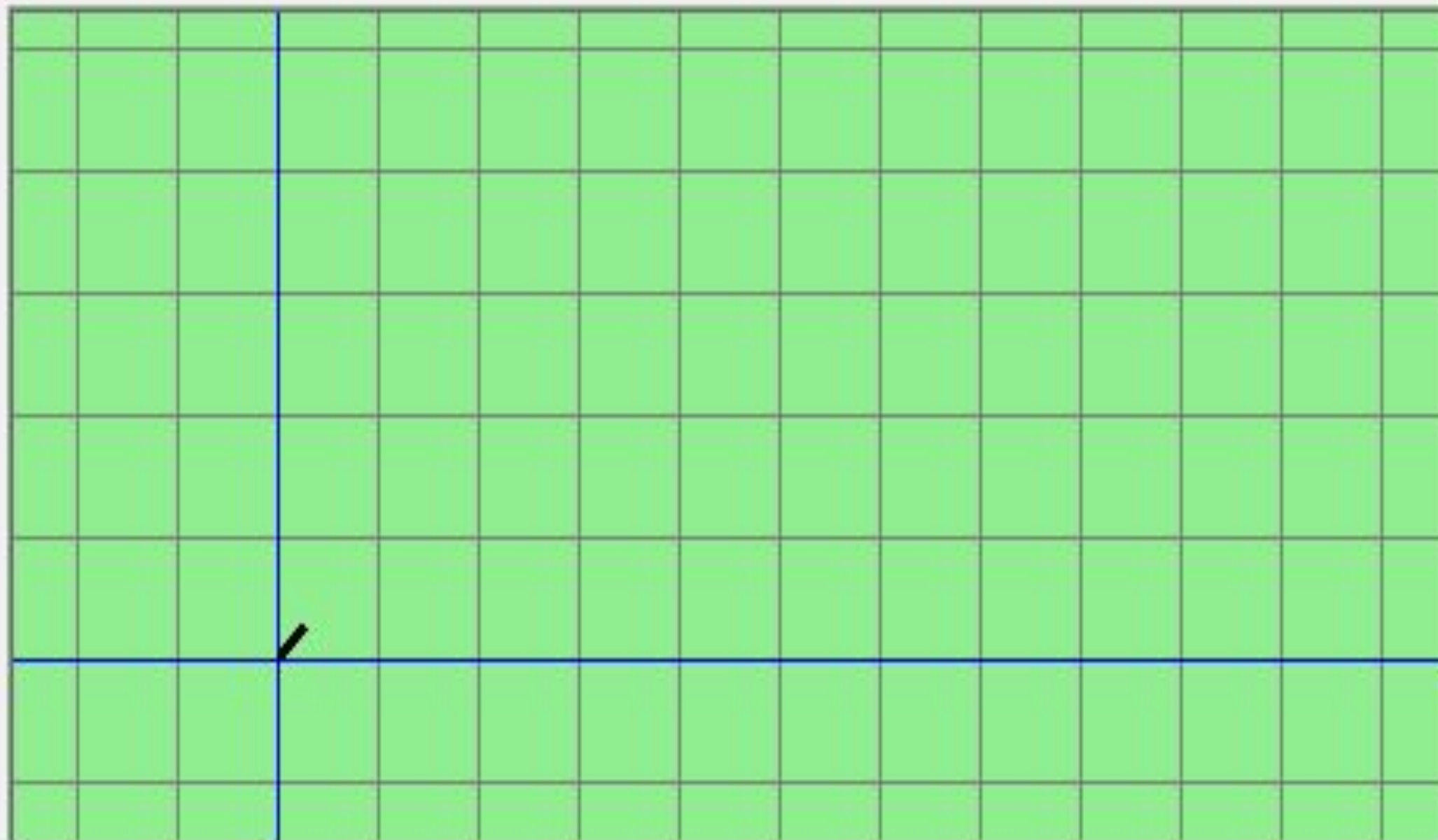


Управление исполнителем Робот



Чертежник - Начало

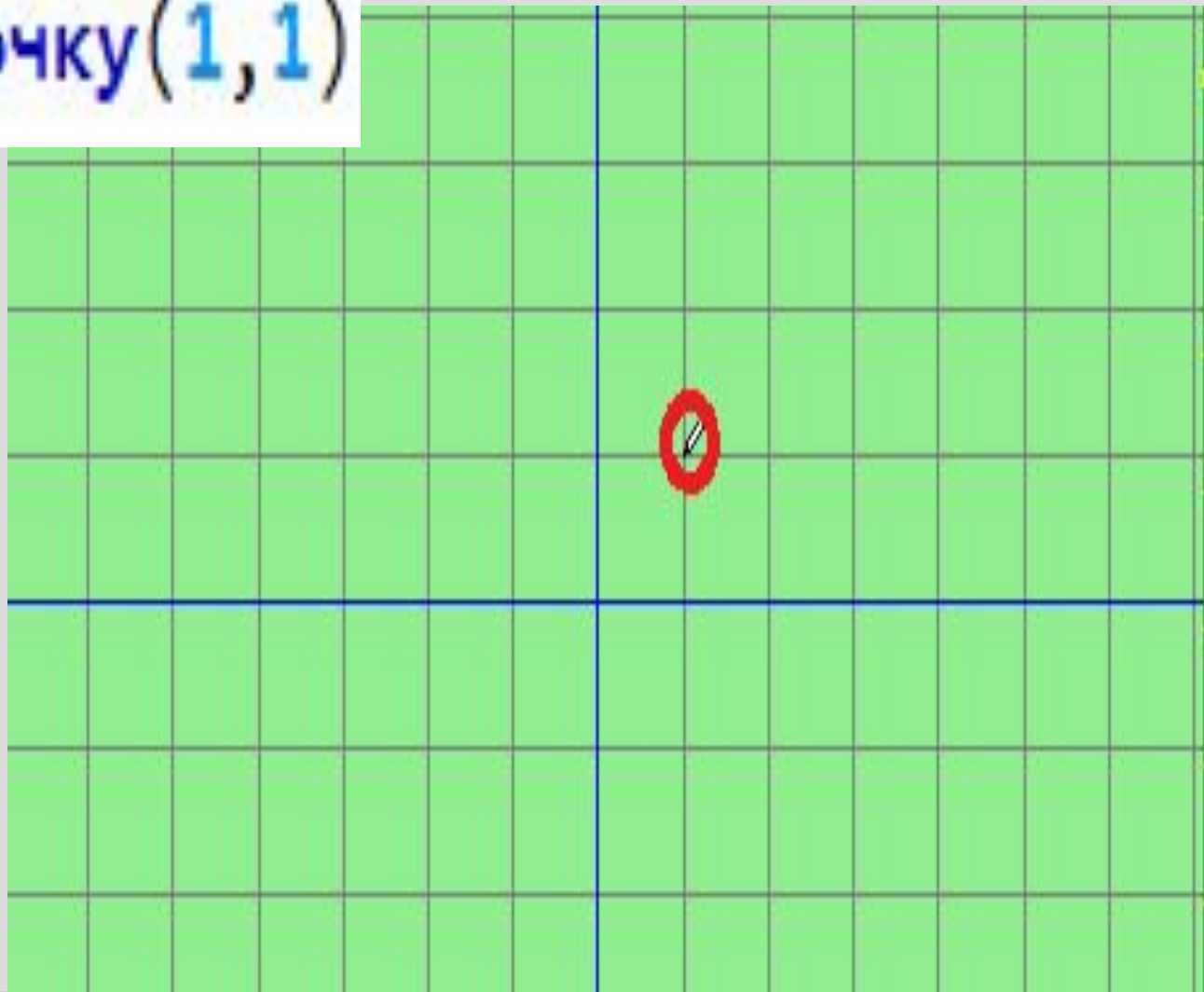


ИСПОЛЬЗОВАТЬ **Чертежник**

алг

нач

- **сместиться в точку(1,1)**

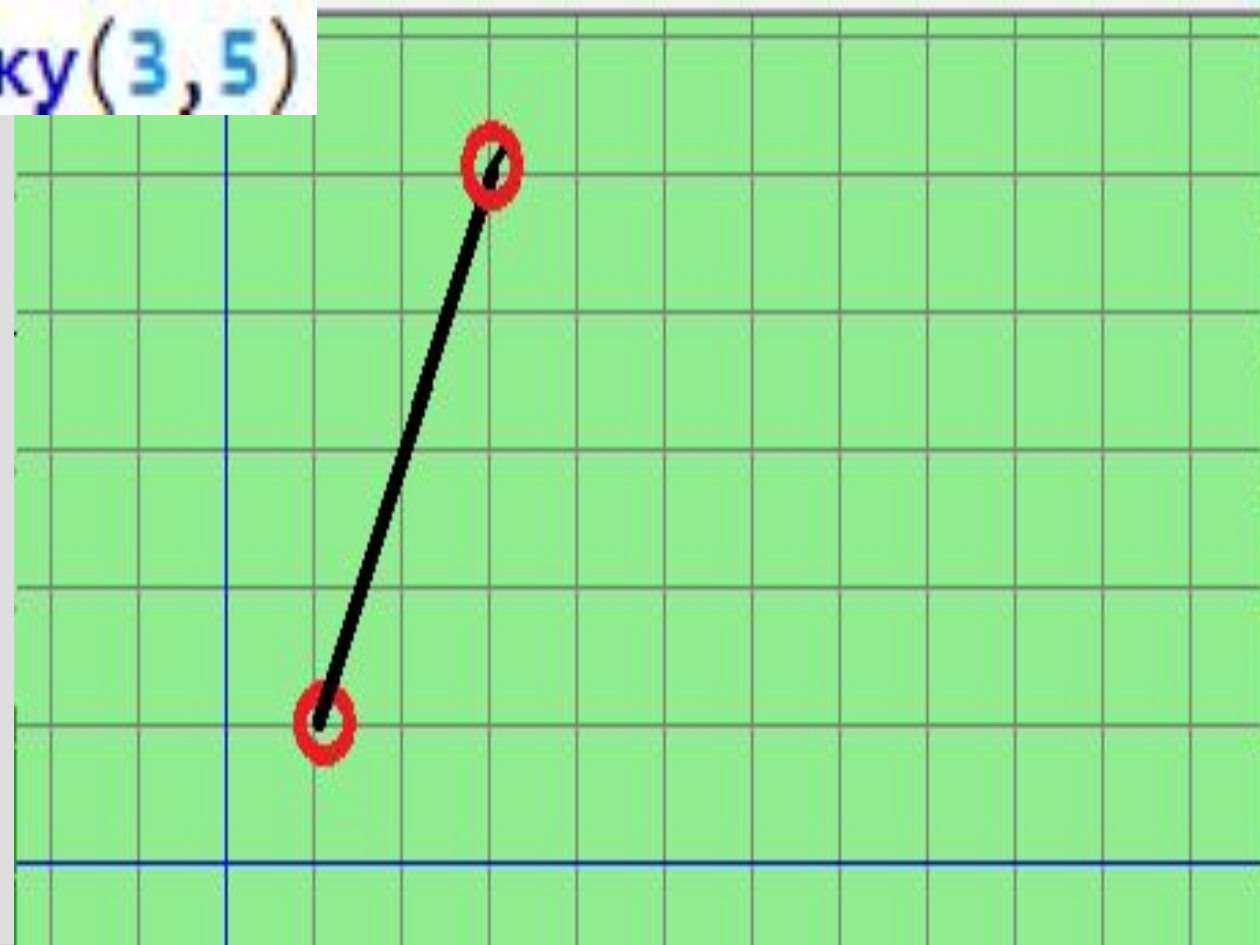


ИСПОЛЬЗОВАТЬ **Чертежник**

алг

нач

- **сместиться в точку**(1,1)
- **опустить перо**
- **сместиться в точку**(3,5)



ИСПОЛЬЗОВАТЬ **Чертежник**

алг

нач

- сместиться в точку $(1, 1)$
- опустить перо
- сместиться в точку $(3, 5)$
- сместиться в точку $(5, 2)$



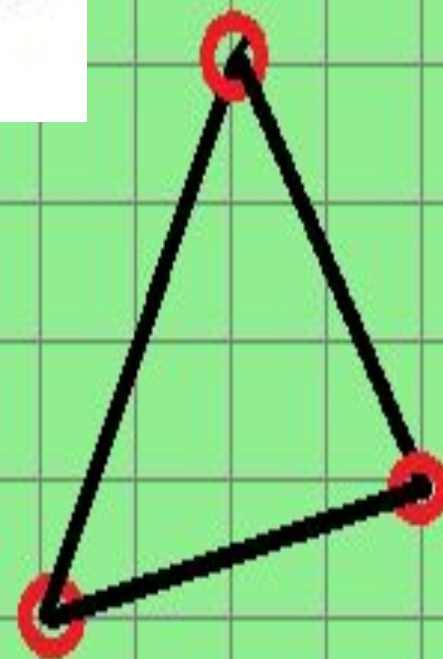
использовать **Чертежник**

алг

нач

- сместиться в точку $(1, 1)$
- опустить перо
- сместиться в точку $(3, 5)$
- сместиться в точку $(5, 2)$
- сместиться в точку $(1, 1)$

конец

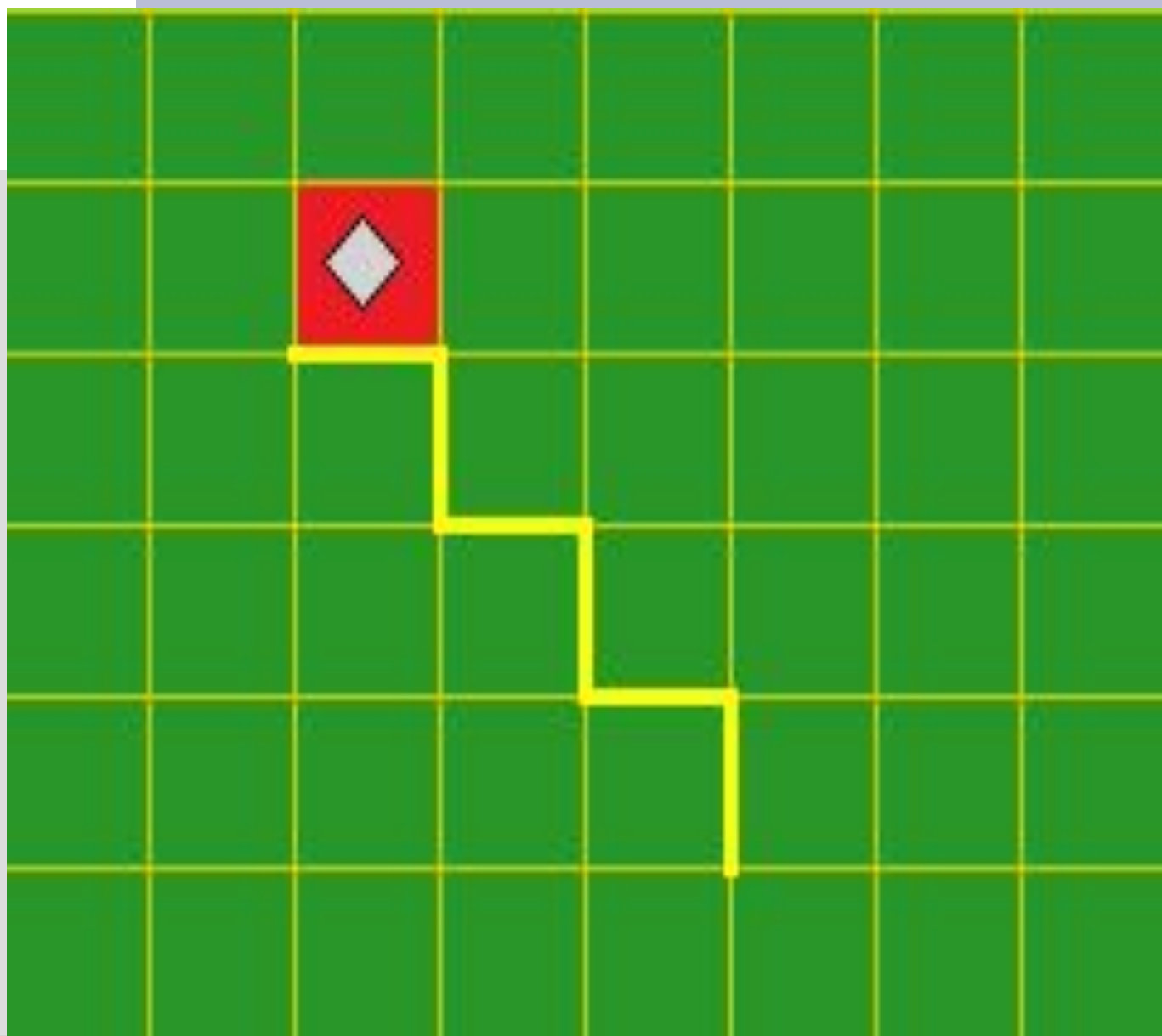


ИСПОЛЬЗОВАТЬ **Робот**

алг

нач

▪ **закрасить**

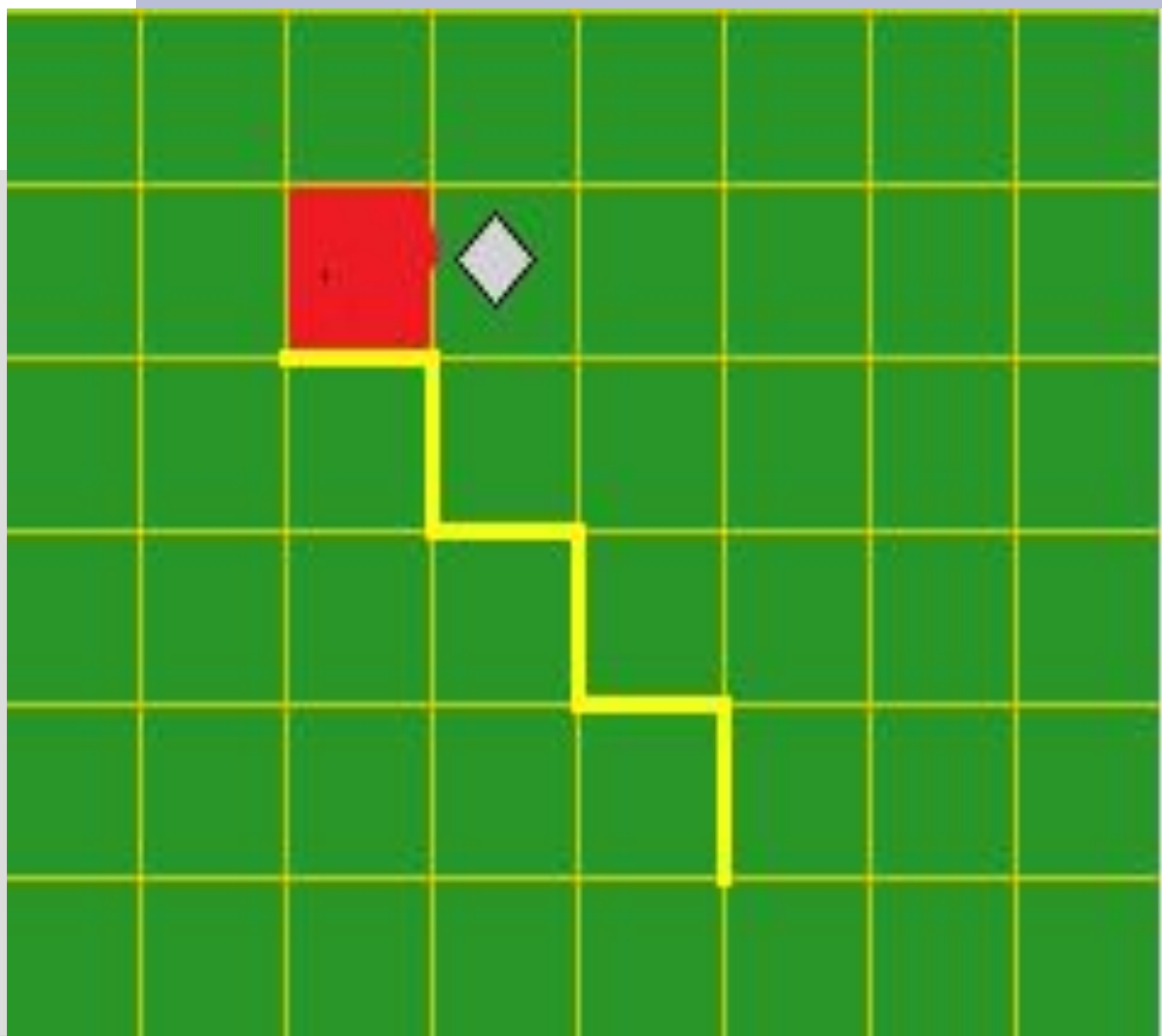


ИСПОЛЬЗОВАТЬ **Робот**

алг

нач

- закрасить
- вправо

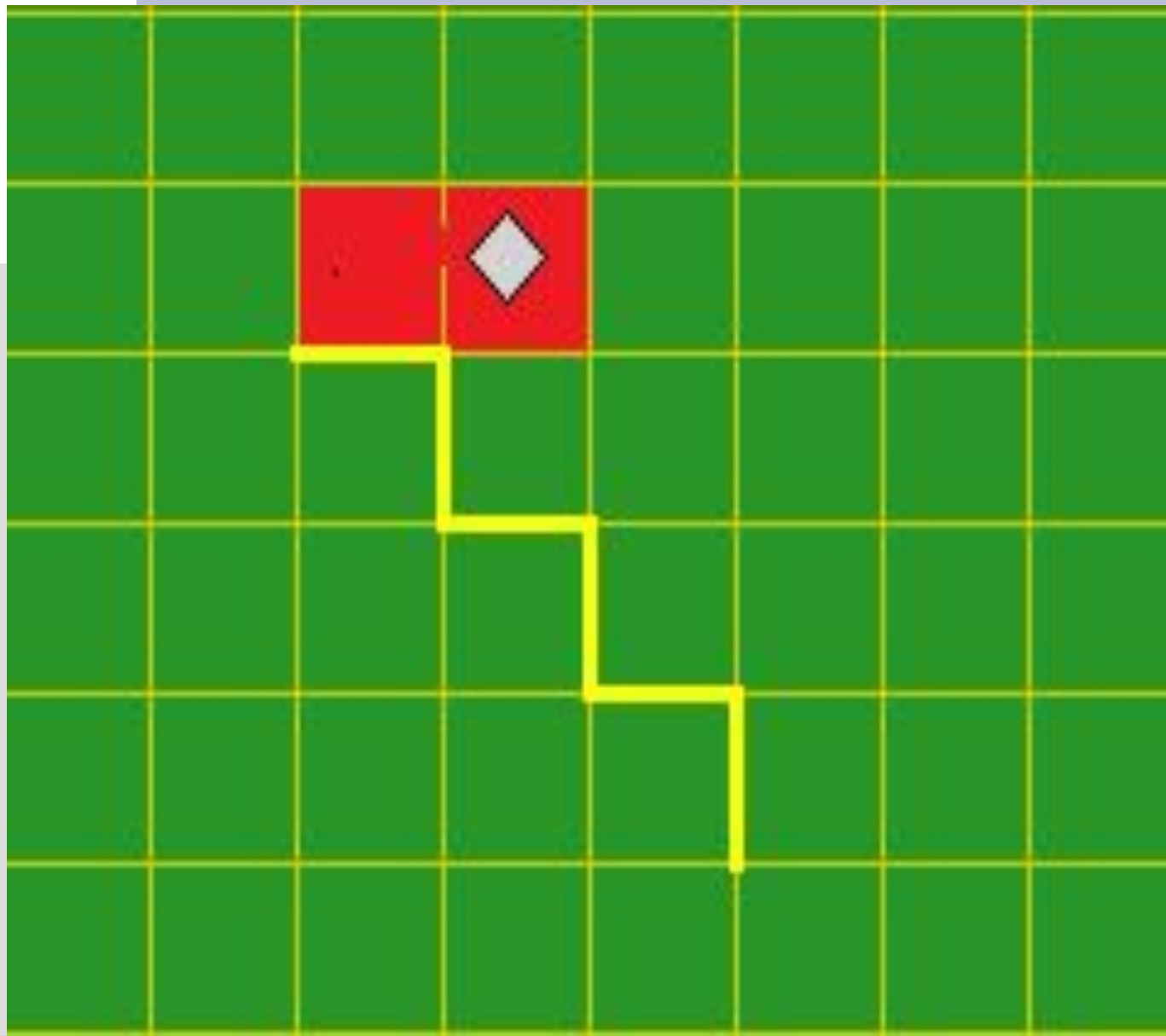


ИСПОЛЬЗОВАТЬ **Робот**

алг

нач

- закрасить
- вправо
- закрасить

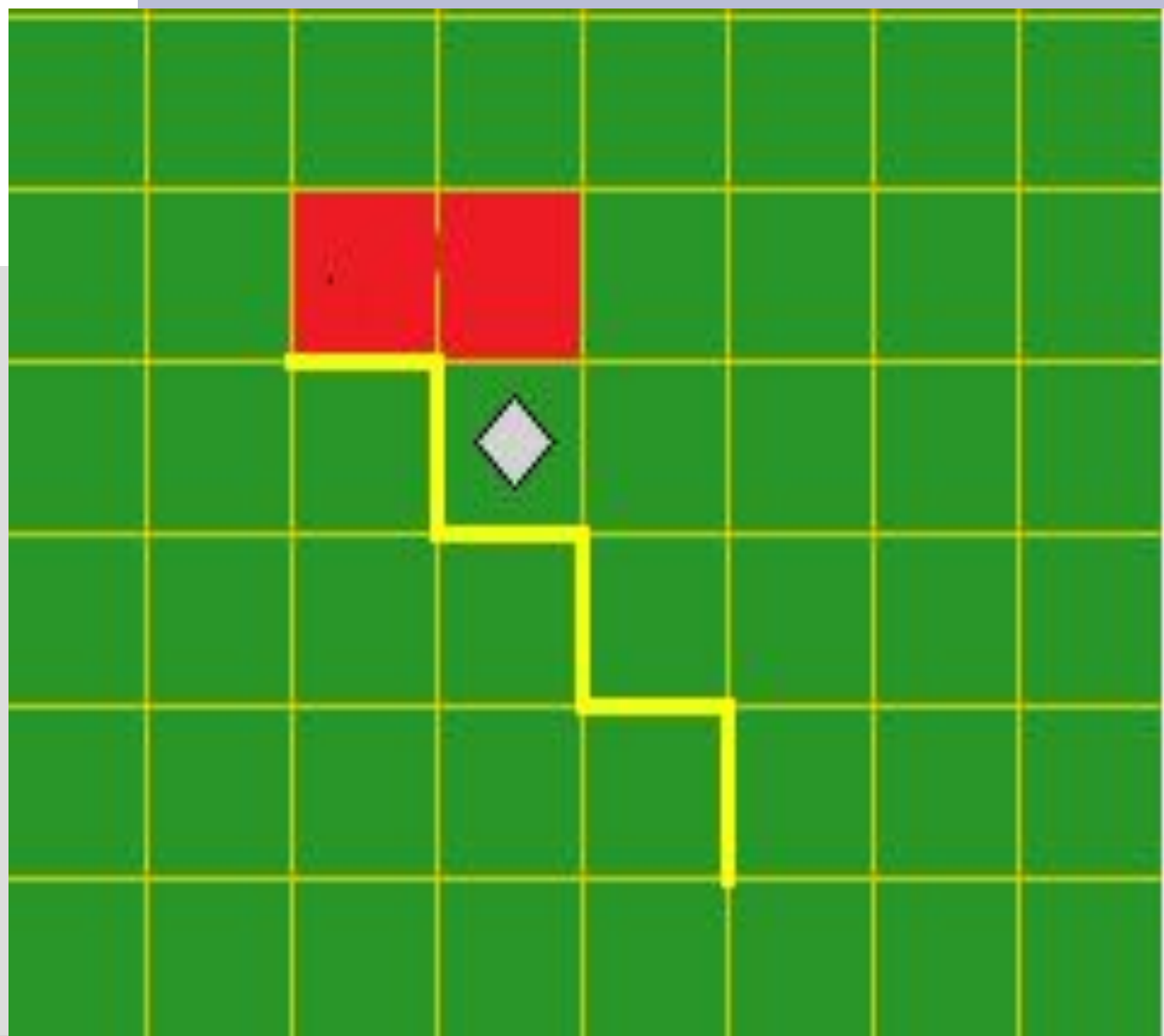


ИСПОЛЬЗОВАТЬ **Робот**

алг

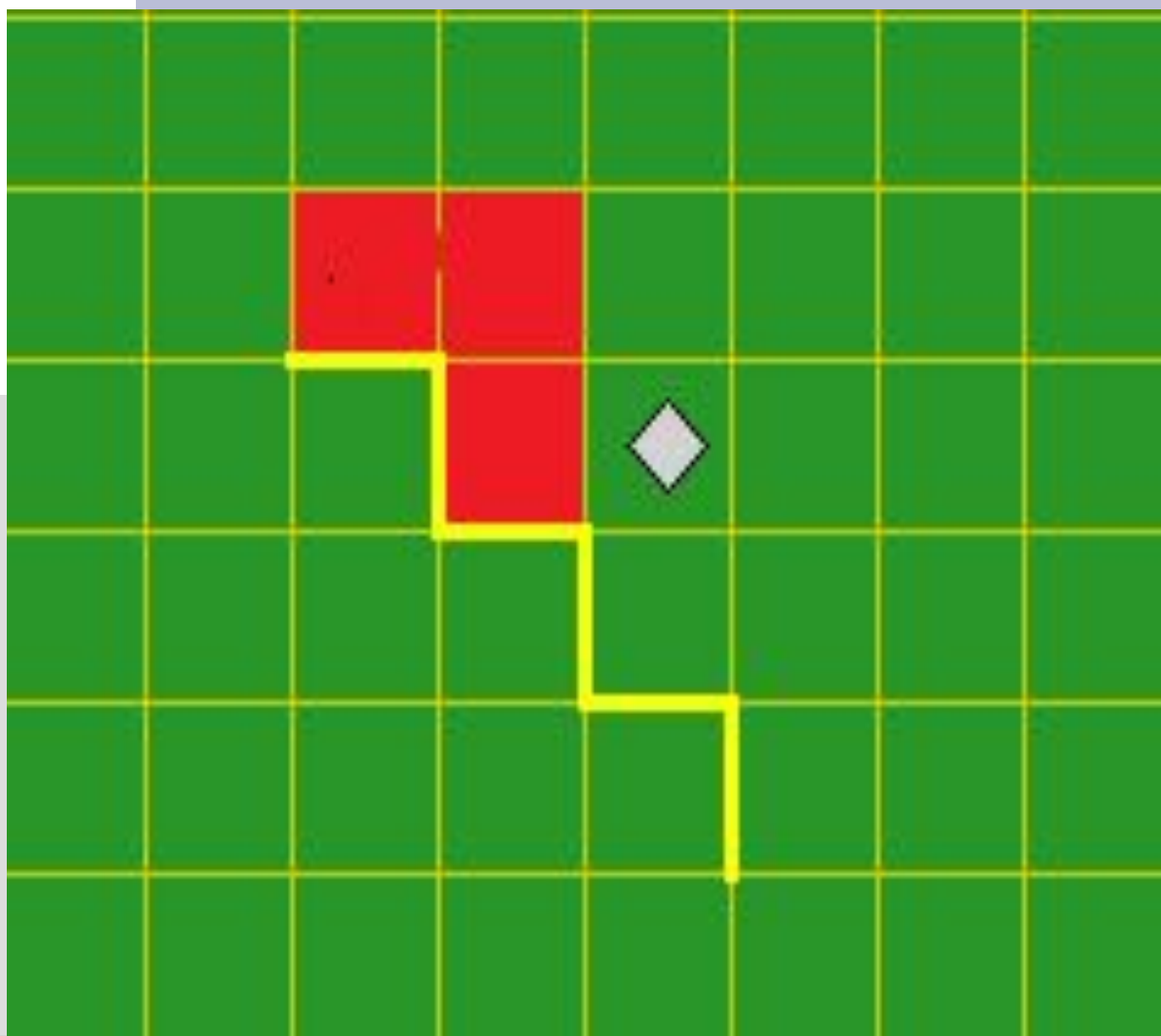
нач

- закрасить
- вправо
- закрасить
- вниз



использовать **Робот**
алг
нач

- закрасить
- вправо
- закрасить
- вниз
- закрасить
- вправо

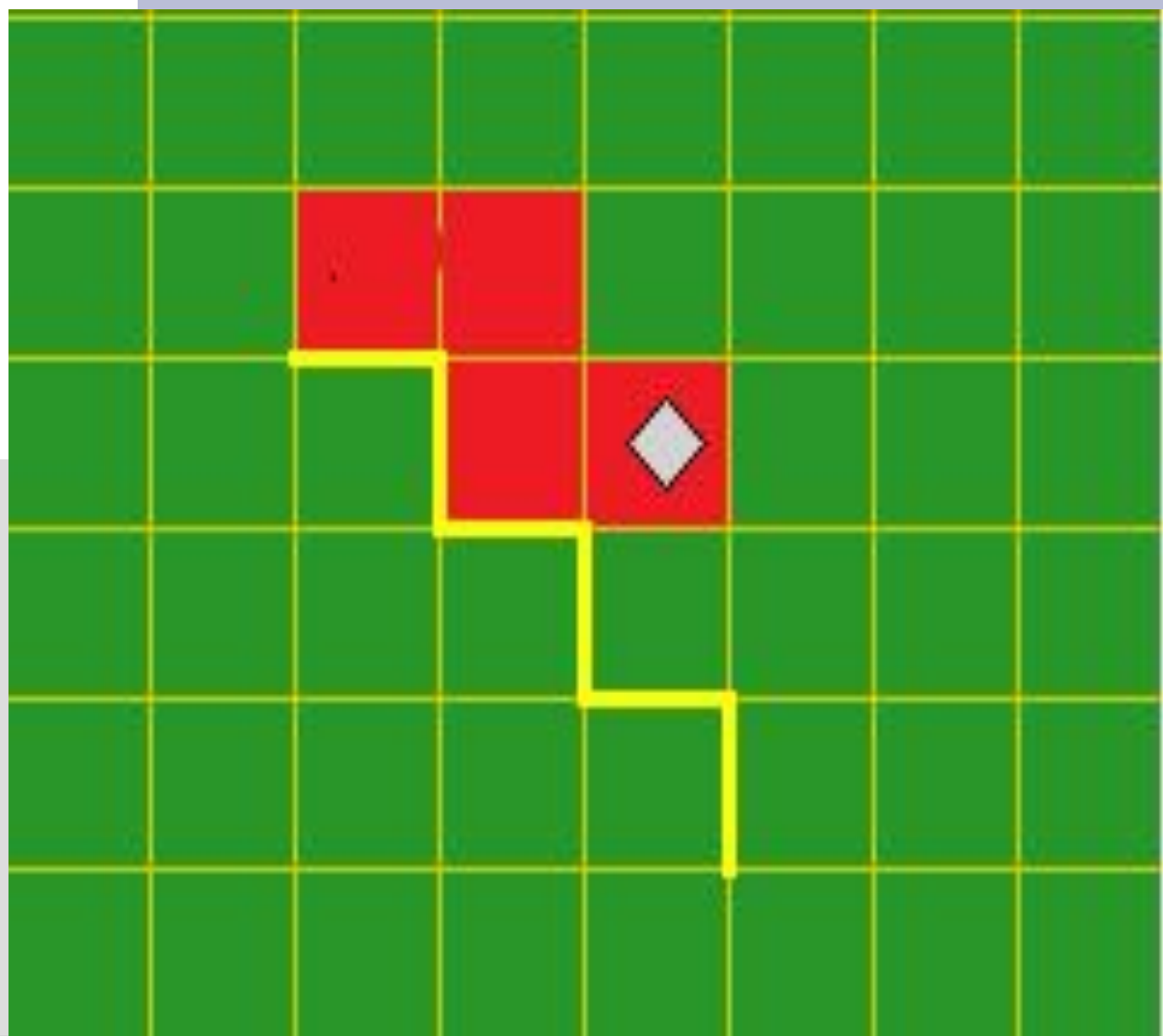


Использовать **Робот**

алг

нач

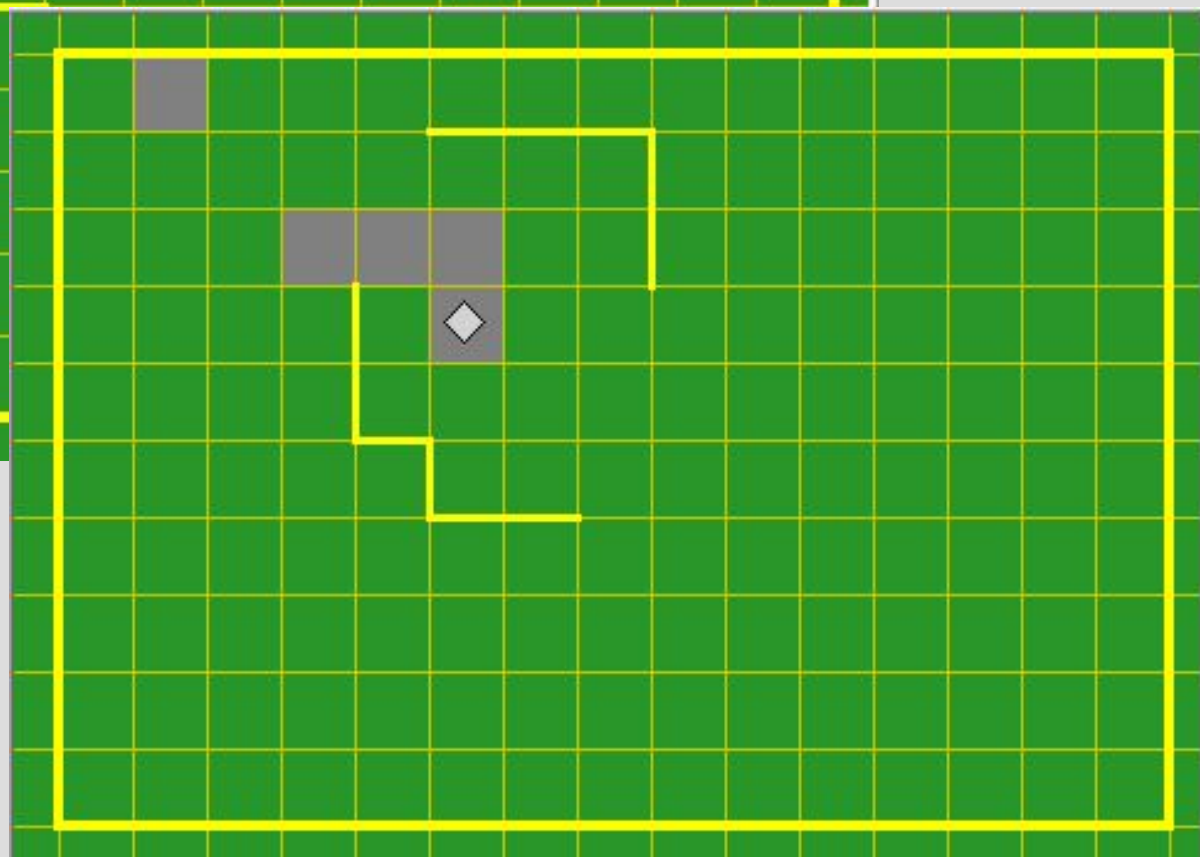
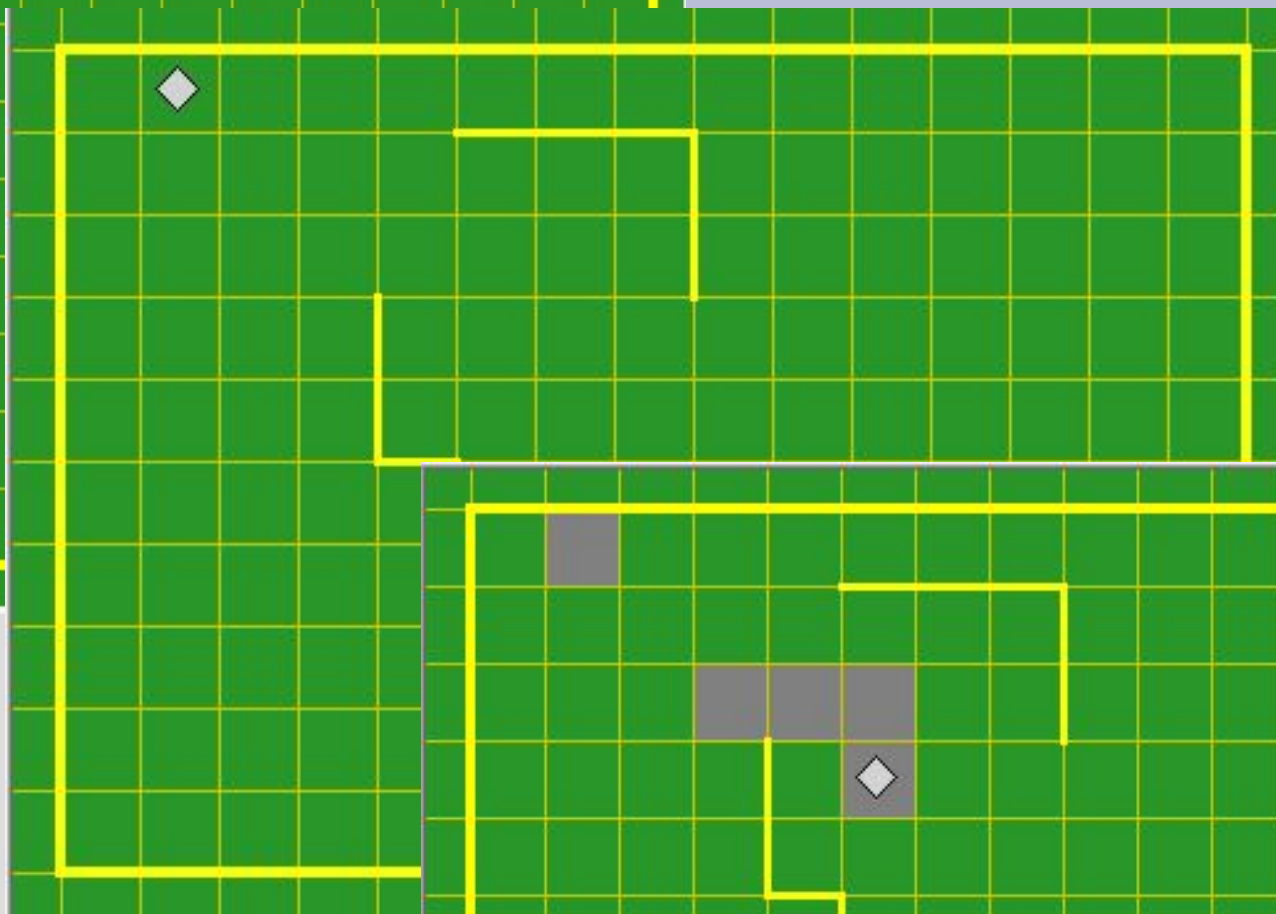
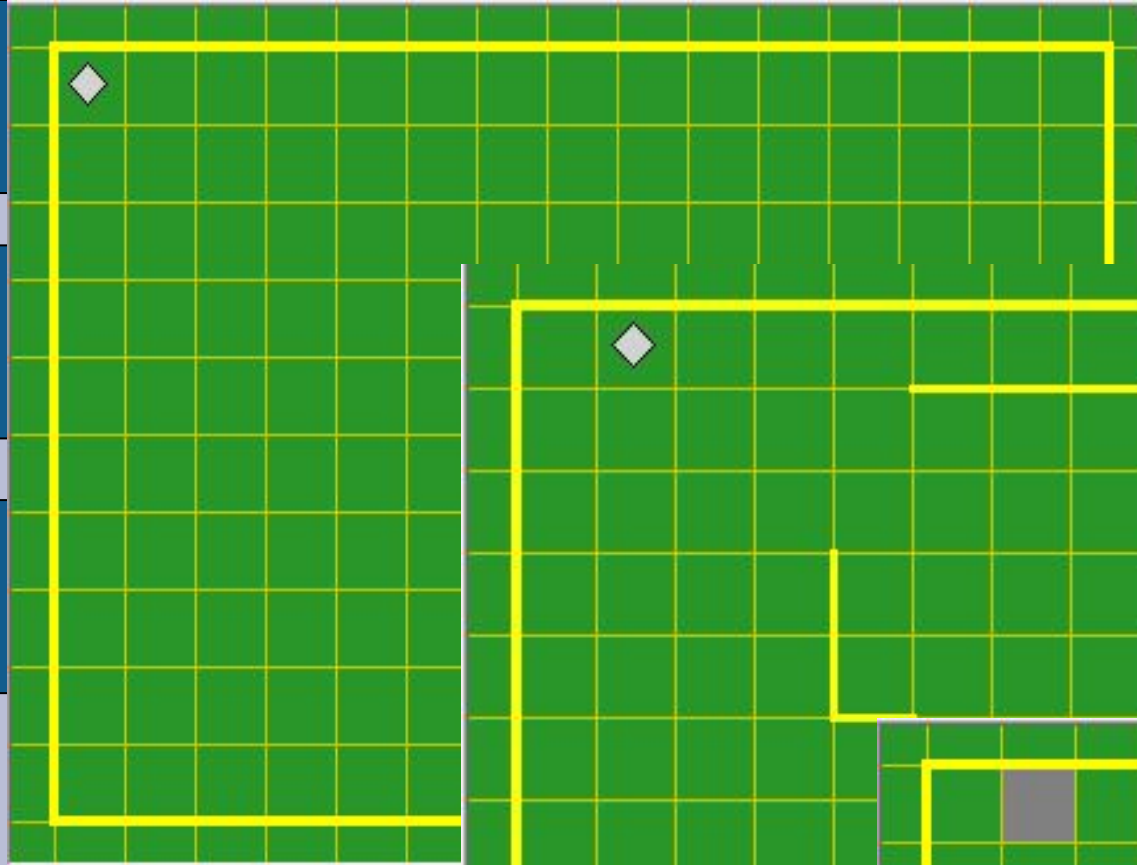
- закрасить
- вправо
- закрасить
- вниз
- закрасить
- вправо
- закрасить



Управление исполнителем

Робот





СКИ Робота:



вверх

вниз

влево

вправо

закрасить

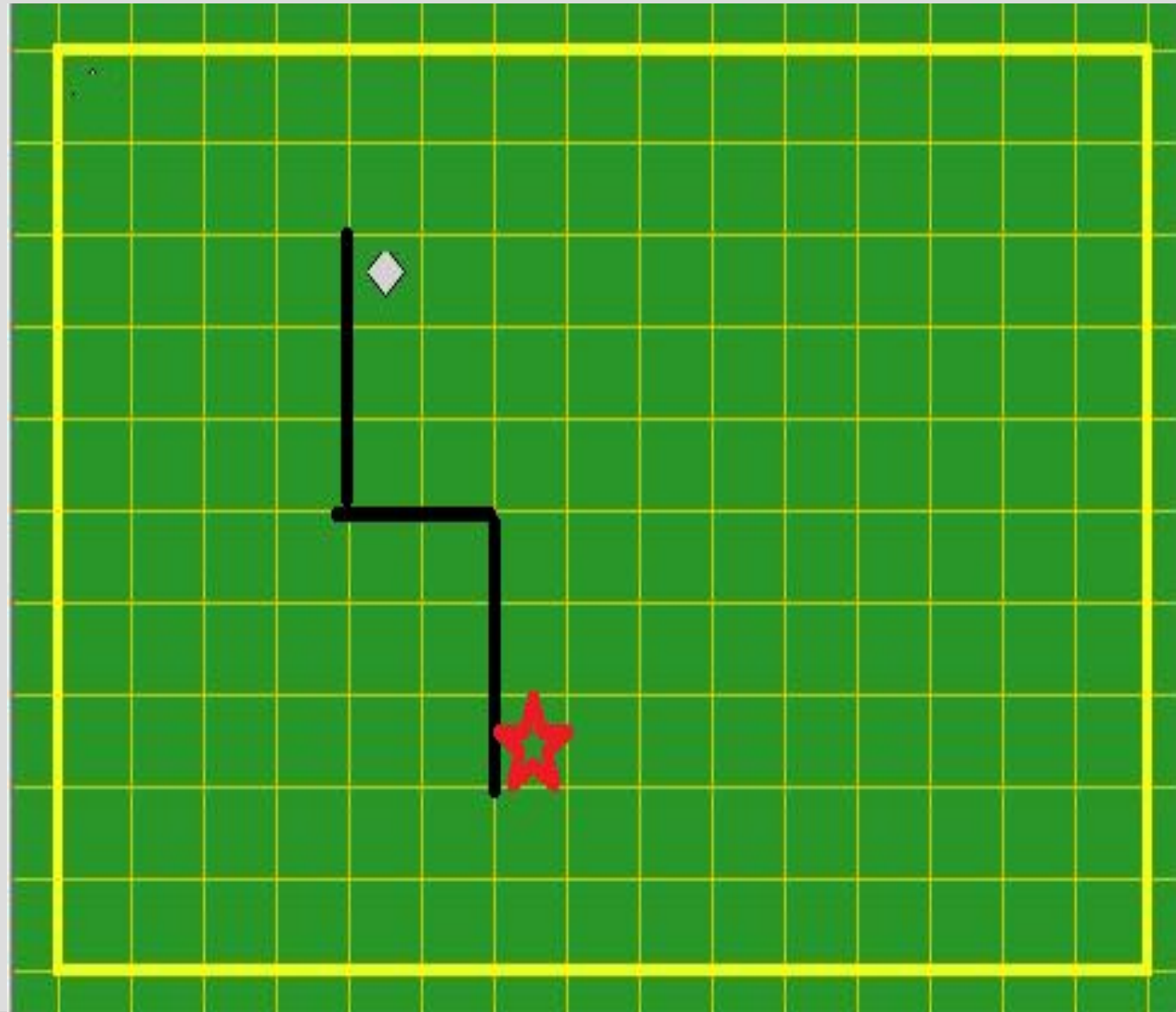
Составить алгоритм движения Робота из одной точки в другую вдоль стены при условии, что Робот не разрушится

Решение:

Использовать Робот

алг
нач

кон



Составить алгоритм движения Робота из одной точки в другую вдоль стены при условии, что Робот не разрушится

Решение:

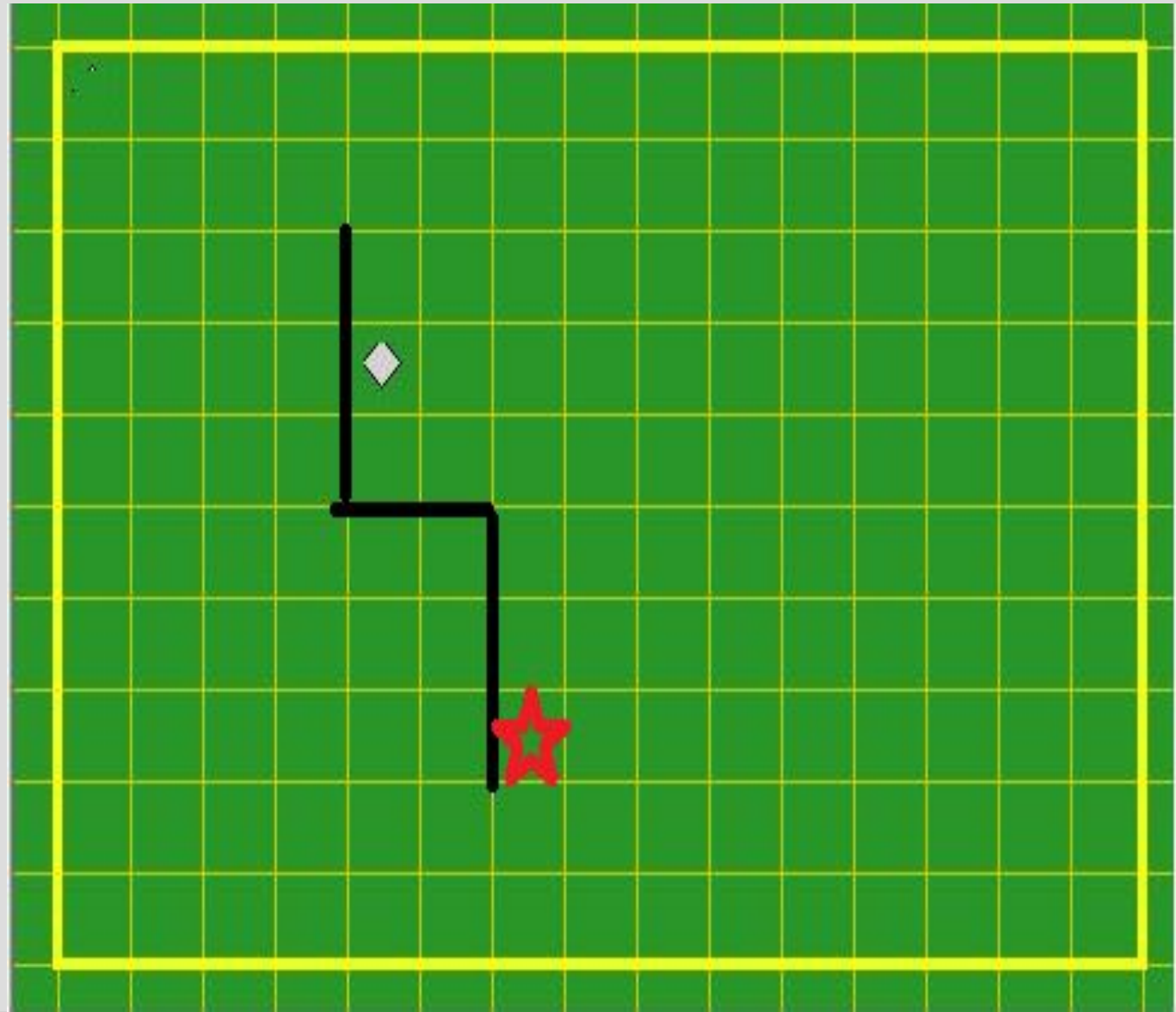
Использовать
Робот

алг

нач

ВНИЗ

кон



Составить алгоритм движения Робота из одной точки в другую вдоль стены при условии, что Робот не разрушится

Решение:

Использовать
Робот

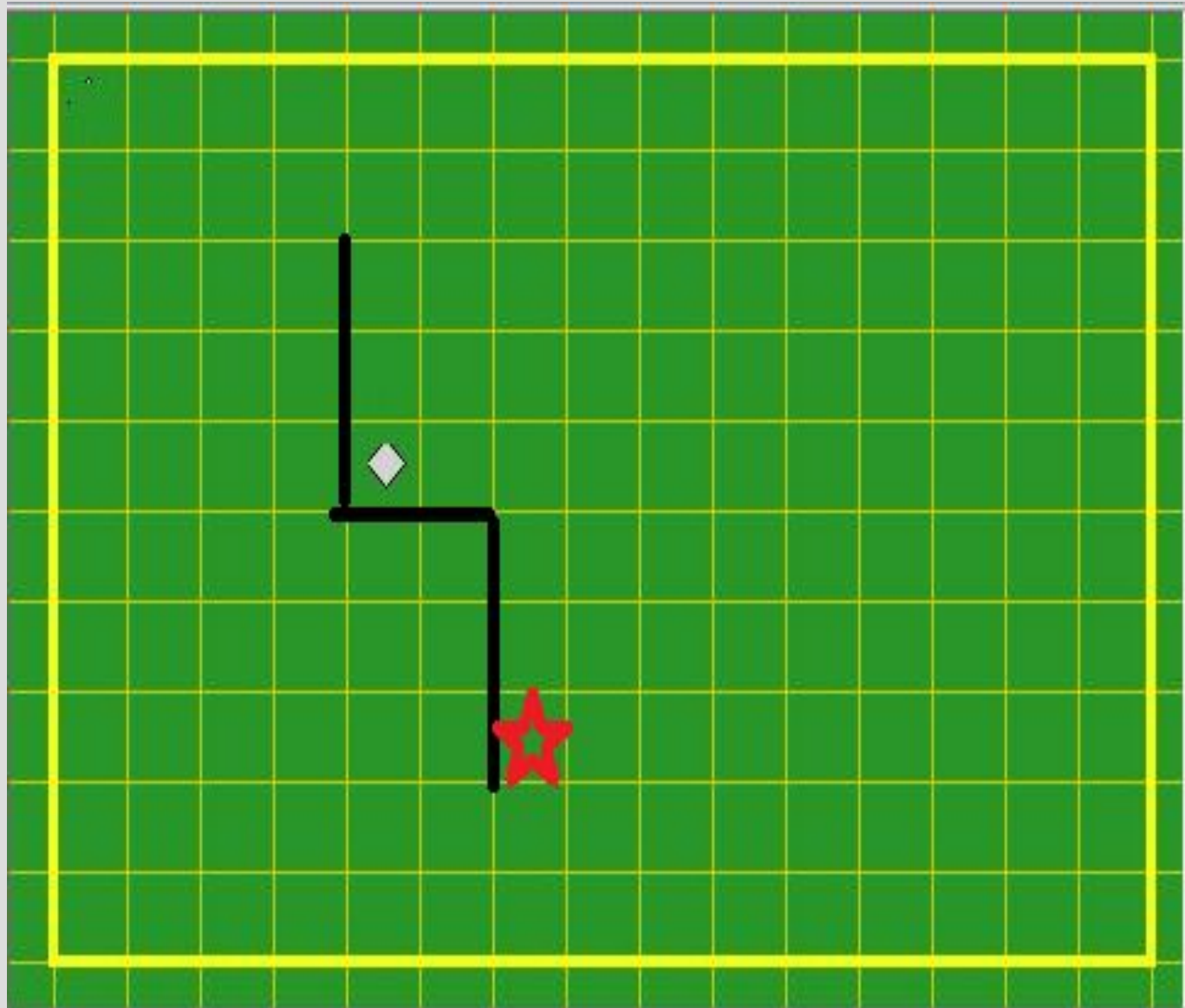
алг

нач

ВНИЗ

ВНИЗ

кон



Составить алгоритм движения Робота из одной точки в другую вдоль стены при условии, что Робот не разрушится

Решение:

Использовать
Робот

алг

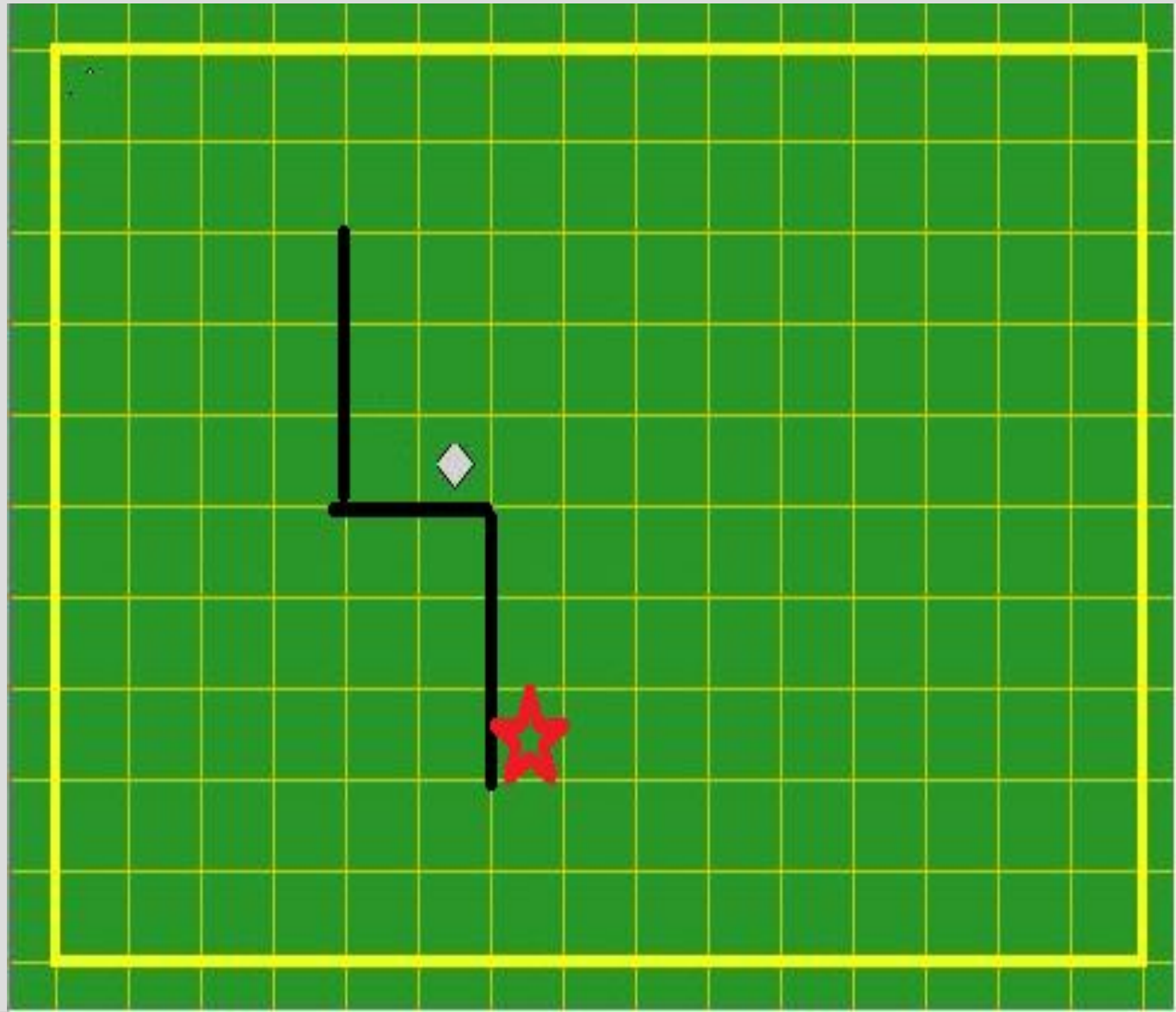
нач

вниз

вниз

вправо

кон



Составить алгоритм движения Робота из одной точки в другую вдоль стены при условии, что Робот не разрушится

Решение:

Использовать
Робот

алг

нач

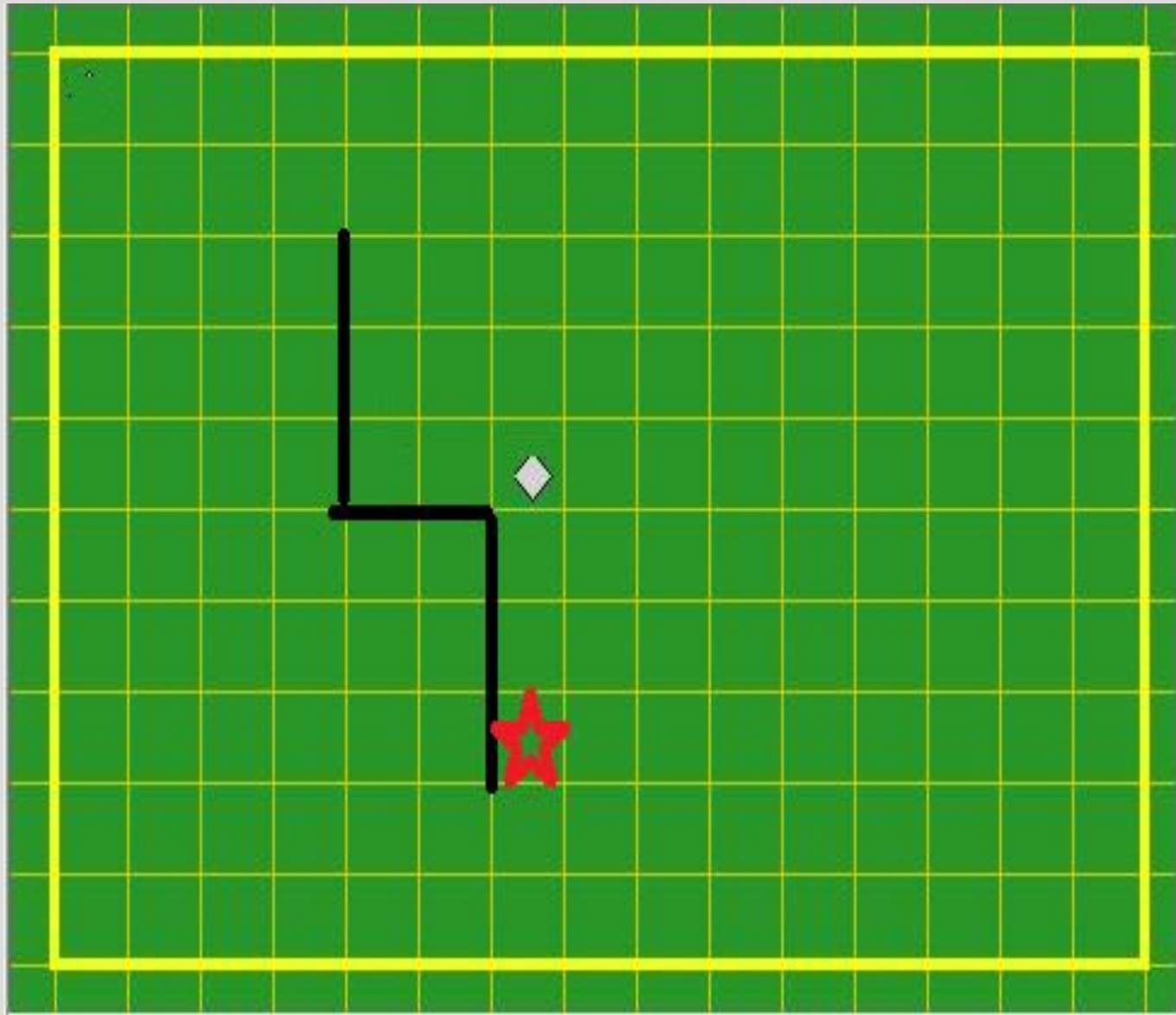
вниз

вниз

вправо

вправо

кон



Составить алгоритм движения Робота из одной точки в другую вдоль стены при условии, что Робот не разрушится

Решение:

Использовать
Робот

алг
нач

вниз

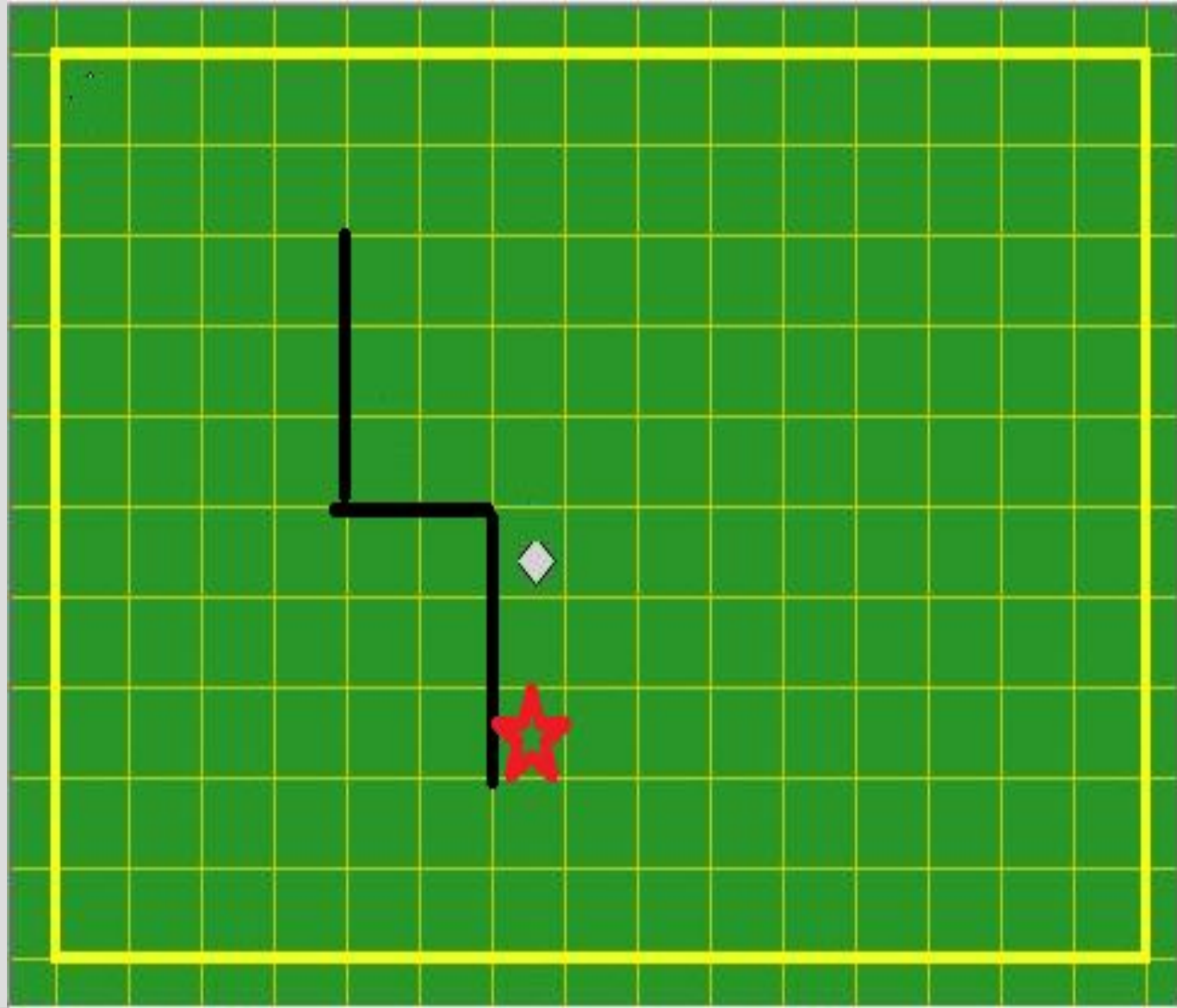
вниз

вправо

вправо

вниз

кон



Составить алгоритм движения Робота из одной точки в другую вдоль стены при условии, что Робот не разрушится

Решение:

Использовать
Робот

алг

нач

вниз

вниз

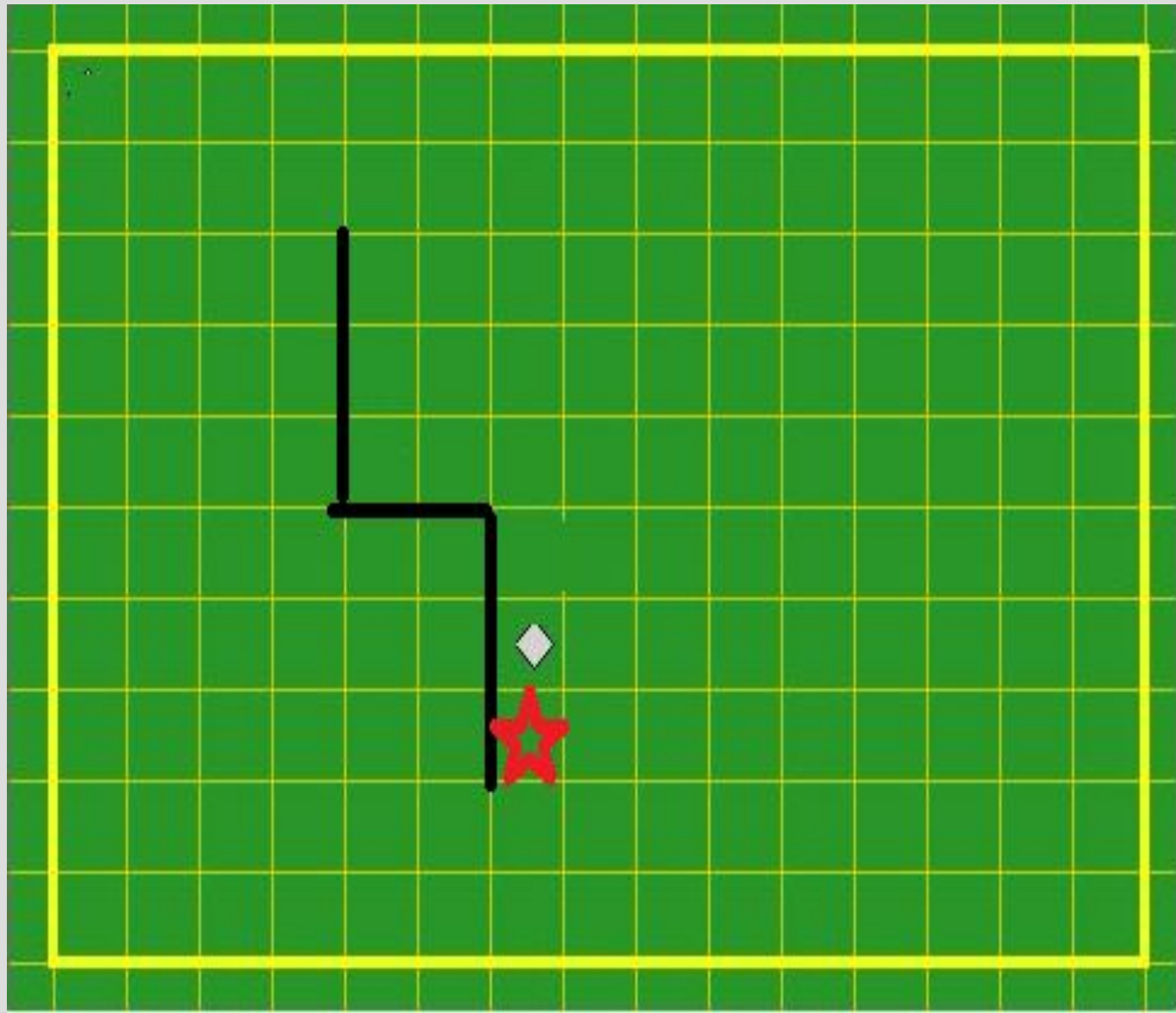
вправо

вправо

вниз

вниз

кон



Составить алгоритм движения Робота из одной точки в другую вдоль стены при условии, что Робот не разрушится

Решение:

Использовать
Робот

алг
нач

вниз

вниз

вправо

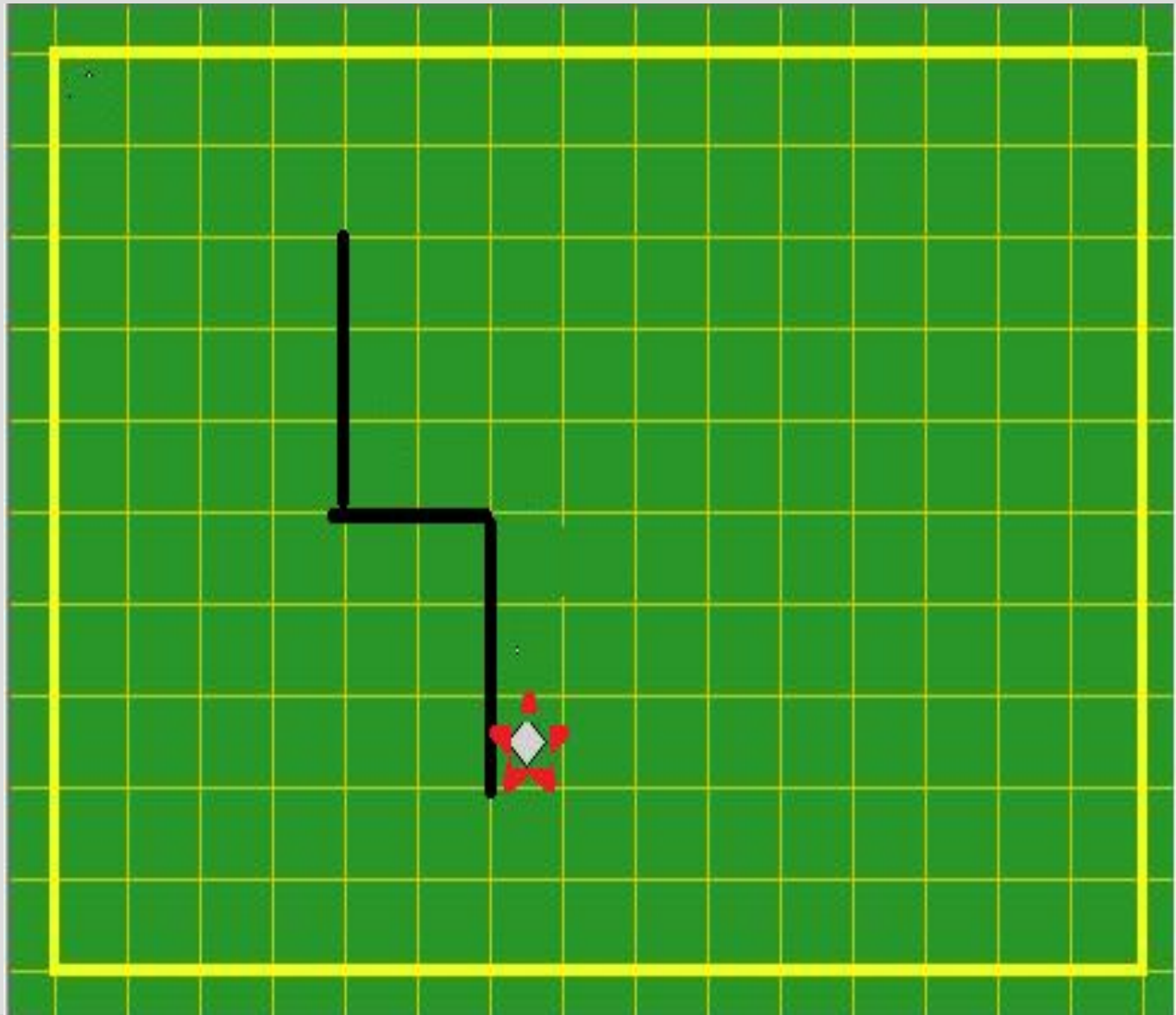
вправо

вниз

вниз

вниз

кон



Закрепление изученного материала

1. Робот является
формальным или
неформальным
исполнителем?

Закрепление изученного материала

2. Укажите СКИ исполнителя Робот

вперед

вправо

налево

перекрасит
ь

закрасить

Сместиться
на вектор

влево

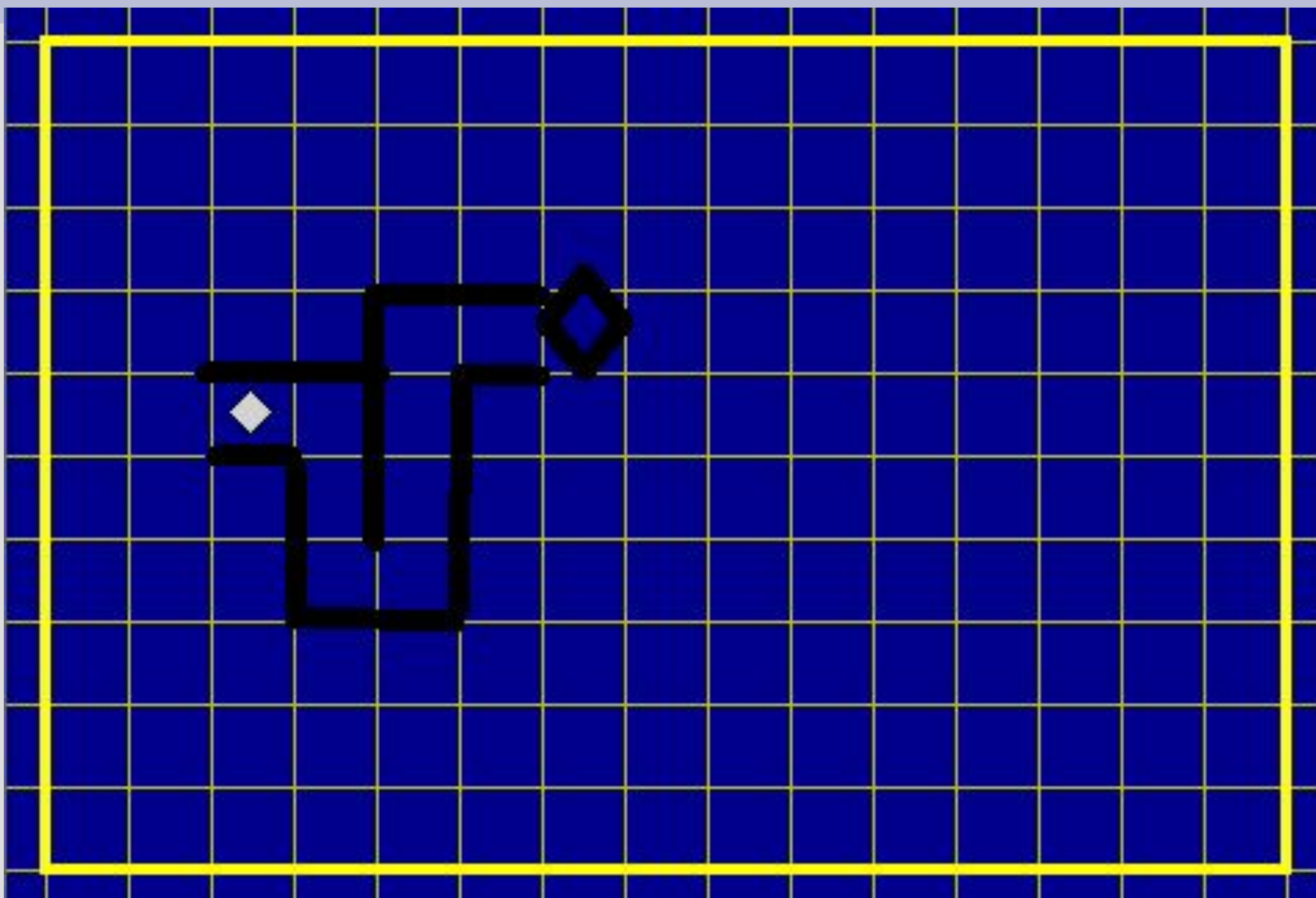
вниз

вверх

Закрепление изученного материала

3. Что является
средой исполнителя
Робот?

Запишите в тетради алгоритм прохождения лабиринта Роботом

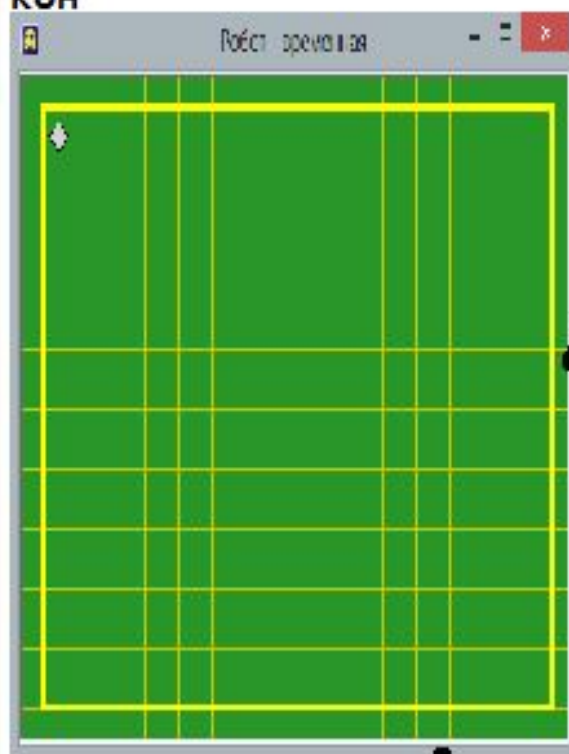


Программа Редактирование Вставка Выполнение Инструменты Робот Чертежник Инфо Мирь



```
1 использовать Робот|
2 алг
3 нач
4 -
5 кон
6
```

В меню Инструменты
можно изменить
стартовую обстановку
исполнителя Робот



Меню Вставка.
В данном меню
находится все
необходимое
для создания
алгоритма

Окно Робота, в котором
отражаются шаги
выполнения программы

Домашнее задание

§ 3.3

Творческое задание:
Придумать сложный лабиринт для исполнителя Робот и провести Робота по лабиринту, закрашивая все клетки внутри него.