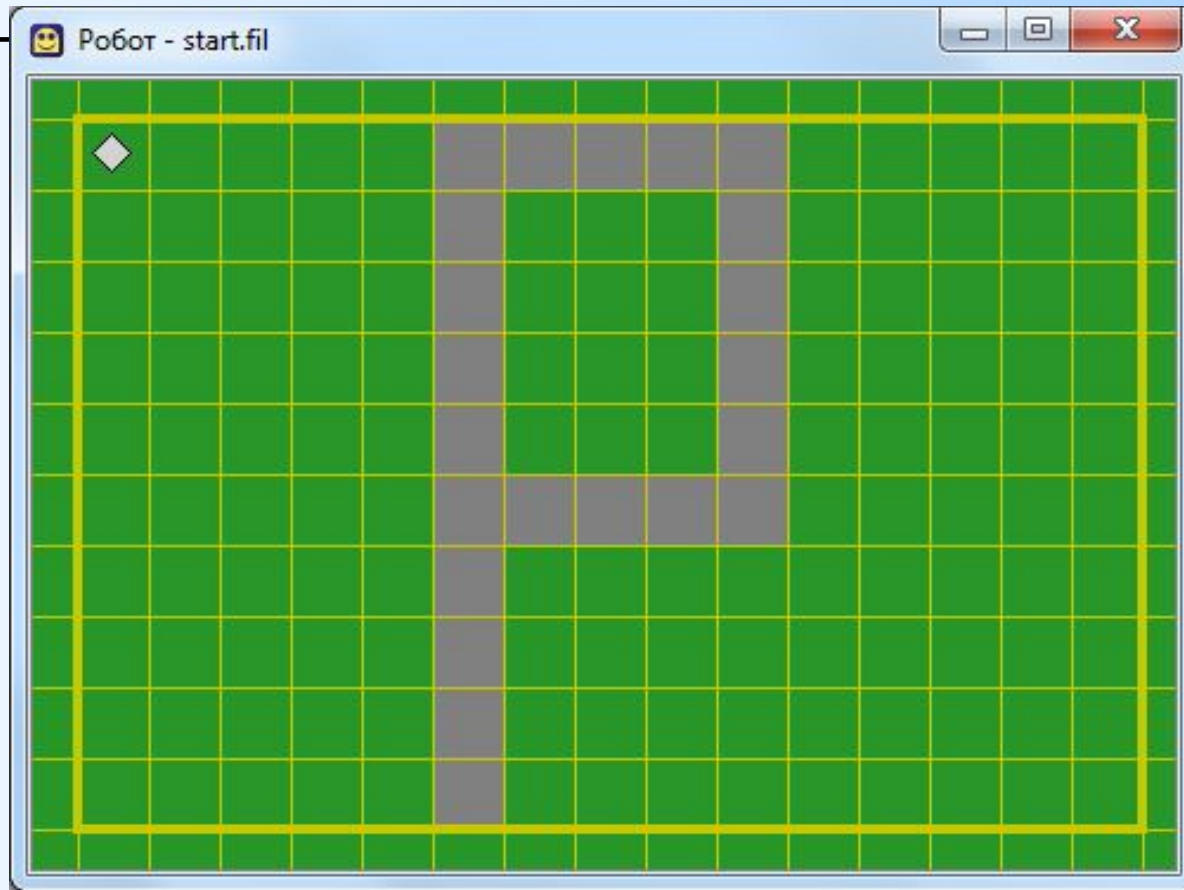
Разработайте для исполнителя **Робот** алгоритм создания представленного изображения. После закрашивания верните **Робота** в исходную клетку.



Сохраните созданный алгоритм в личной папке под именем
Робот_Квадрат.kum

Практическая работа. Задание 3

Разработайте для исполнителя **Робот** алгоритм создания первой буквы вашей фамилии (например, буква **Р**). После закрашивания верните **Робота** в ИСХОДН



Сохраните созданный алгоритм в личной папке под именем **Робот_Буква фамилии.kum**