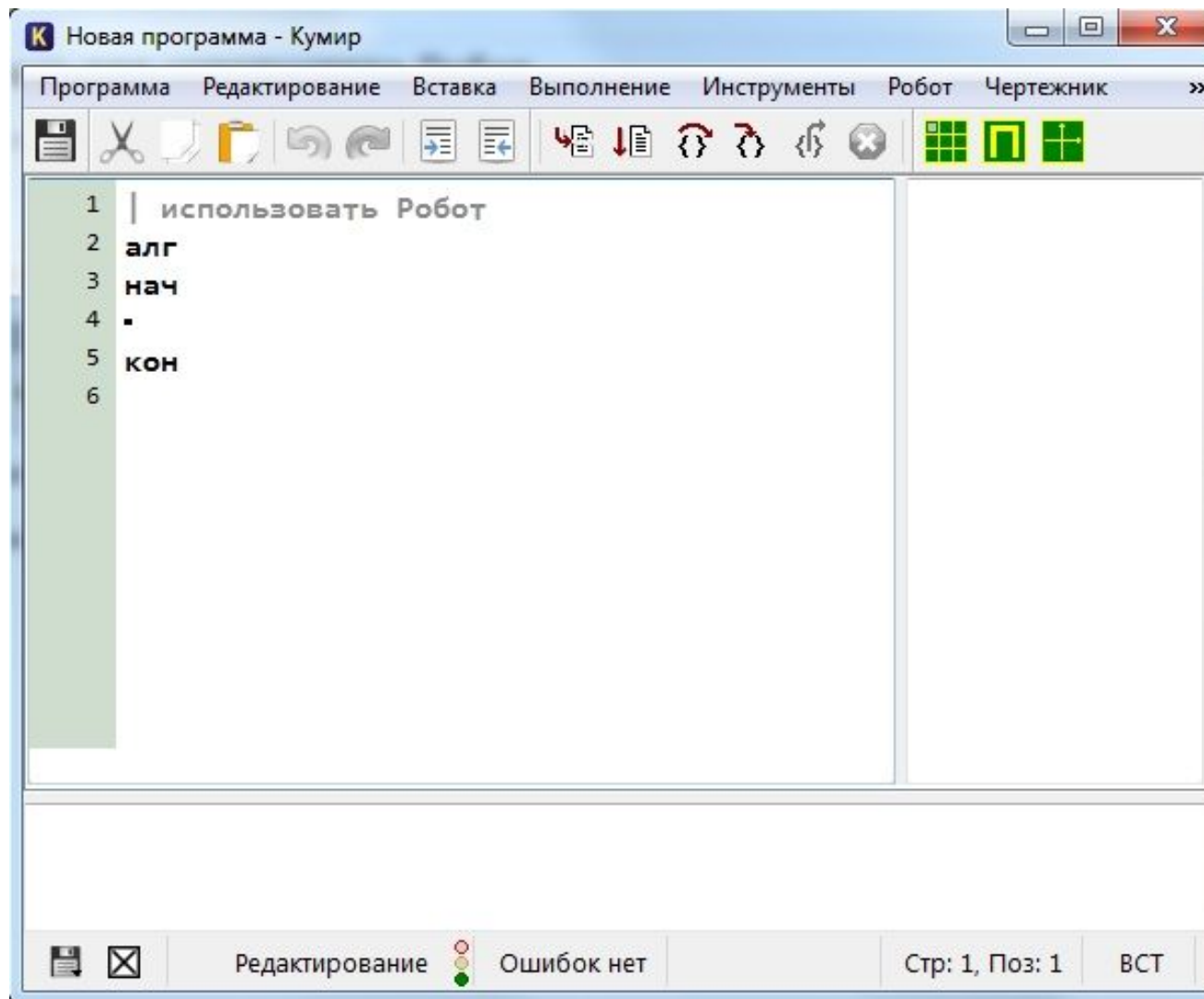


# Среда Кумир

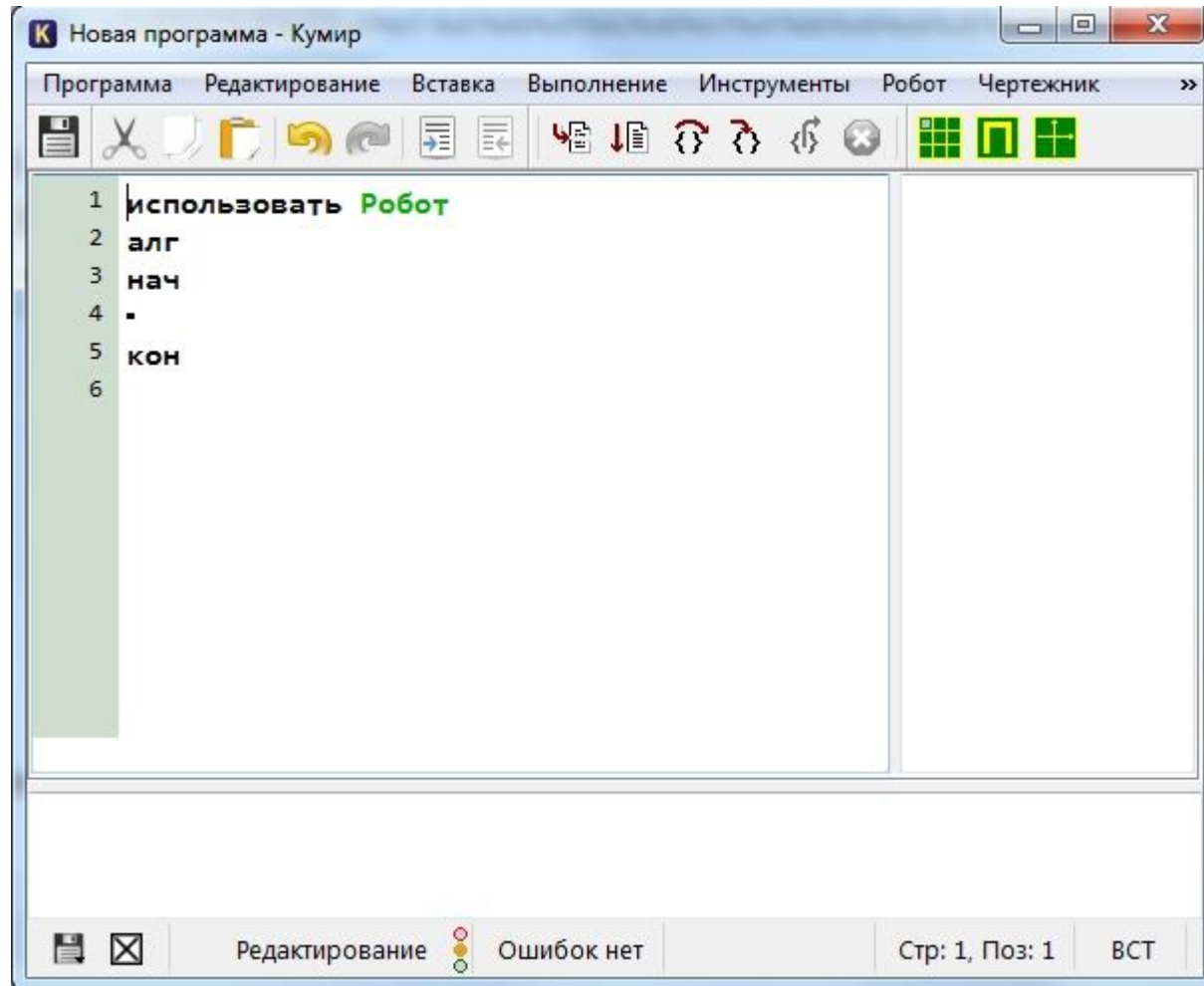
Исполнитель Робот

# Настройка среды Кумир для исполнителя Робот.

Запущенная программа Кумир выглядит так.

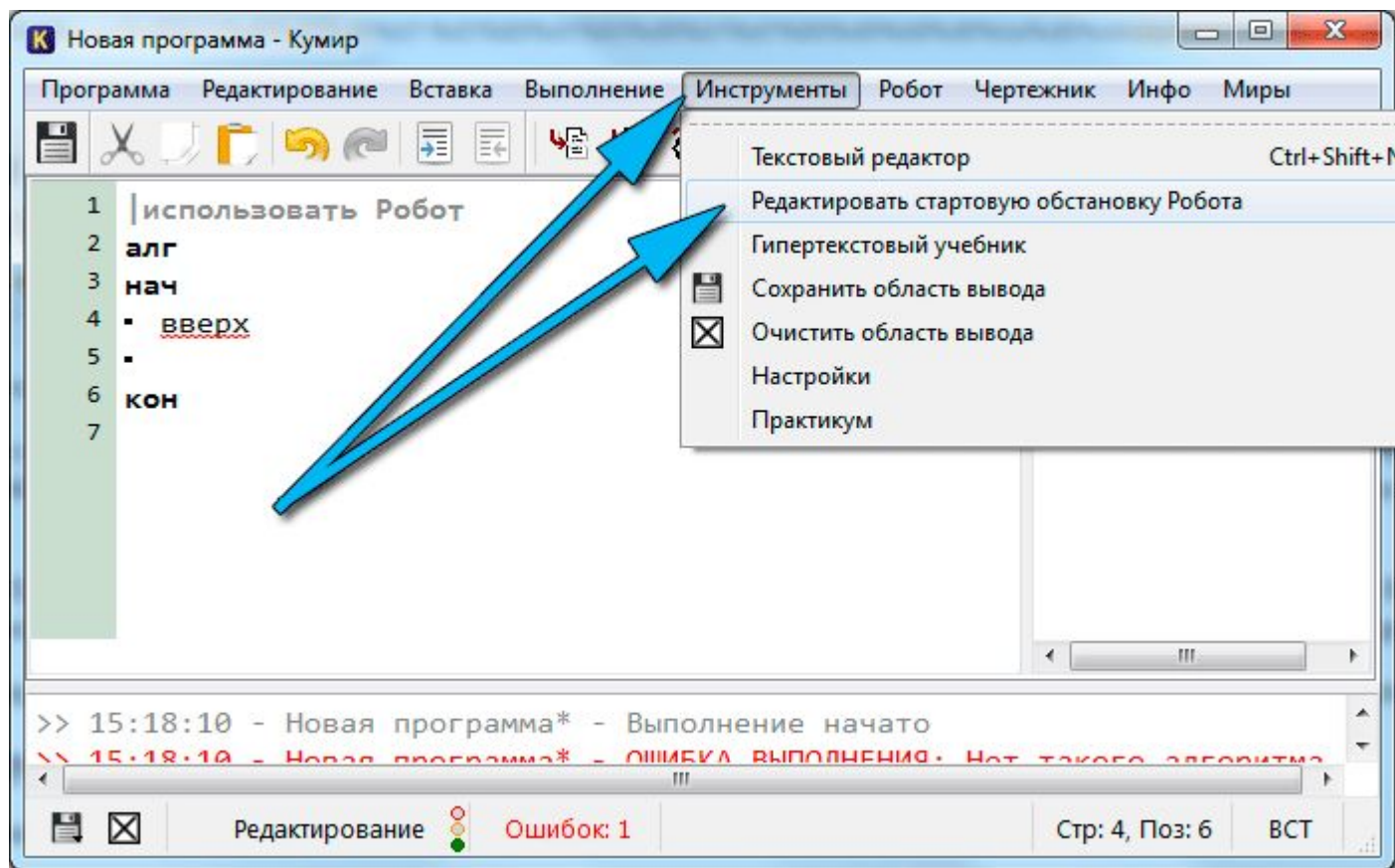


Но перед началом, нам необходимо **задать стартовую обстановку Робота** и познакомиться с простыми командами исполнителя Робот.  
**Вставка – исполнитель Робот**

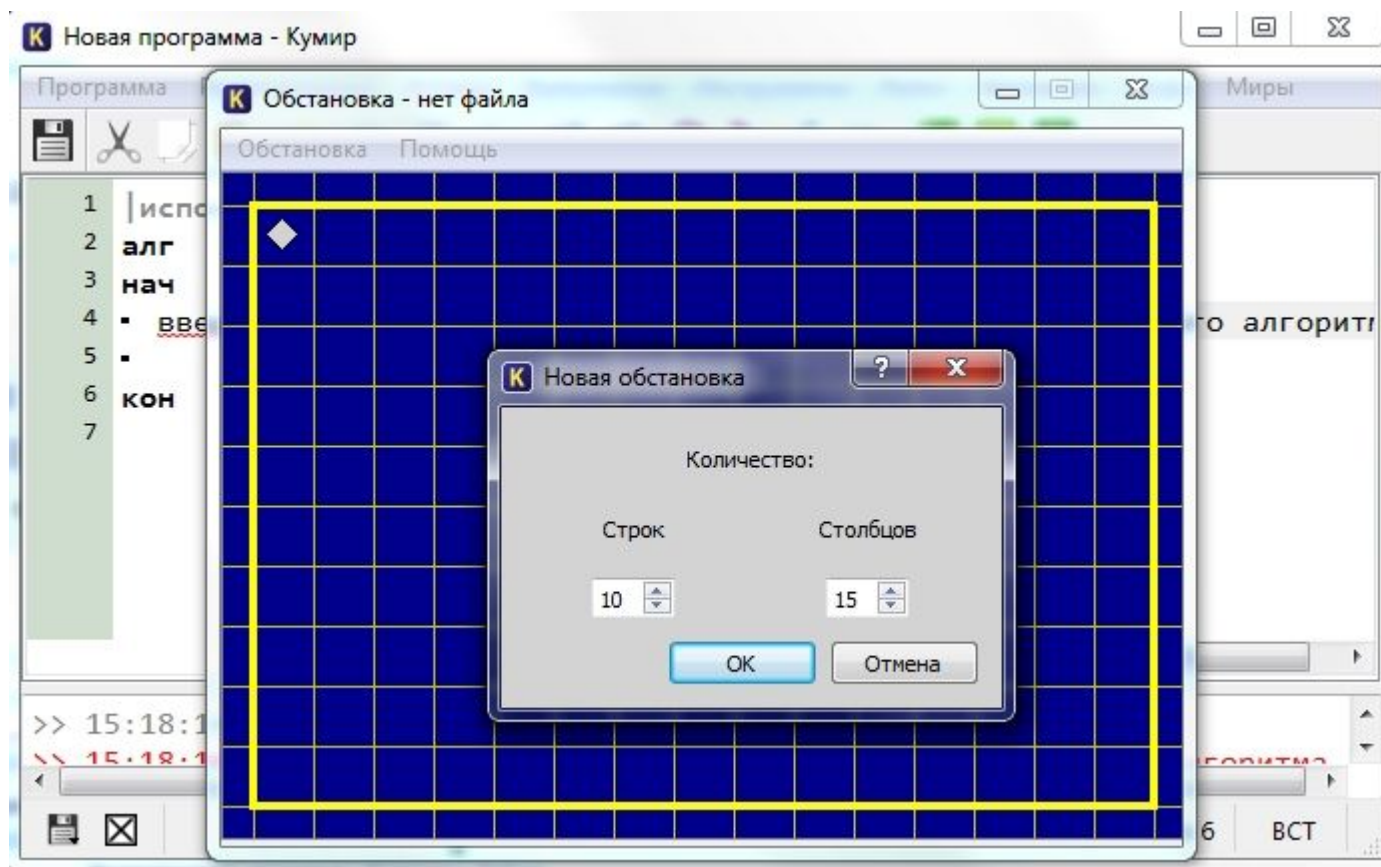


Запустив среду Кумир в меню Инструменты выбираем пункт Редактировать стартовую обстановку Робота

Редактировать стартовую обстановку Робота

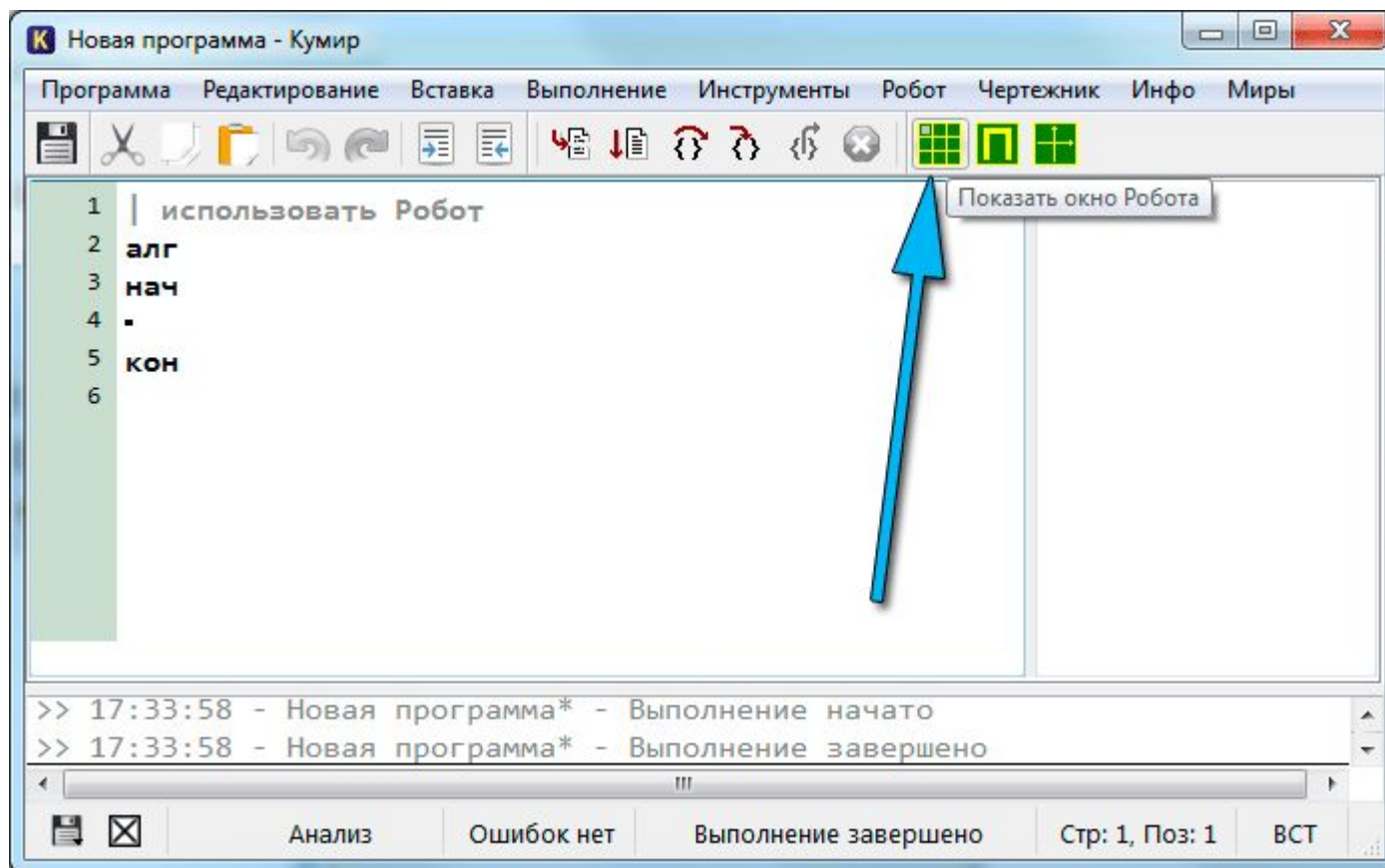


По умолчанию, размер окна 10 на 15 клеток. Если нам необходимо изменить количество строк и столбцов, то щелкаем **Обстановка** -> **Новая обстановка** и задаем необходимые значения



Находим сохраненную ранее обстановку и загружаем ее.

После этого убедимся, что загрузили правильную стартовую обстановку, щелкнув по кнопке **Показать окно Робота**



# Исполнитель Робот. Простые команды.

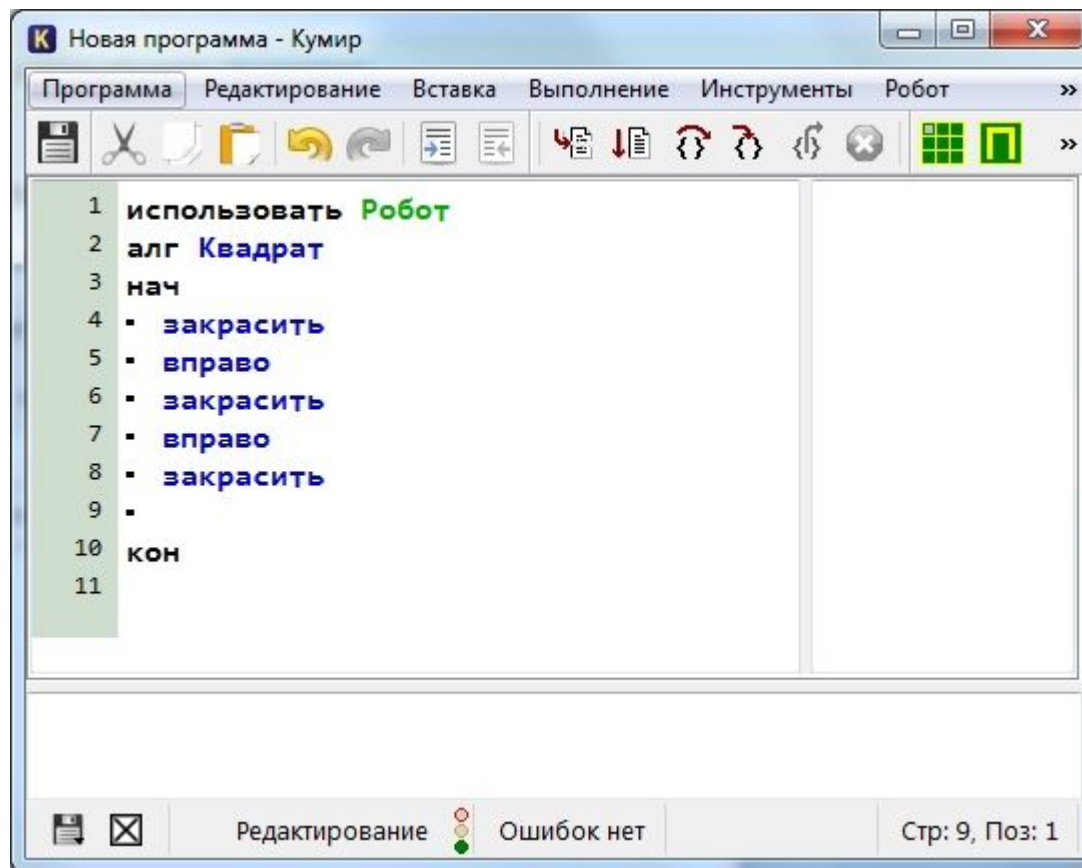
- У нашего Робота тоже есть система команд. Сегодня мы рассмотрим простые команды Робота. Всего их 5:
- **вверх**
- **вниз**
- **влево**
- **вправо**
- **закрасить**
- Результат выполнения этих команд понятен из их названия:
- **вверх** — *переместить Робота на одну клетку вверх*
- **вниз** — *переместить Робота на одну клетку вниз*
- **влево** — *переместить Робота на одну клетку влево*
- **вправо** — *переместить Робота на одну клетку вправо*
- **закрасить** — *закрасить текущую клетку (клетку в которой находится Робот).*

Горячие клавиши (нажав их команды будут вставляться автоматически)

- **вверх** — *Escape, Up* (стрелка вверх)
- **вниз** — *Escape, Down* (стрелка вниз)
- **влево** — *Escape, Left* (стрелка влево)
- **вправо** — *Escape, Right* (стрелка вправо)
- **закрасить** — *Escape, Space* (пробел)



Предлагаю рисовать квадрат, двигаясь по часовой стрелке. Для начала закрасим текущую клетку, дав команду **закрасить**. Потом делаем шаг вправо и опять закрашиваем клетку. И еще раз шаг вправо и закрасить.



```
1 использовать Робот
2 алг Квадрат
3 нач
4   - закрасить
5   - вправо
6   - закрасить
7   - вправо
8   - закрасить
9   -
10 кон
11
```

Попробуем запустить программу и посмотреть что же получилось. Для запуска нажимаем **F9** или же кнопку на панели инструментов

- В результате должны увидеть

