

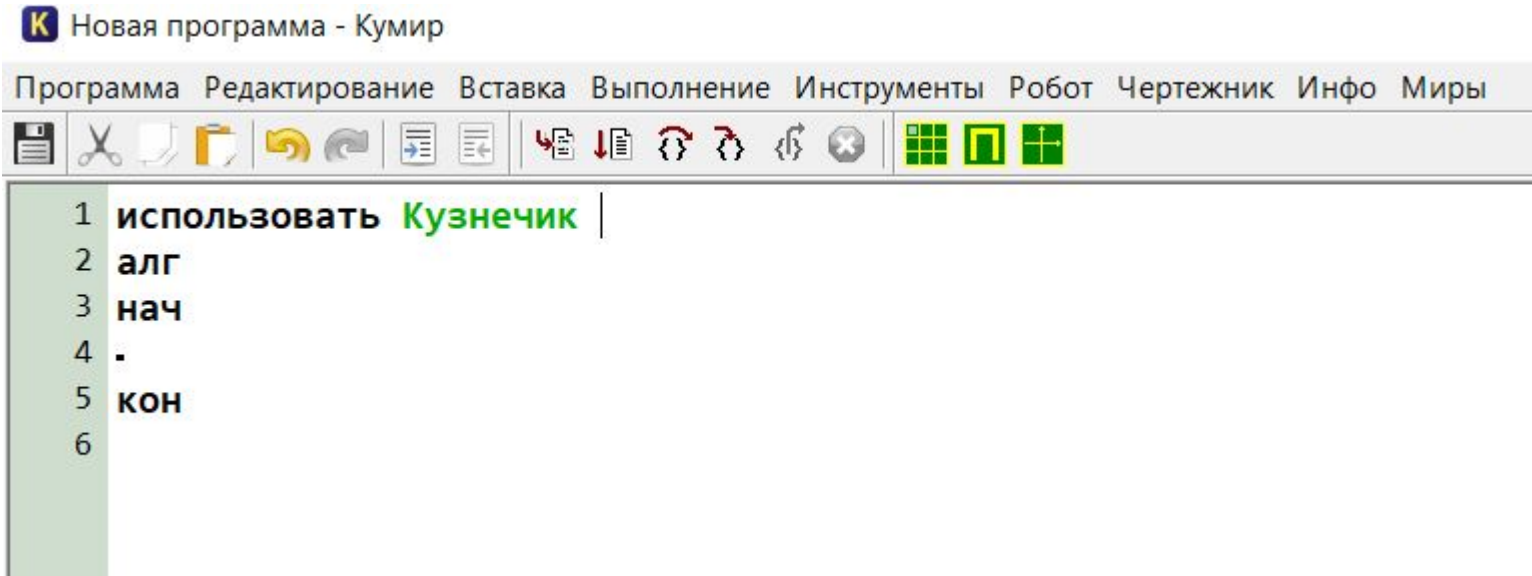
# Кузнечик

Выполнила: Войтенко Ю.Д.

## Среда выполнения программ

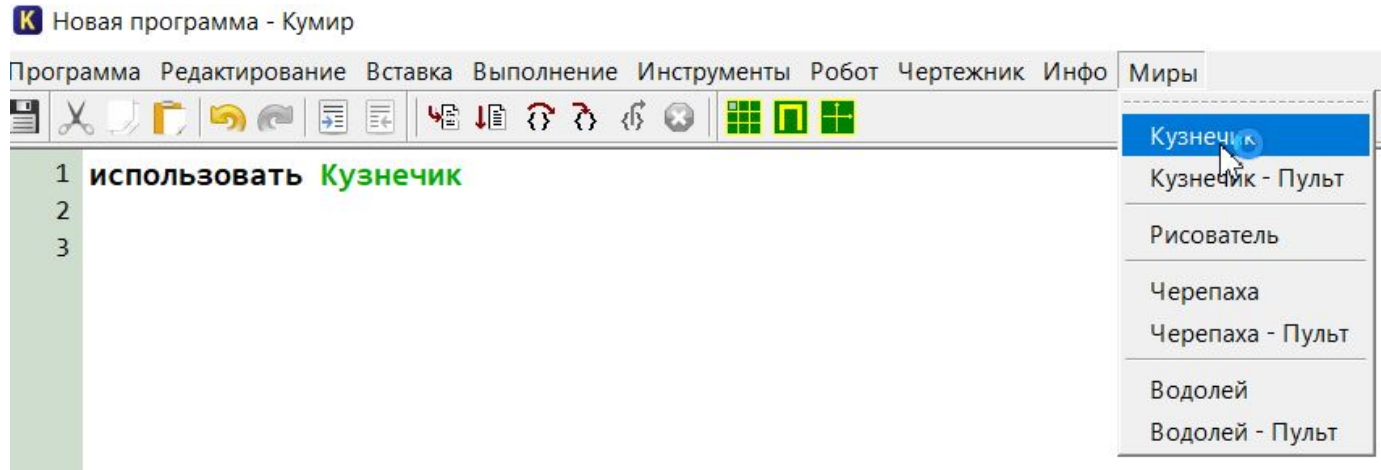
Для того, чтобы программу можно было исполнять, требуется два обстоятельства.

1. Явно указать исполнителя. Для этого можно написать в первой строке программы «использовать Кузнечик». Либо выполнить пункт меню Вставка→использовать Кузнечик (клавиша **Esc**, 4).

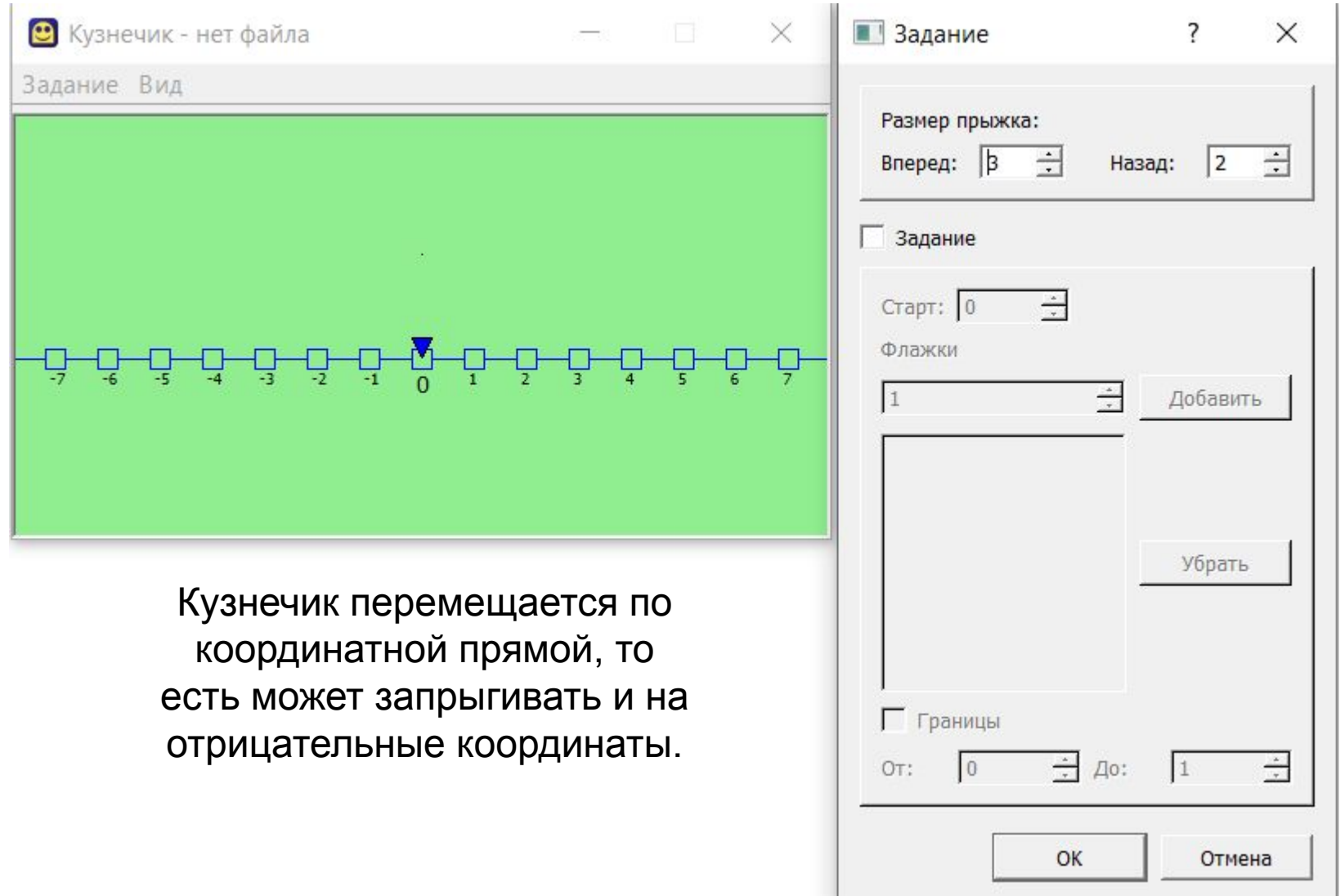


## Формирование обстановки

Чтобы увидеть окно исполнителя, нужно либо запустить программу на выполнение, либо выполнить команду меню Миры→Кузнечик. В результате мы увидим окно:



2. Сформировать условия работы (длина прыжков вперед и назад, а при желании, стартовую координату, расставить флажки и указать границы, в которых можно прыгать Кузнечику [от и до]).  
По умолчанию, Кузнечик прыгает на 3 единицы вперед и на 2 единицы назад.



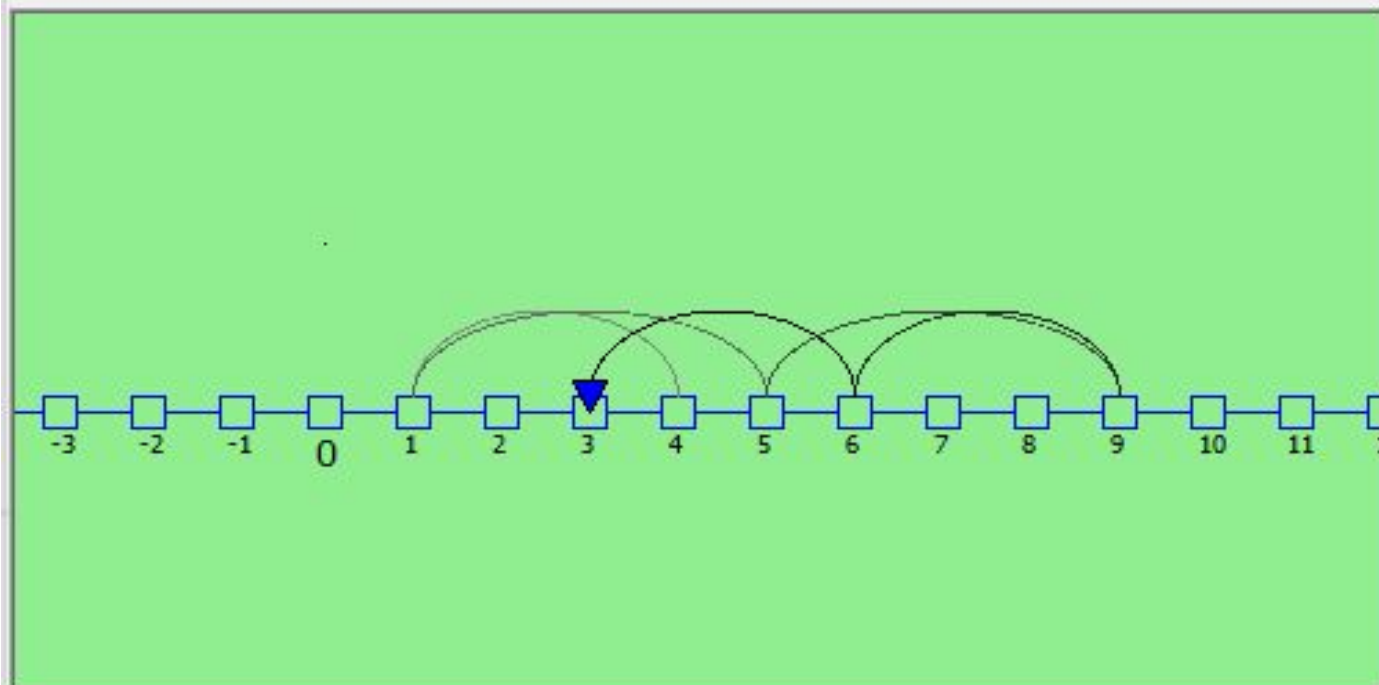
Кузнечик перемещается по координатной прямой, то есть может запрыгивать и на отрицательные координаты.

**Задание.** Нарисуйте стрелками перемещение Кузнечика, выполнившего указанную программу, (начальное положение Кузнечика любое).

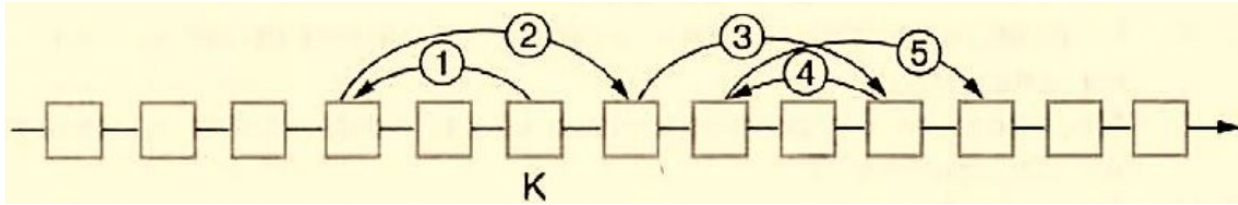
1	использовать <b>Кузнечик</b>
2	<b>алг</b>
3	<b>нач</b>
4	▪ <b>вперед 4</b>
5	▪ <b>назад 3</b>
6	▪ <b>вперед 4</b>
7	▪ <b>вперед 4</b>
8	▪ <b>назад 3</b>
9	▪ <b>назад 3</b>
10	<b>кон</b>

Кузнечик - нет файла

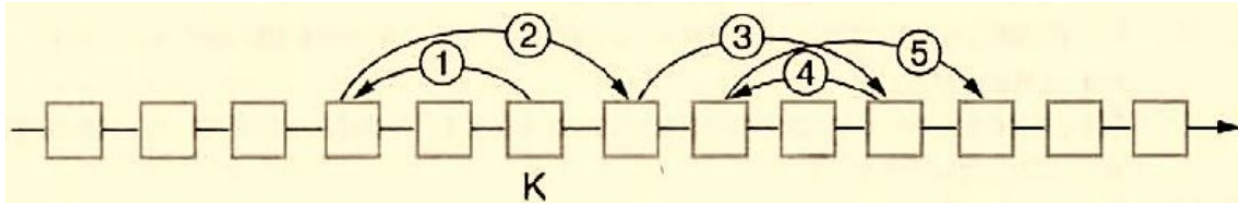
Задание Вид



**Задание.** На рисунке стрелками показано, как перемещался Кузнечик, выполняя некоторую программу. Восстановите эту программу.



**Задание.** На рисунке стрелками показано, как перемещался Кузнечик, выполняя некоторую программу. Восстановите эту программу.



```
1  использовать Кузнечик
2  алг
3  нач
4  ▪  вперед 3
5  ▪  назад 2
6  ▪  вперед 3
7  ▪  вперед 3
8  ▪  назад 2
9  ▪  вперед 3
10 кон
```



**Задание.** Переместить Кузнечика из точки 0 в точку 10, пройдя через все точки с флажками, закрасить точку 10.

Исходные позиции – точка 0

Вперед –  $n = 3$

Назад –  $m = 2$

Флажки – точки 3, 7

**Задание.** Переместить Кузнечика из точки 0 в точку 10, пройдя через все точки с флажками, закрасить точку 10.

Исходные позиции – точка 0

Вперед –  $n = 3$

Назад –  $m = 2$

Флажки – точки 3, 7

```
1 использовать Кузнечик
2 алг
3 нач
4   - назад 2
5   - вперед 3
6   - вперед 3
7   - назад 2
8   - вперед 3
9   - вперед 3
10  - назад 2
11  - вперед 3
12  - вперед 3
13  - назад 2
14  - перекрасить
15 кон
```



```
1 использовать Кузнечик
2 алг
3 нач
4   - нц 3 раз
5     - назад 2
6     - вперед 3
7     - вперед 3
8   - кц
9   - назад 2
10  - перекрасить
11 кон
12 |
```

**Задание.** С помощью команд Кузнечика вперед 3, назад 2 перекрасьте точки: 0,1,2,3,4,5,6. Старт 0.

**Задание.** С помощью команд Кузнечика вперед 3, назад 2 перекрасьте точки: 0,1,2,3,4,5,6. Старт 0.

```
1 использовать Кузнечик
2 алг
3 нач
4   - вперед 3
5   - перекрасить
6   - назад 2
7   - перекрасить
8   - вперед 3
9   - перекрасить
10  - назад 2
11  - перекрасить
12  - вперед 3
13  - перекрасить
14  - вперед 3; назад 2
15  - перекрасить
16  - нц 3 раз
17  -   - назад 2
18  -   кц
19  - перекрасить
20 кон
```

