



Исполнитель Робот

Структура Робот

□ Активировать **Робот**

□ Имеет структуру:

Алг
нач
-
кон

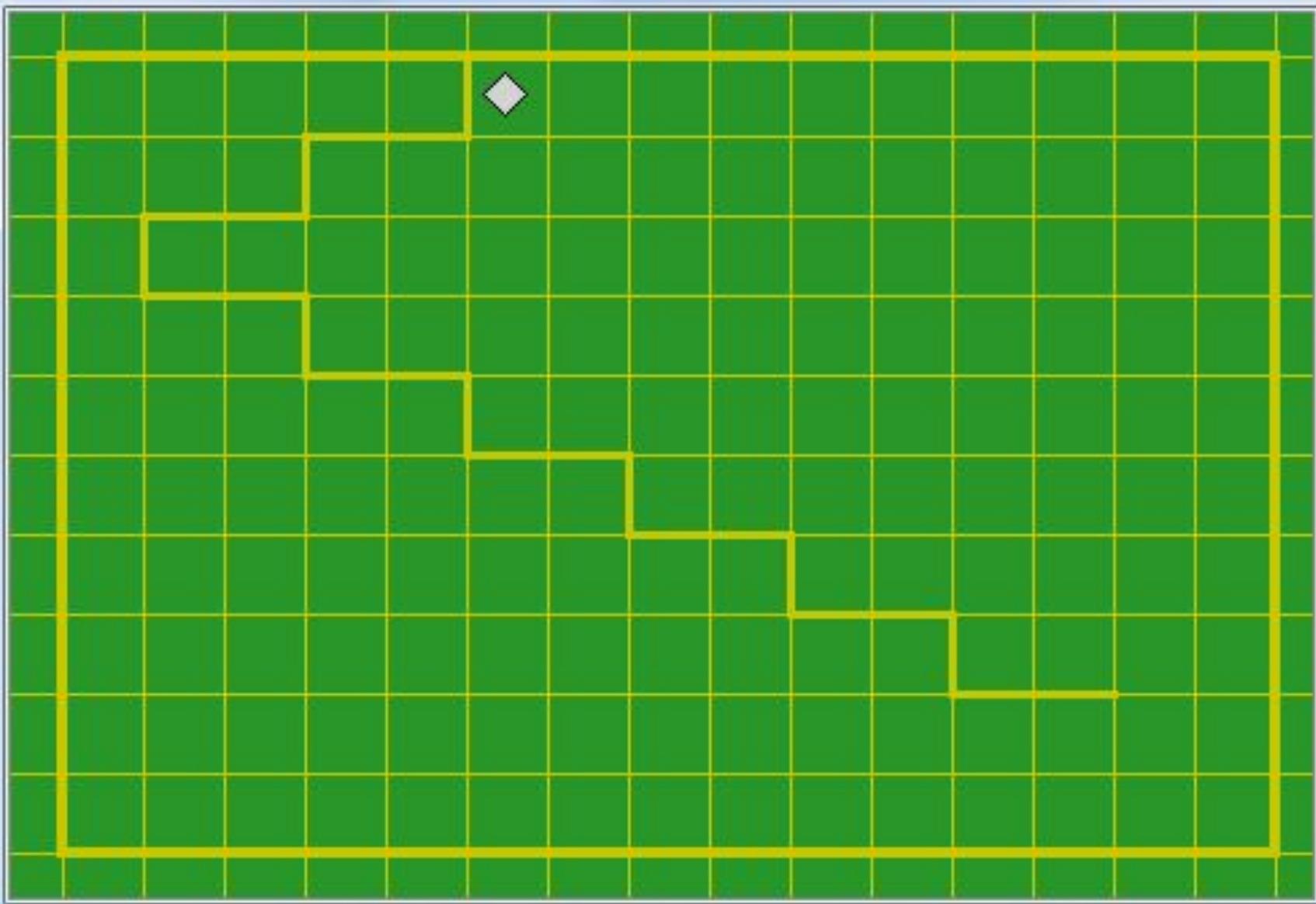
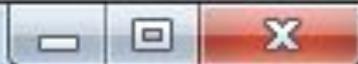
The screenshot shows the 'Новая программа - Кумир' (New Program - KUMIR) software interface. The window title is 'Новая программа - Кумир'. The menu bar includes 'Программа', 'Редактирование', 'Вставка', 'Выполнение', 'Инструменты', 'Робот', and 'Чертежник'. The 'Робот' menu is open, displaying a list of commands and their corresponding keyboard shortcuts. The code editor on the left shows a simple program structure:

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

алг-нач-кон	(ESC, A)	Esc, F
если-то-все	(ESC, E)	Esc, T
выбор-при-все	(ESC, B)	Esc, D
иначе	(ESC, И)	Esc, B
нц-раз-кц	(ESC, P)	Esc, H
нц-для-кц	(ESC, Д)	Esc, L
нц-пока-кц	(ESC, П)	Esc, G
нц-кц	(ESC, Ц)	Esc, W
исп-кон_исп	(ESC, C)	Esc, C
вверх		Esc, Up
вправо		Esc, Right
вниз		Esc, Down
влево		Esc, Left
закрасить		Esc, Space
использовать Робот		Esc, 1
использовать Чертежник		Esc, 2
использовать Файлы П		Esc, 3
использовать Кузнечик		Esc, 4
использовать Рисователь		Esc, 5
использовать Черепаха		Esc, 6
использовать Водолей		Esc, 7



Робот - лестница.fil



Пишем программу

□ Команды - приказы:

- 1. вверх
- 2. вниз
- 3. влево
- 4. вправо
- 5. закрасить

□ Команды проверки условий:

- | | |
|--------------------|-----------------|
| 1. Сверху свободно | 1. Сверху стена |
| 2. снизу свободно | 2. Снизу стена |
| 3. слева свободно | 3. Слева стена |
| 4. Справа свободно | 4. Справа стена |

Цикл ПОКА

- Для повторения последовательности команд можно использовать цикл **«пока»**, имеющий следующий вид:

нц пока *условие*
последовательность команд
кц

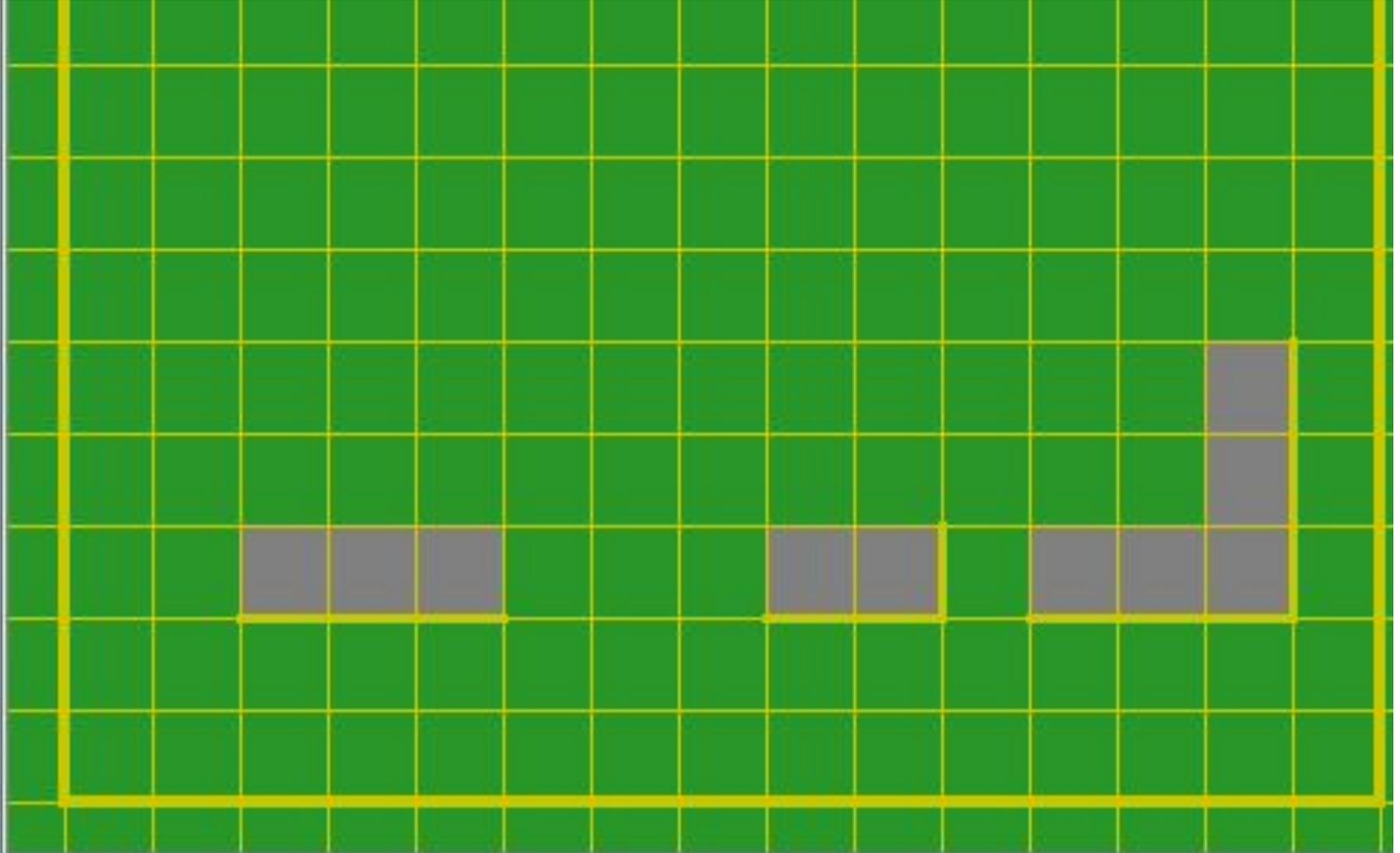
Например:

нц пока справа свободно
вправо
кц

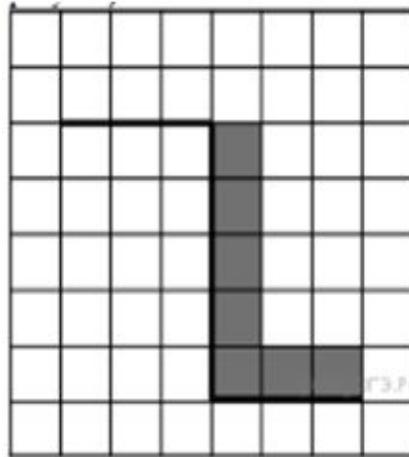
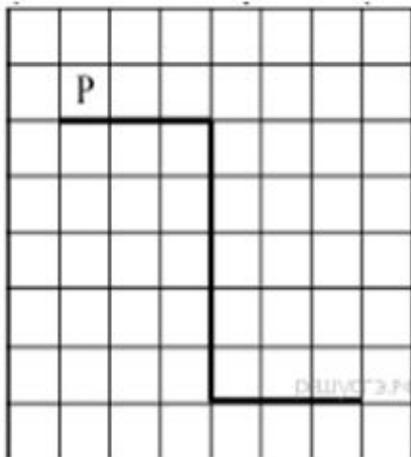
Задача 1

Дана следующая обстановка: см.рисунок

Длина стен неизвестна. Расстояние между стенами неизвестно.



Задание 2



Выполните задание.

На бесконечном поле имеется стена. Стена состоит из трёх последовательных отрезков: вправо, вниз, вправо, все отрезки неизвестной длины. Робот находится в клетке, расположенной непосредственно сверху левого конца первого отрезка. На рисунке указан один из возможных способов расположения стен и Робота (Робот обозначен буквой «P»).