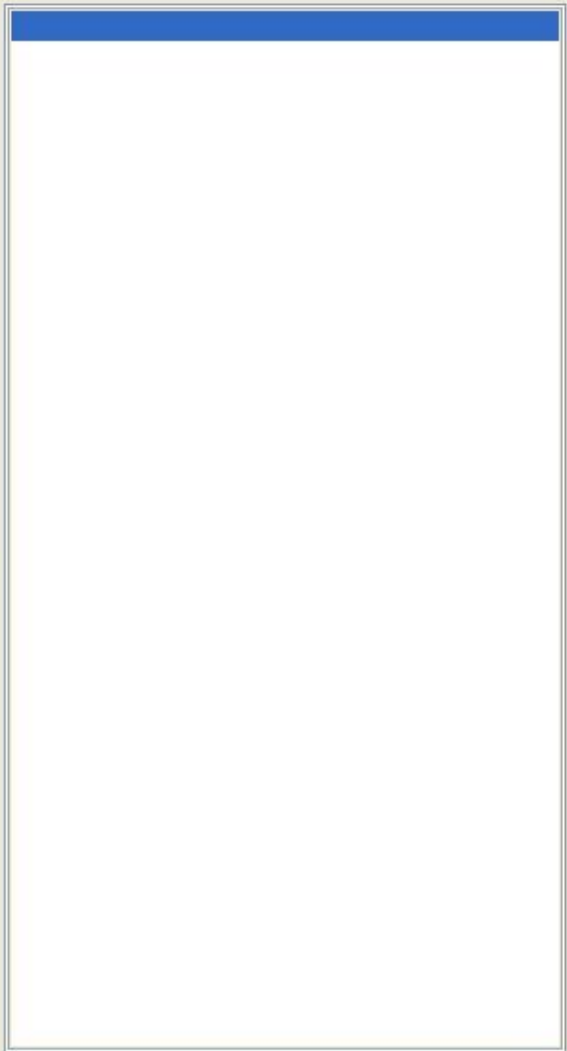


Задача: "1919"

- Система команд
- ШАГ F2
  - ПРЫЖОК F3
  - ПОВОРОТ F4
- Процедуры
- ОПИСАНИЕ F5
  - ВЫЗОВ F6
- Управляющие структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
  - ЦИКЛ F8



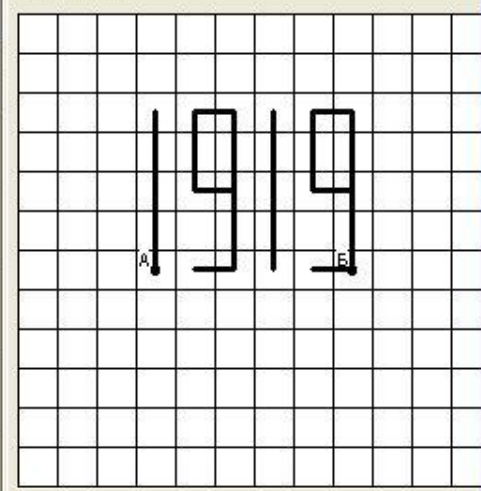
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
0												
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												



Задача:  
**"1919"**

Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

Образец:



- Система команд
- ШАГ F2
  - ПРЫЖОК F3
  - ПОВОРОТ F4
- Процедуры
- ОПИСАНИЕ F5
  - ВЫЗОВ F6
- Управляющие структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
  - ЦИКЛ F8

```

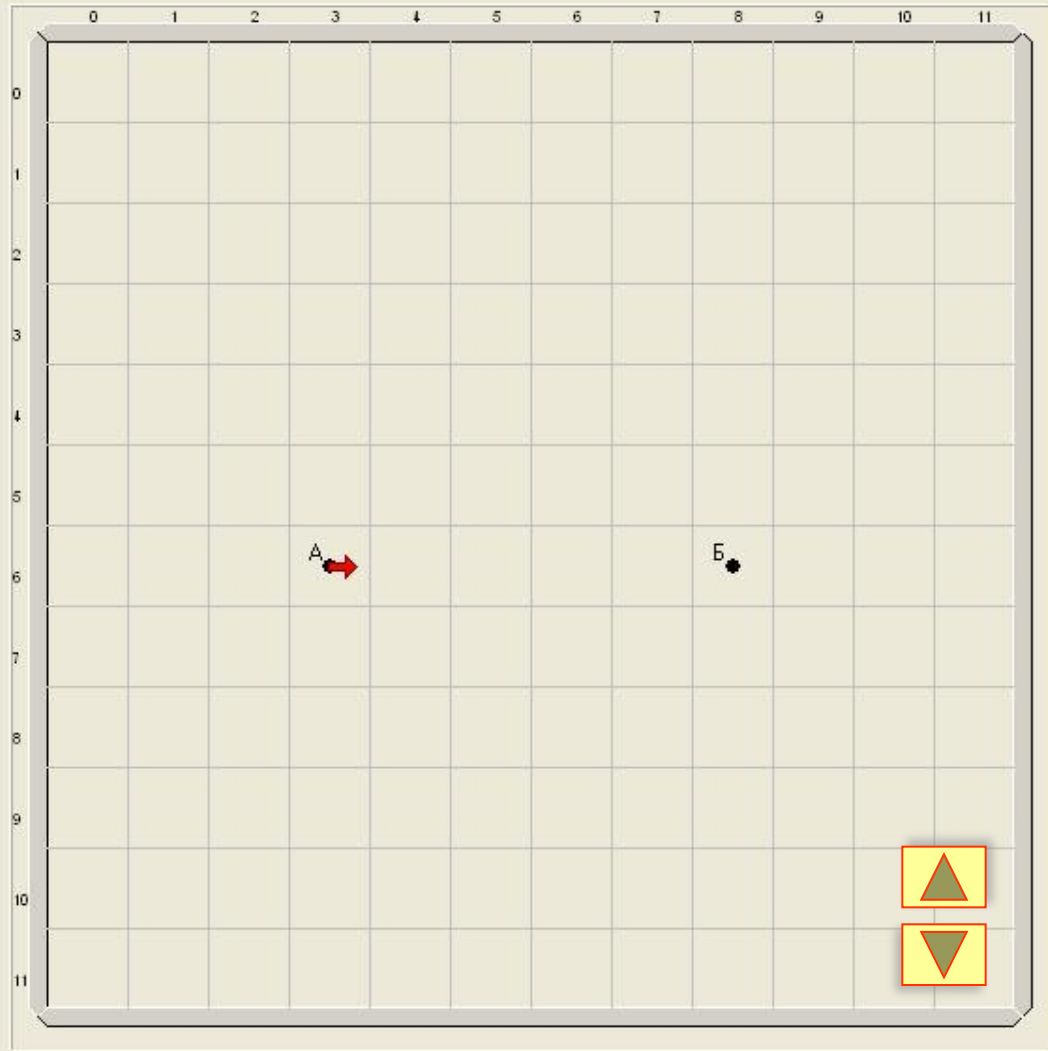
АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
Дано: Исполнитель в т.А
Надо: Исполнитель в т.Б
НАЧ
КОН
  
```

Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

- Система команд
- ШАГ F2
  - ПРЫЖОК F3
  - ПОВОРОТ F4
- Процедуры
- ОПИСАНИЕ F5
  - ВЫЗОВ F6**
- Управляющие структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
  - ЦИКЛ F8

```

АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
Дано: Исполнитель в т.А
Надо: Исполнитель в т.Б
НАЧ
КОН
  
```



Всего в алгоритме:

команд	.....0
процедур	.....0
вызовов процедур	0
ветвлений	.....0
циклов	.....0
Итого: строк	.....5

Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

Система команд  
ШАГ F2  
АЛГОРИТМ ПУТЬ\_0  
Дано: Исполнитель в т.А  
Надо: Исполнитель в т.Б

Выбрать из списка

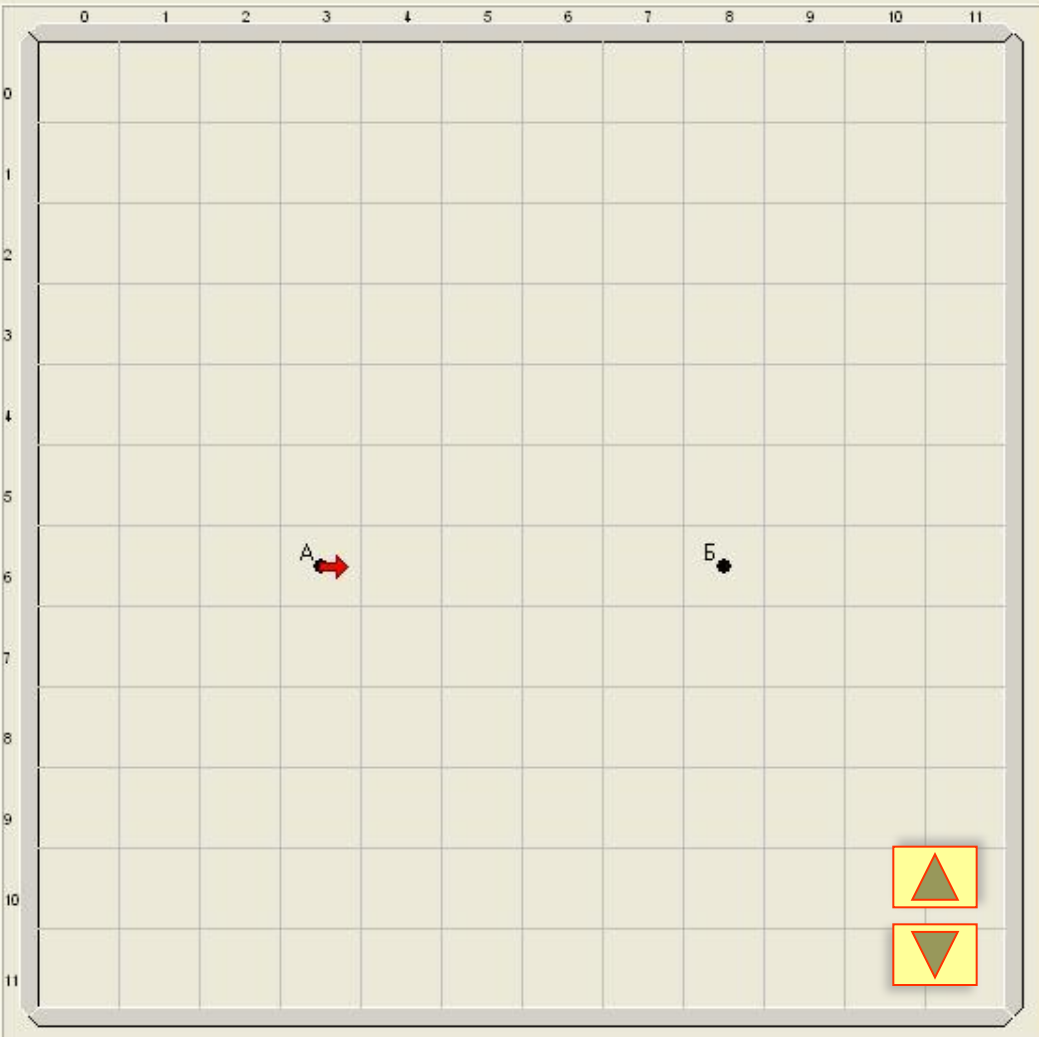
Ввести имя новой процедуры



- структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
  - ЦИКЛ F8

Всего в алгоритме:

команд	.....0
процедур	.....0
вызовов процедур	.....0
ветвлений	.....0
циклов	.....0
Итого: строк	.....5



Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

Система команд  
ШАГ F2  
АЛГОРИТМ ПУТЬ\_0  
Дано: Исполнитель в т.А  
Надо: Исполнитель в т.Б

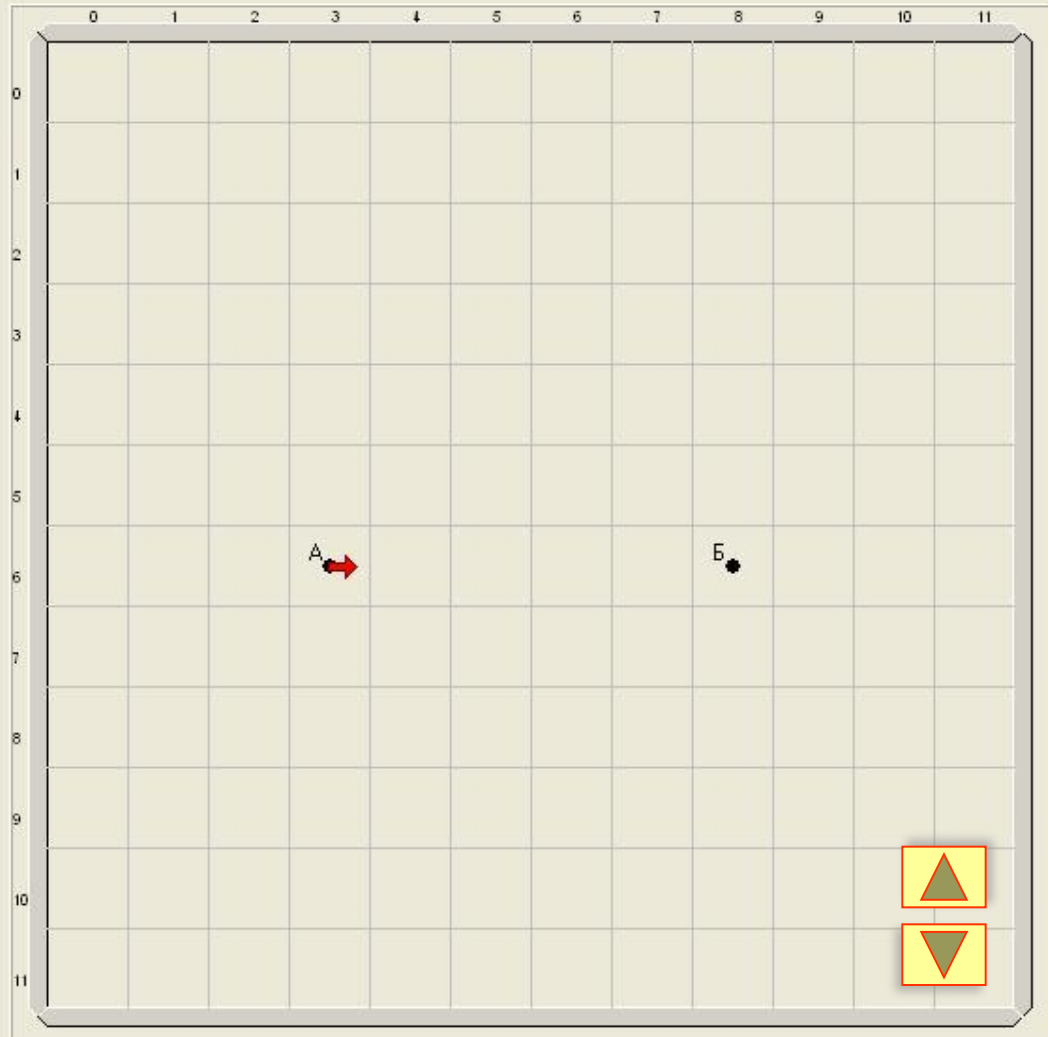
Выбрать из списка  
Ввести имя новой процедуры  
ЕДИНИЦА



Enter

- структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
- ЦИКЛ F8

Всего в алгоритме:  
команд .....0  
процедур .....0  
вызовов процедур 0  
ветвлений .....0  
циклов .....0  
Итого: строк .....5



Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

- Система команд
- ШАГ F2
  - ПРЫЖОК F3**
  - ПОВОРОТ F4
- Процедуры
- ОПИСАНИЕ F5
  - ВЫЗОВ F6
- Управляющие структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
  - ЦИКЛ F8

```

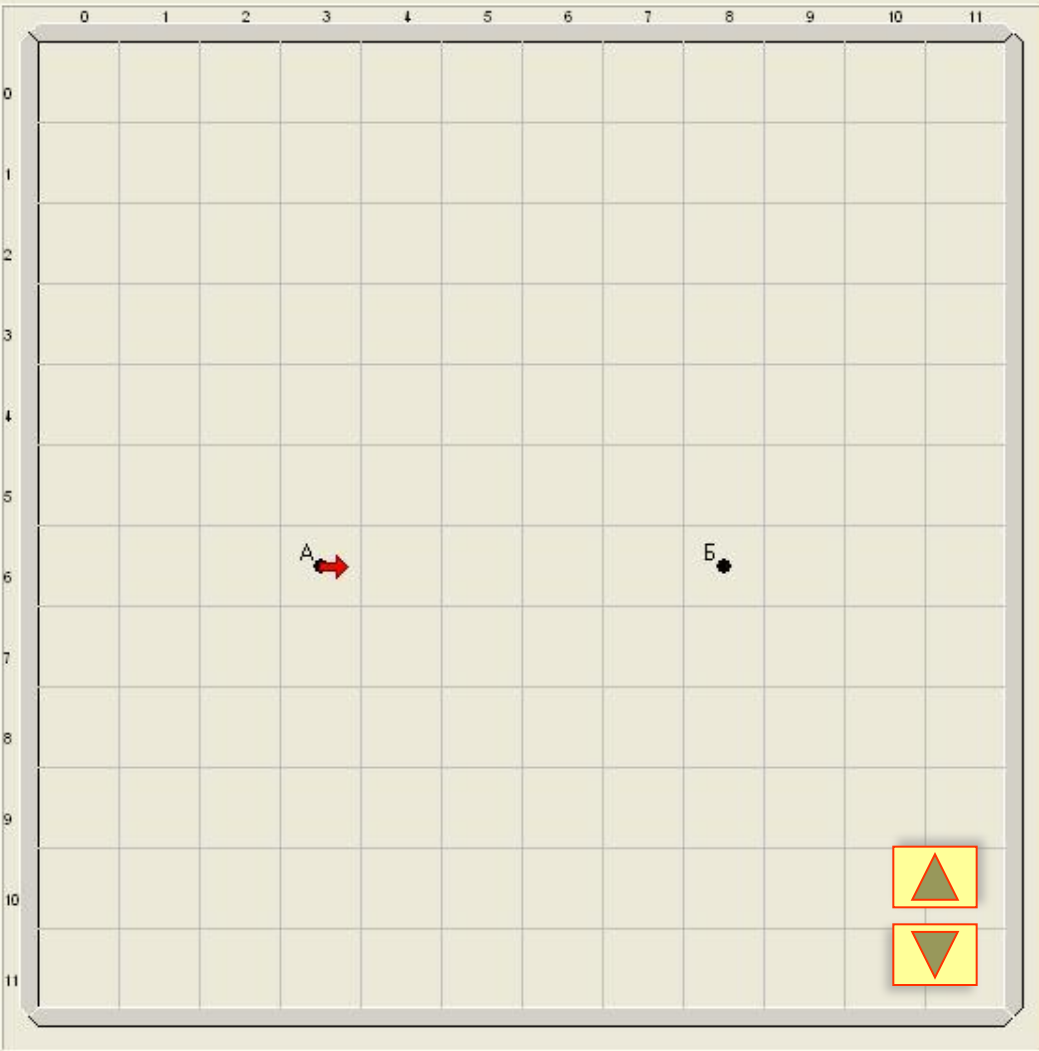
АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
  Дано: Исполнитель в т.А
  Надо: Исполнитель в т.Б
НАЧ
ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
КОН
ПРОЦЕДУРА ЕДИНИЦА
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ

```

Всего в алгоритме:

команд .....0  
 процедур .....1  
 вызовов процедур 1  
 ветвлений .....0  
 циклов .....0

Итого: строк .....8

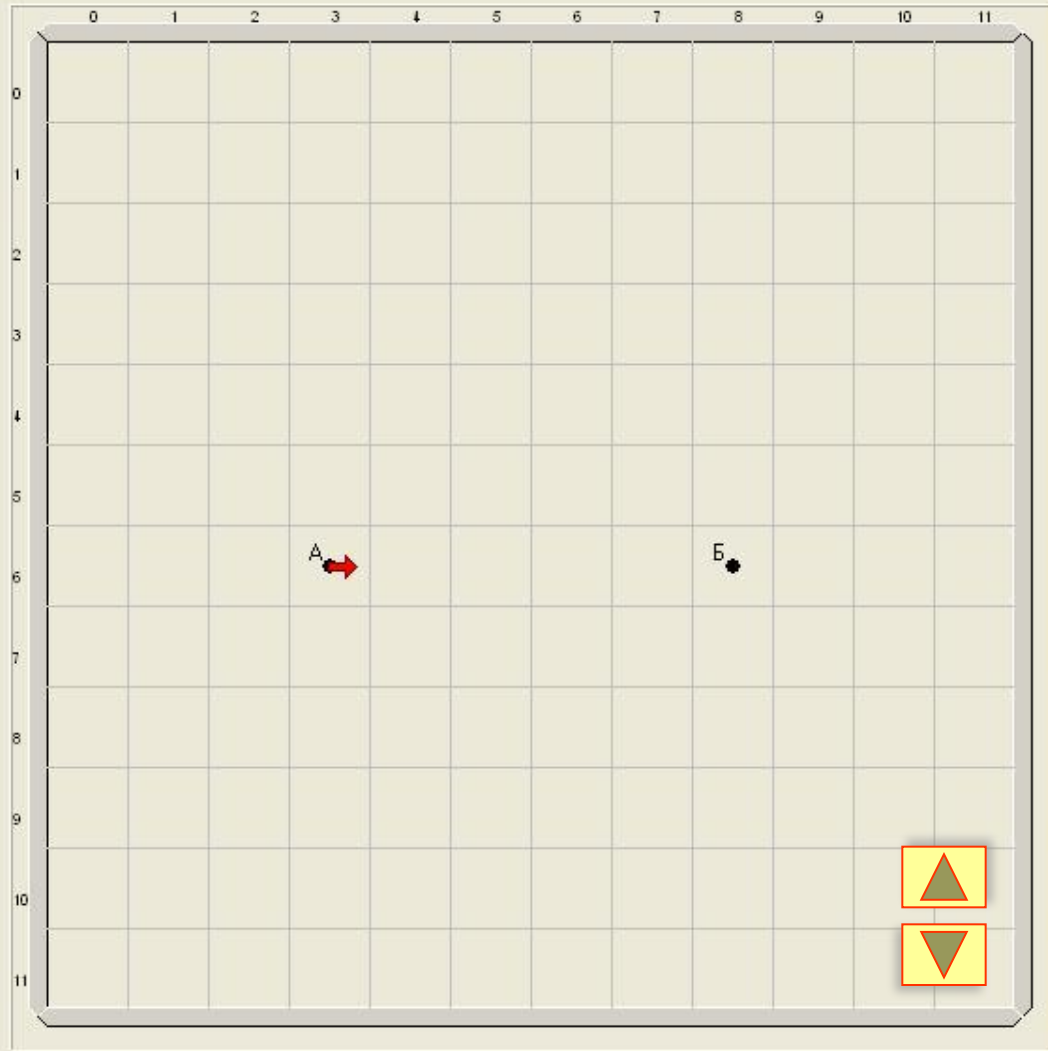


Задача: "1919" | Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

- Система команд
- ШАГ F2
  - ПРЫЖОК F3
  - ПОВОРОТ F4
- Процедуры
- ОПИСАНИЕ F5
  - ВЫЗОВ F6**
- Управляющие структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
  - ЦИКЛ F8

```

АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
  Дано: Исполнитель в т.А
  Надо: Исполнитель в т.Б
НАЧ
  ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
  ПРЫЖОК
КОН
ПРОЦЕДУРА ЕДИНИЦА
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
  
```



Всего в алгоритме:

команд	.....1
процедур	.....1
вызовов процедур	.....1
ветвлений	.....0
циклов	.....0
Итого: строк	.....9

Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

Система команд

ШАГ F2

Выбрать из списка

Ввести имя новой процедуры

структуры

ВЕТВЛЕНИЕ F7

ЦИКЛ F8

АЛГОРИТМ ПУТЬ\_0

Дано: Исполнитель в т.А

Надо: Исполнитель в т.Б

ЕДИНИЦА

МЦА

ол

структуры

Всего в алгоритме:

команд .....1

процедур .....1

вызовов процедур 1

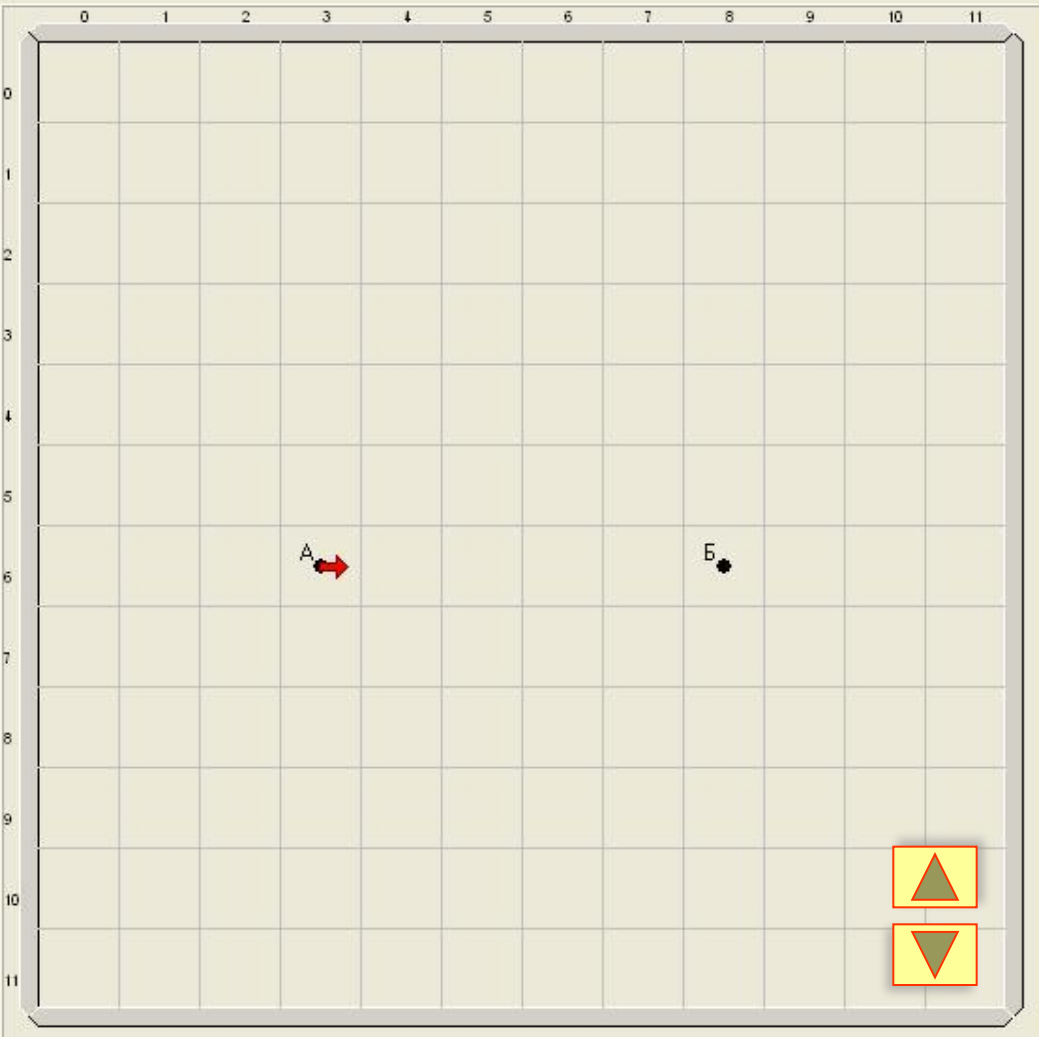
ветвлений .....0

циклов .....0

Итого: строк .....9

ЕДИНИЦА

Ввести имя новой процедуры





Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

Система команд

ШАГ F2

Выбрать из списка

Ввести имя новой процедуры

структуры

ВЕТВЛЕНИЕ F7

ЦИКЛ F8

АЛГОРИТМ ПУТЬ\_0

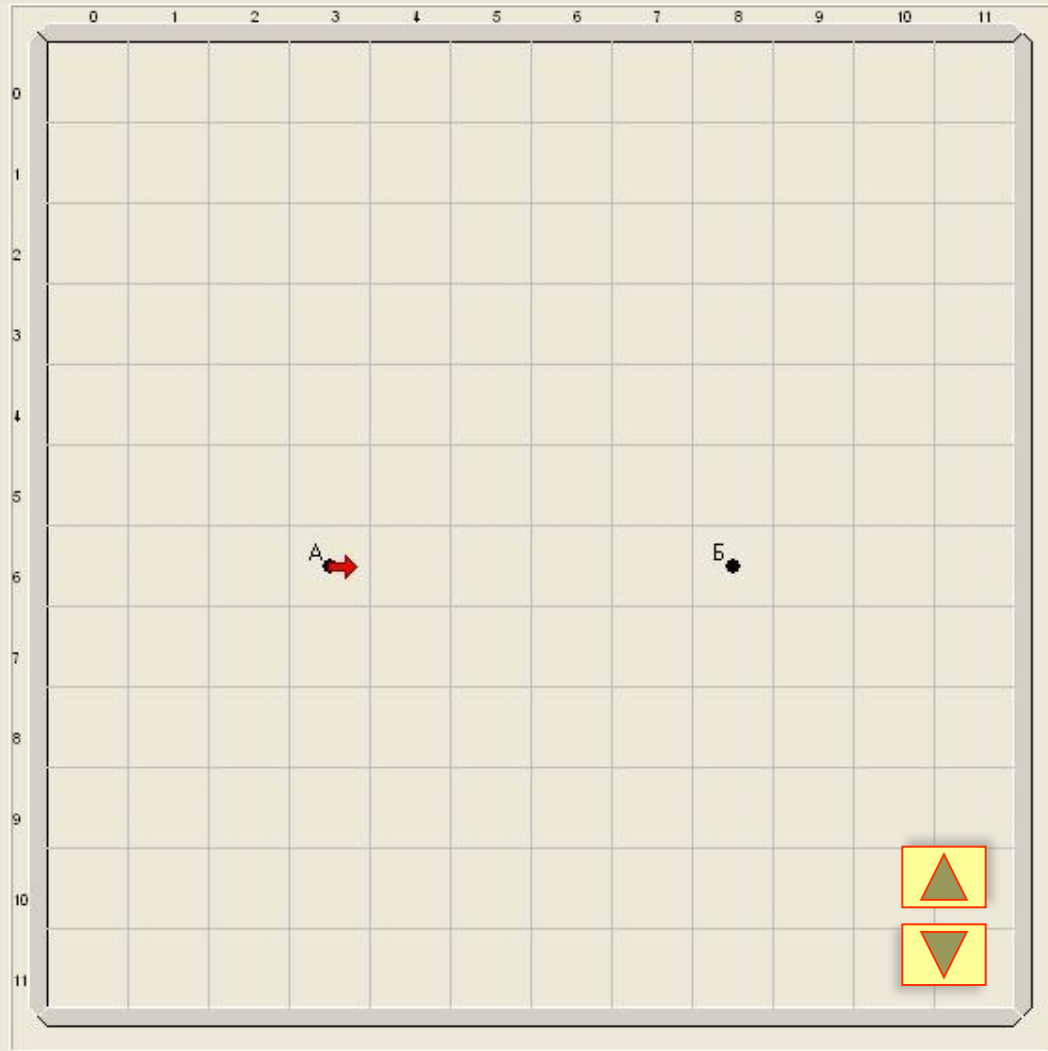
Дано: Исполнитель в т.А

Надо: Исполнитель в т.Б

ЕДИНИЦА

ДЕВЯТЬ

Enter



Всего в алгоритме:

команд .....1

процедур .....1

вызовов процедур 1

ветвлений .....0

циклов .....0

Итого: строк .....9

Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

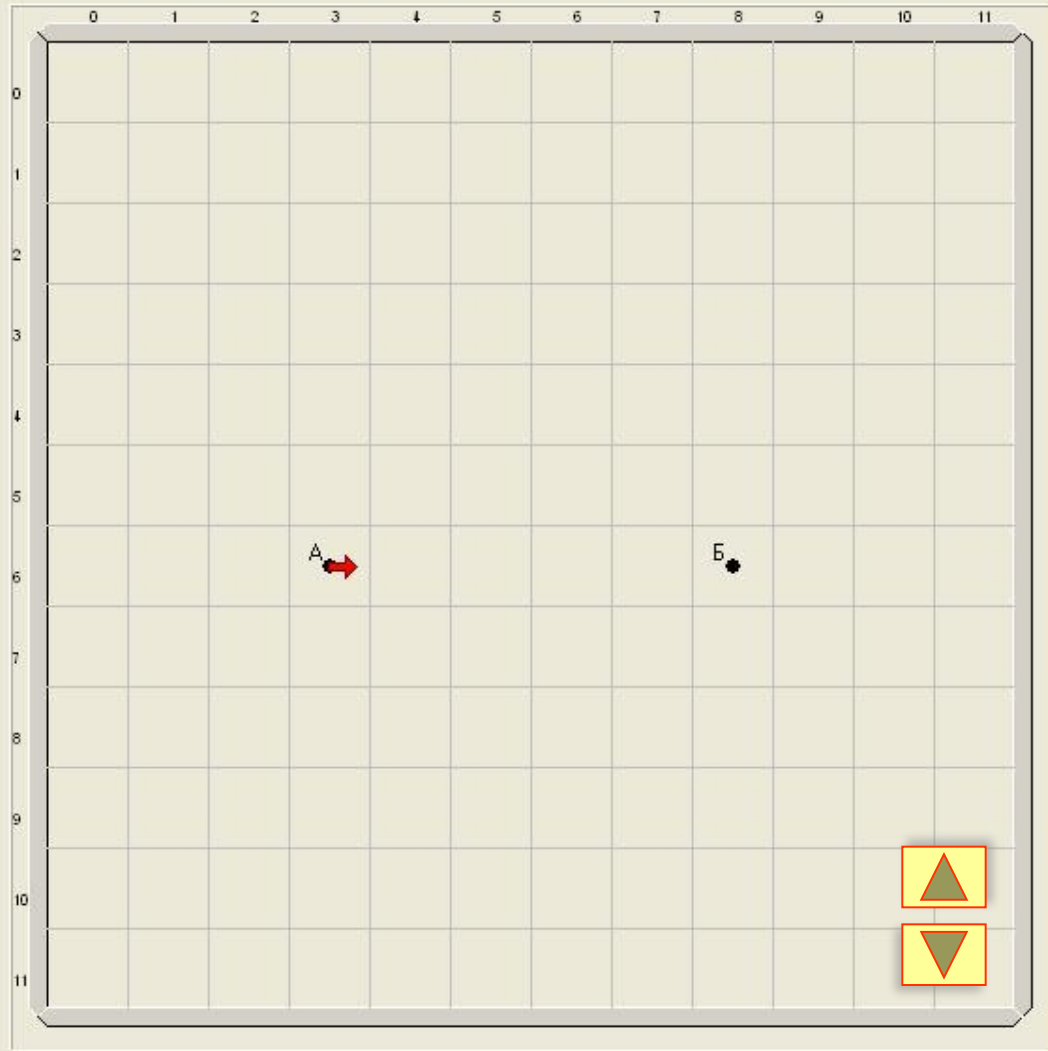
- Система команд
- ШАГ F2
  - ПРЫЖОК F3**
  - ПОВОРОТ F4
- Процедуры
- ОПИСАНИЕ F5
  - ВЫЗОВ F6
- Управляющие структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
  - ЦИКЛ F8

```

АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
Дано: Исполнитель в т.А
Надо: Исполнитель в т.Б
НАЧ
ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ДЕВЯТЬ
КОН
ПРОЦЕДУРА ЕДИНИЦА
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
  
```

Всего в алгоритме:

команд	.....1
процедур	.....2
вызовов процедур	.....2
ветвлений	.....0
циклов	.....0
Итого: строк	.....12



Задача: "1919" | Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

Система команд

ШАГ F2

ПРЫЖОК F3

ПОВОРОТ F4

Процедуры

ОПИСАНИЕ F5

**ВЫЗОВ F6**

Управляющие структуры

ВЕТВЛЕНИЕ F7

ЦИКЛ F8

```

АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
  Дано: Исполнитель в т.А
  Надо: Исполнитель в т.Б
НАЧ
  ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
  ПРЫЖОК
  ДЕЛАЙ ДЕВЯТЬ
  ПРЫЖОК
  КОН
ПРОЦЕДУРА ЕДИНИЦА
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
  
```

Всего в алгоритме:

команд .....2

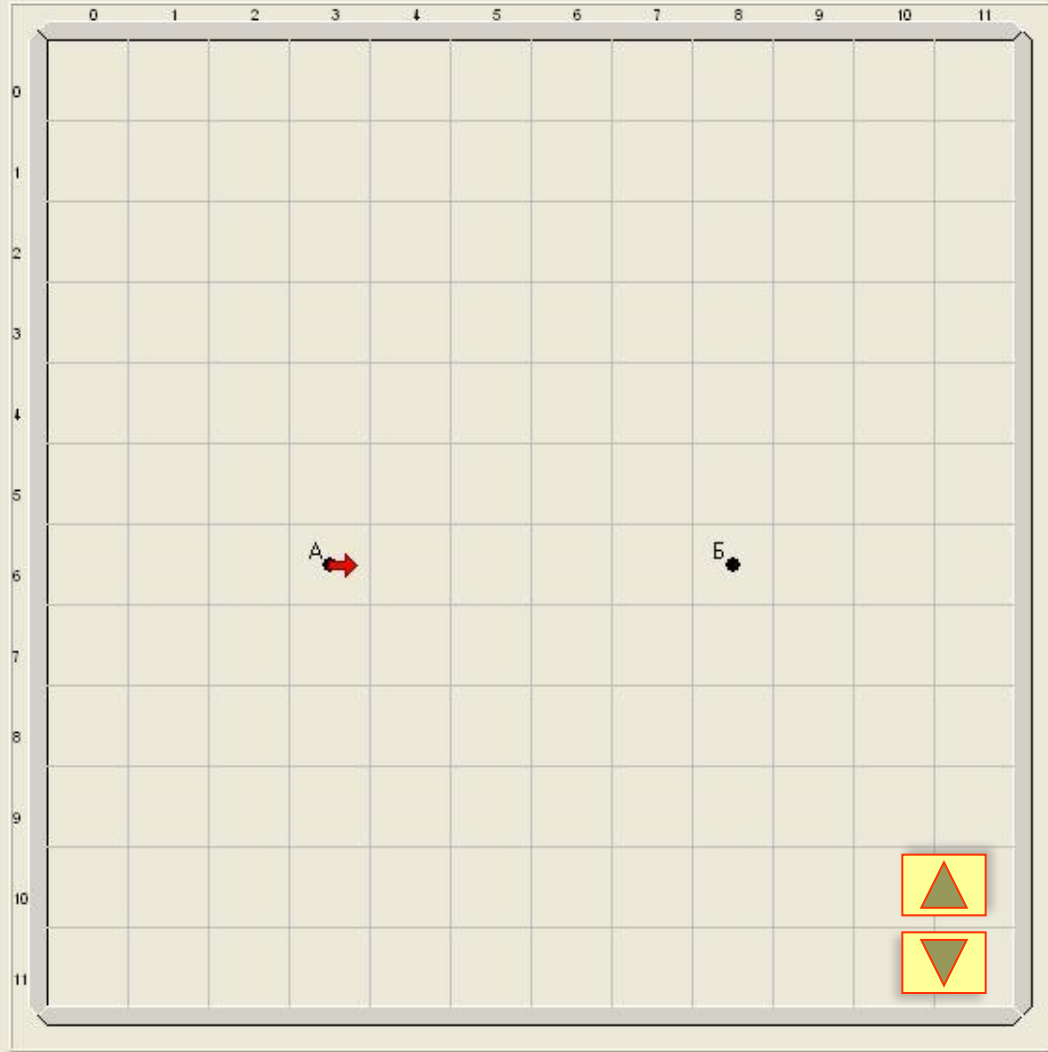
процедур .....2

вызовов процедур 2

ветвлений .....0

циклов .....0

Итого: строк .....13



Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

Система команд

ШАГ F2

Выбрать из списка

ЕДИНИЦА

ДЕВЯТЬ

Ввести имя новой процедуры

структуры

ВЕТВЛЕНИЕ F7

ЦИКЛ F8

Всего в алгоритме:

команд .....2

процедур .....2

вызовов процедур 2

ветвлений .....0

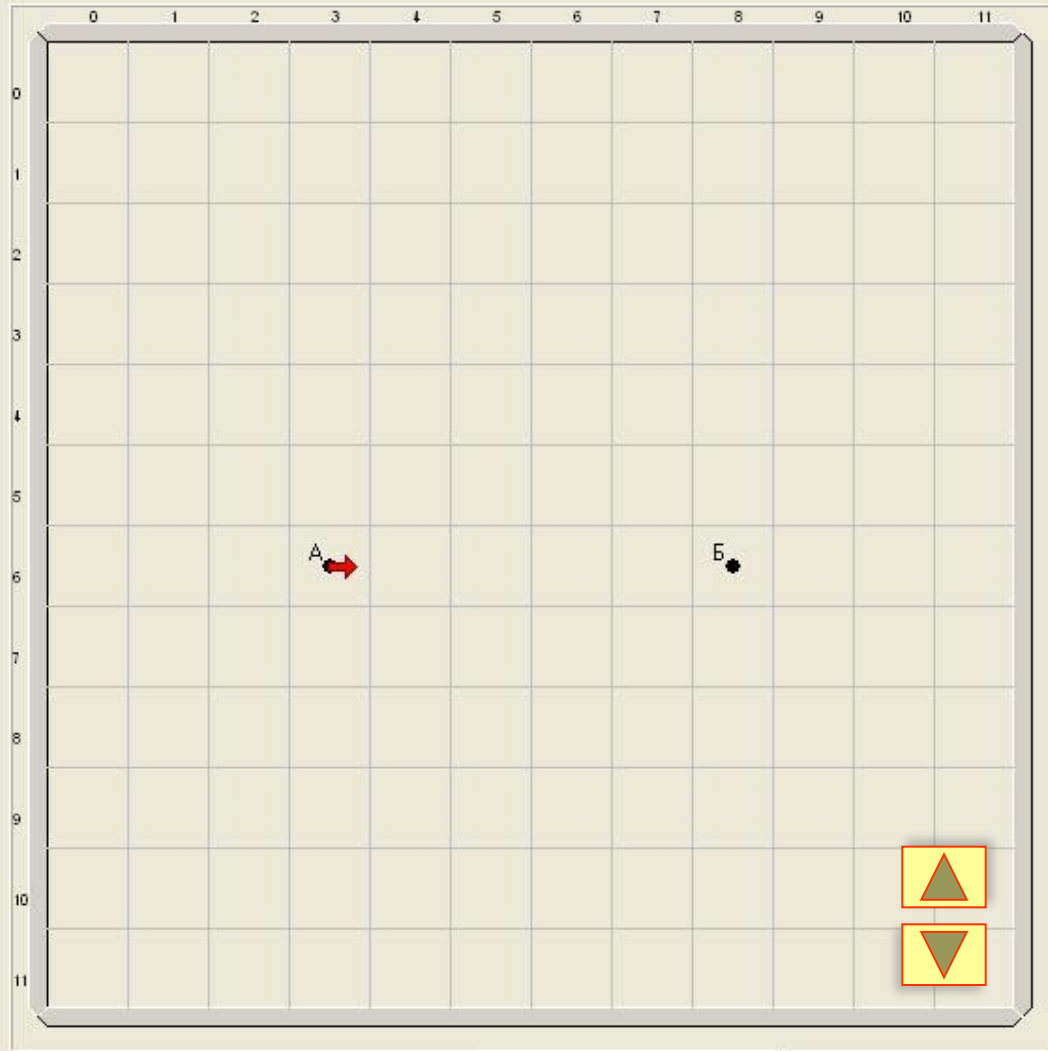
циклов .....0

Итого: строк .....13

АЛГОРИТМ ПУТЬ\_0

Дано: Исполнитель в т.А

Надо: Исполнитель в т.Б



Рабочее поле для Стрелочки

Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

- Система команд
- ШАГ F2
  - ПРЫЖОК F3**
  - ПОВОРОТ F4
- Процедуры
- ОПИСАНИЕ F5
  - ВЫЗОВ F6
- Управляющие структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
  - ЦИКЛ F8

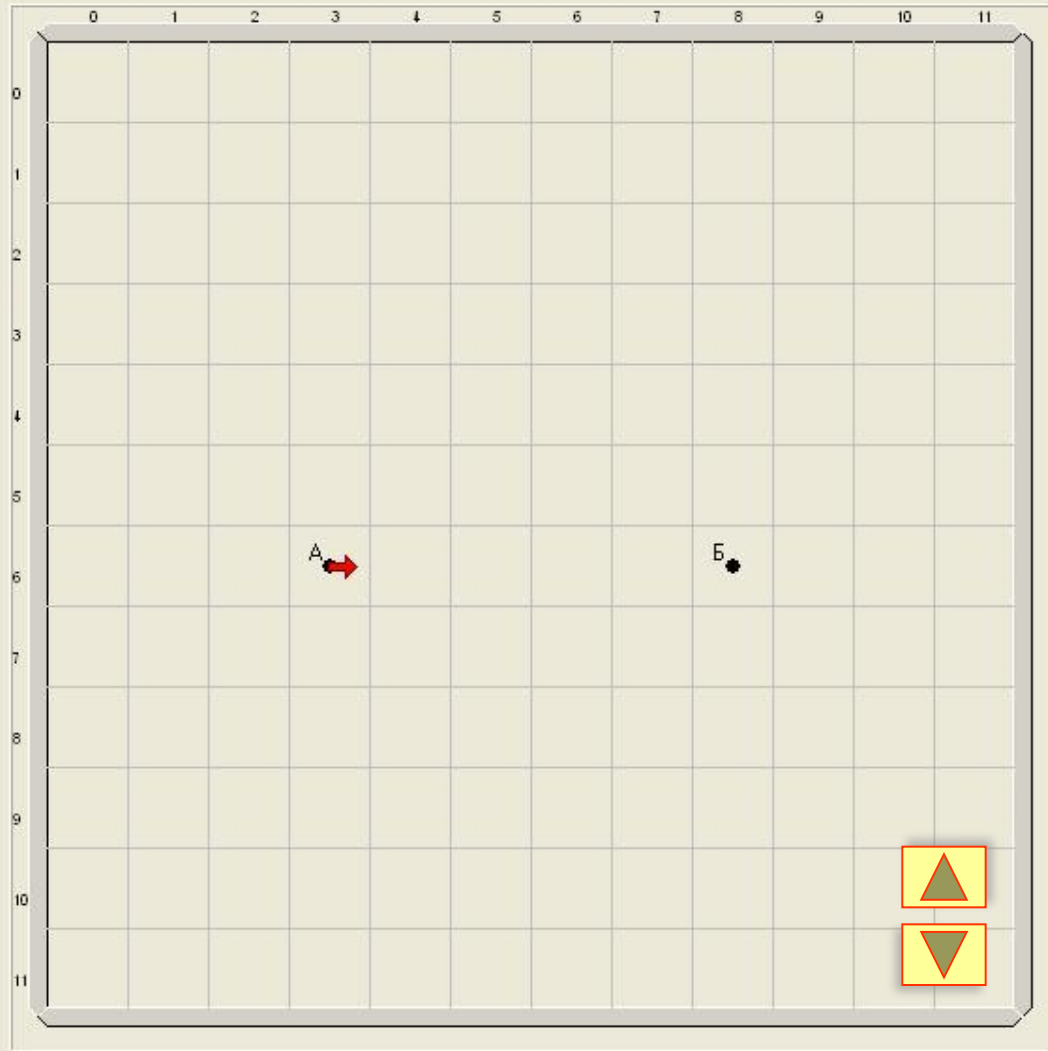
```

АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
Дано: Исполнитель в т.А
Надо: Исполнитель в т.Б
НАЧ
ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ДЕВЯТЬ
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
КОН
ПРОЦЕДУРА ЕДИНИЦА
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
  
```

Всего в алгоритме:

команд .....2  
 процедур .....2  
 вызовов процедур 3  
 ветвлений .....0  
 циклов .....0

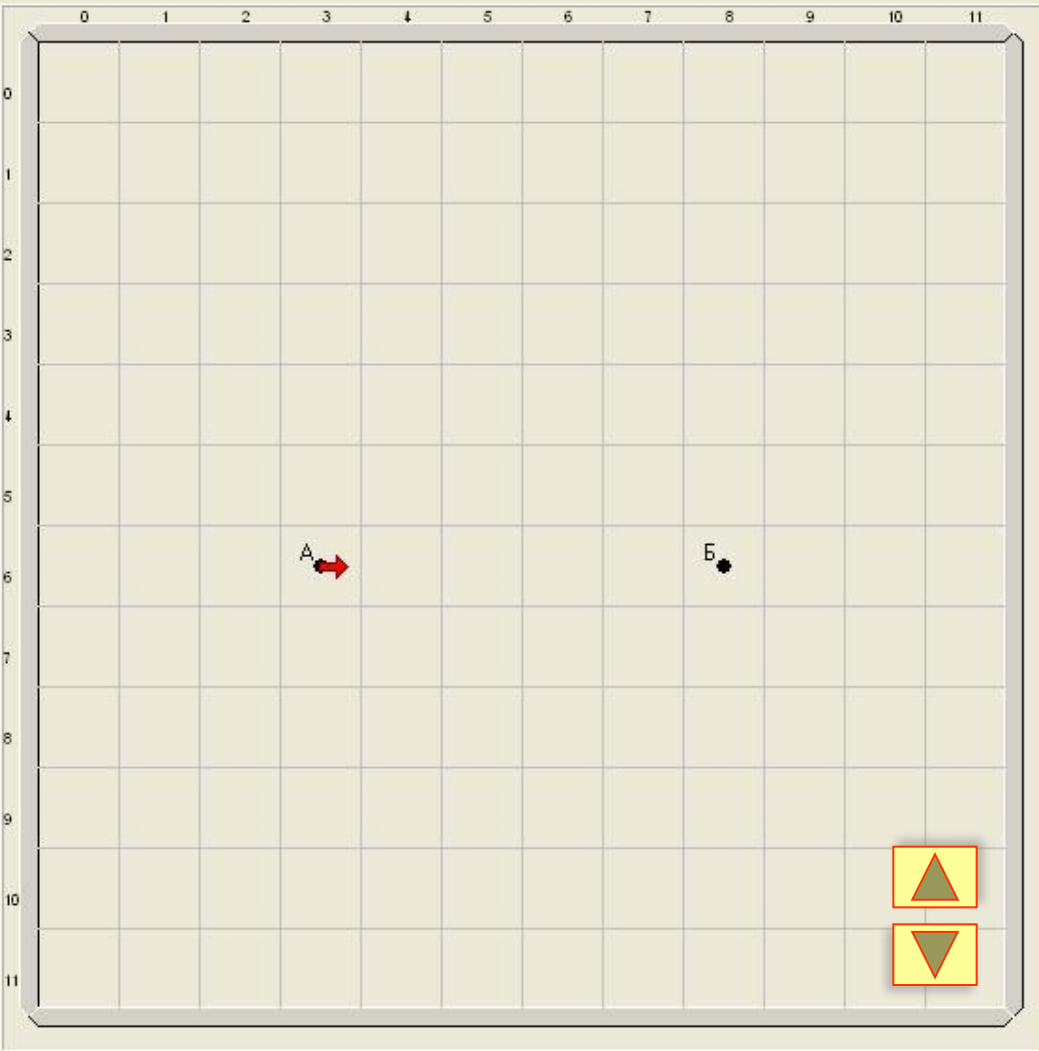
Итого: строк .....14



Задача: "1919"
Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

- Система команд
ШАГ F2
ПРЫЖОК F3
ПОВОРОТ F4
Процедуры
ОПИСАНИЕ F5
ВЫЗОВ F6
Управляющие структуры
ВЕТВЛЕНИЕ F7
ЦИКЛ F8

```
АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
Дано: Исполнитель в т.А
Надо: Исполнитель в т.Б
НАЧ
ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ДЕВЯТЬ
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
ПРЫЖОК
КОН
ПРОЦЕДУРА ЕДИНИЦА
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
```



Всего в алгоритме:
команд .....3
процедур .....2
вызовов процедур 3
ветвлений .....0
циклов .....0
Итого: строк .....15

Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

Система команд

ШАГ F2

Выбрать из списка

Ввести имя новой процедуры

структуры

ВЕТВЛЕНИЕ F7

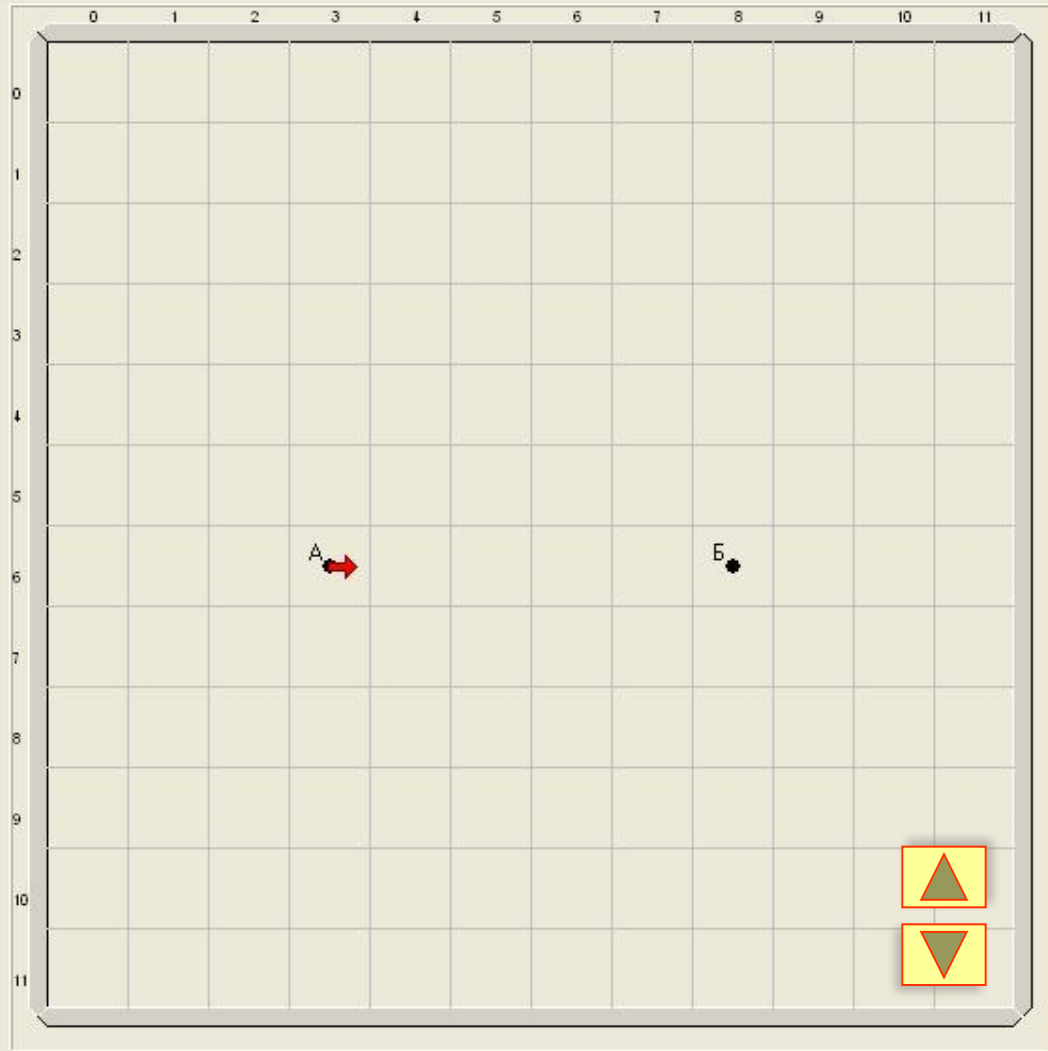
ЦИКЛ F8

```

АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
Дано: Исполнитель в т.А
Надо: Исполнитель в т.Б

ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
  
```

- Е ПИНИПА
- ДЕВЯТЬ**



Всего в алгоритме:

команд .....3

процедур .....2

вызовов процедур 3

ветвлений .....0

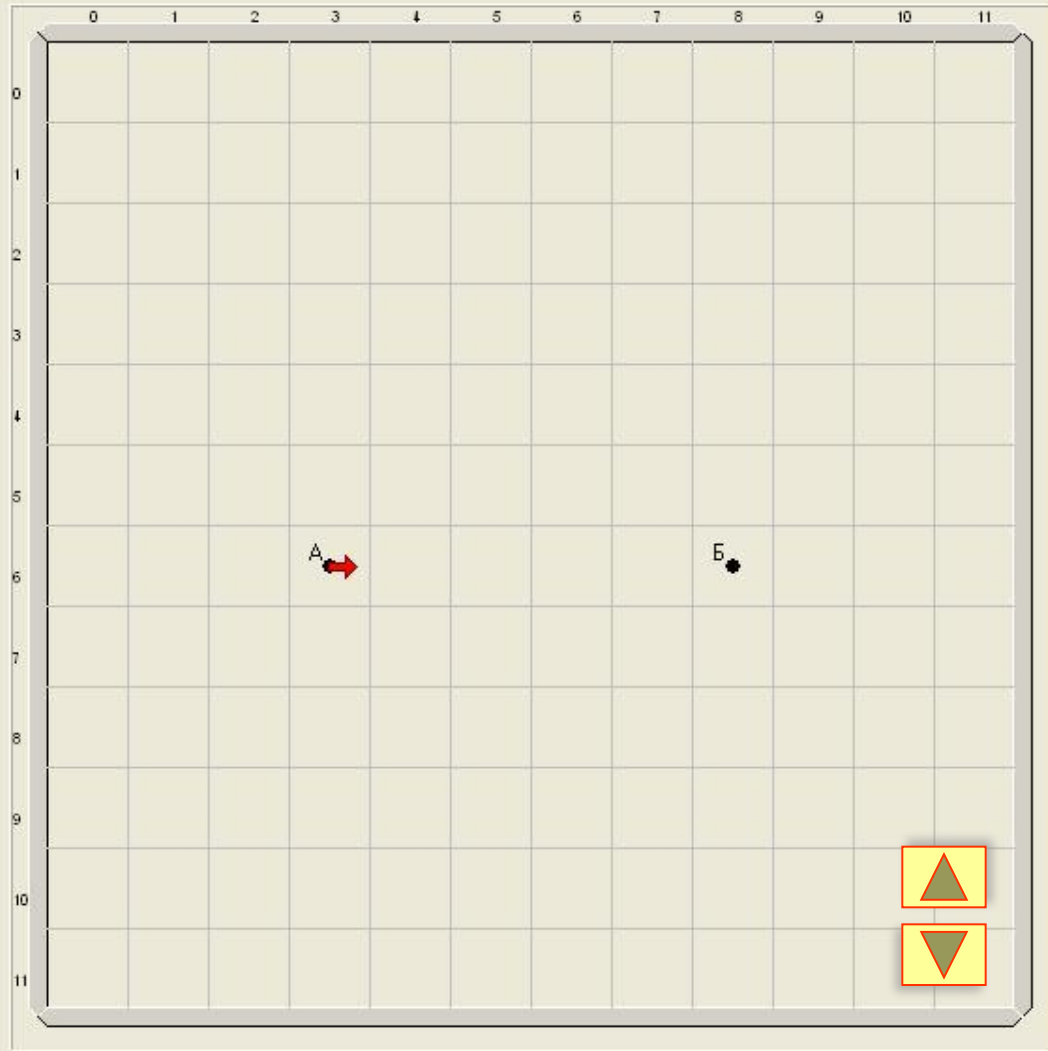
циклов .....0

Итого: строк .....15

Задача: "1919"
Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

- Система команд: ШАГ F2, ПРЫЖОК F3, ПОВОРОТ F4, Процедуры: ОПИСАНИЕ F5, ВЫЗОВ F6, Управляющие структуры: ВЕТВЛЕНИЕ F7, ЦИКЛ F8

```
АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
Дано: Исполнитель в т.А
Надо: Исполнитель в т.Б
НАЧ
ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ДЕВЯТЬ
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ДЕВЯТЬ
КОН
ПРОЦЕДУРА ЕДИНИЦА
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
```



Всего в алгоритме:
команд .....3
процедур .....2
вызовов процедур 4
ветвлений .....0
циклов .....0
Итого: строк .....16

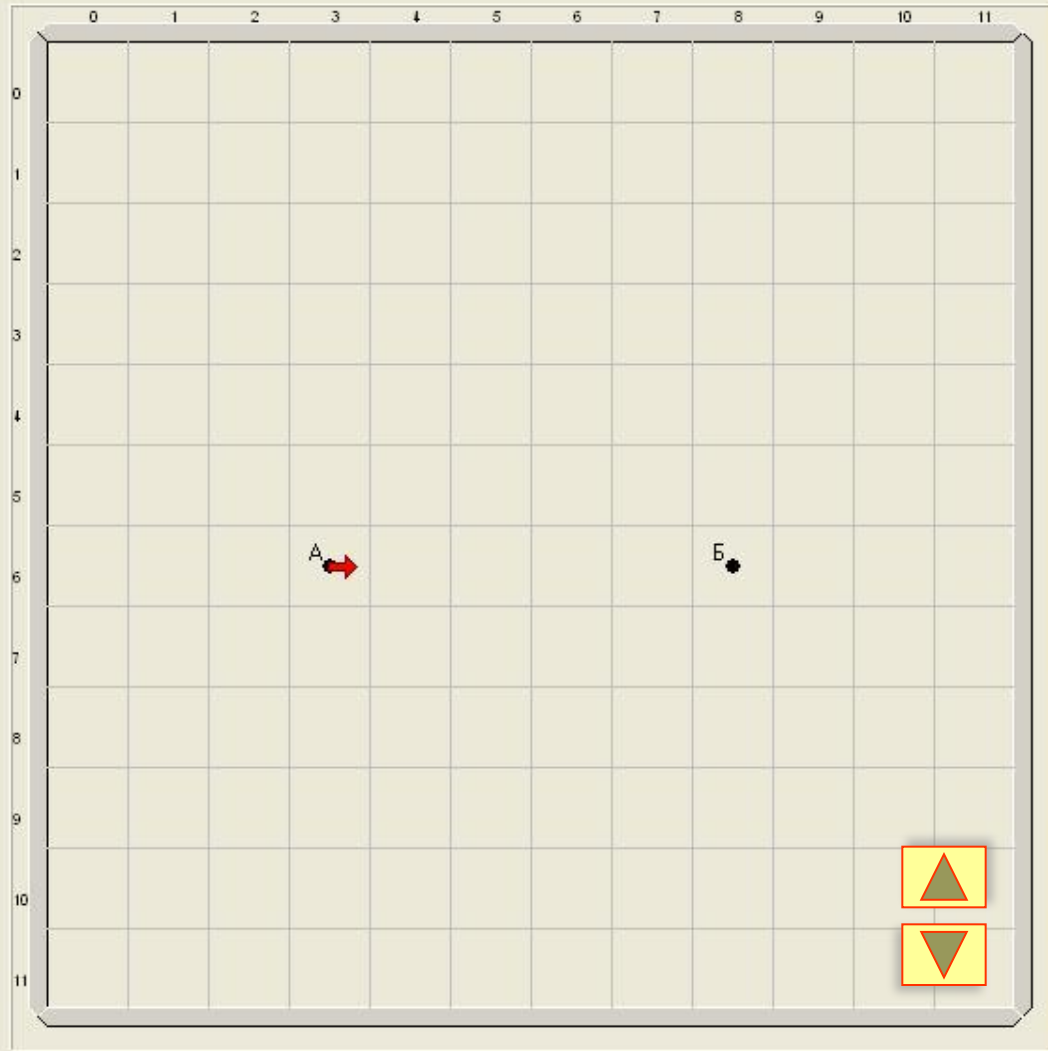


Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

- Система команд
- ШАГ F2
  - ПРЫЖОК F3
  - ПОВОРОТ F4
- Процедуры
- ОПИСАНИЕ F5
  - ВЫЗОВ F6
- Управляющие структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
  - ЦИКЛ F8

```

АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
Дано: Исполнитель в т.А
Надо: Исполнитель в т.Б
НАЧ
ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ДЕВЯТЬ
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ДЕВЯТЬ
КОН
ПРОЦЕДУРА ЕДИНИЦА
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
  
```



Всего в алгоритме:

команд	.....3
процедур	.....2
вызовов процедур	.....4
ветвлений	.....0
циклов	.....0
Итого: строк	.....16

Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

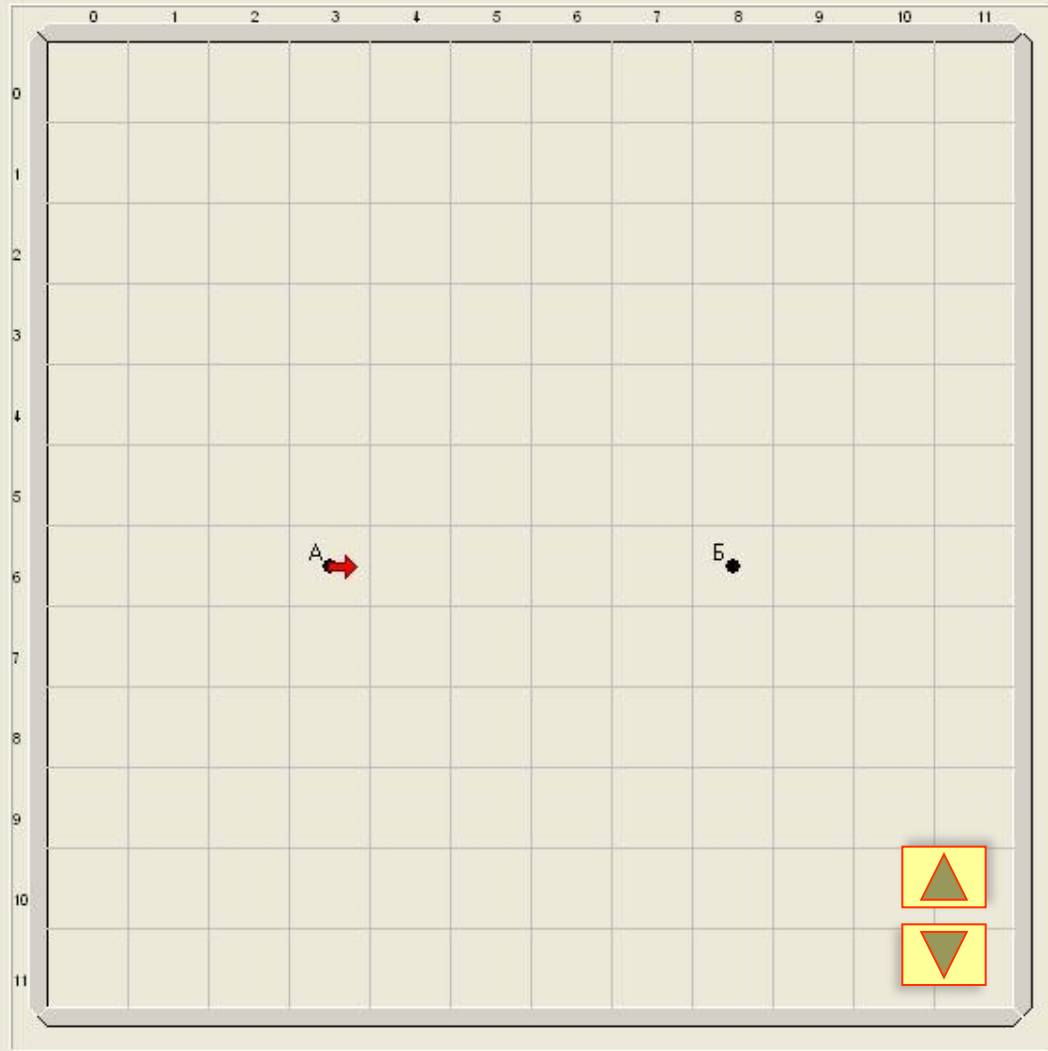
- Система команд
- ШАГ F2
  - ПРЫЖОК F3
  - ПОВОРОТ F4
- Процедуры
- ОПИСАНИЕ F5
  - ВЫЗОВ F6
- Управляющие структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
  - ЦИКЛ F8

```

АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
  Дано: Исполнитель в т.А
  Надо: Исполнитель в т.Б
НАЧ
  ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
  ПРЫЖОК
  ДЕЛАЙ ДЕВЯТЬ
  ПРЫЖОК
  ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
  ПРЫЖОК
  ДЕЛАЙ ДЕВЯТЬ
КОН
ПРОЦЕДУРА ЕДИНИЦА
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ШАГ
  ШАГ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ПОВОРОТ
  ПРЫЖОК
  ПРЫЖОК
  ПРЫЖОК
  ПРЫЖОК
  ПОВОРОТ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
  
```

Всего в алгоритме:

команд	.....15
процедур	.....2
вызовов процедур	.....4
ветвлений	.....0
циклов	.....0
Итого: строк	.....28



Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

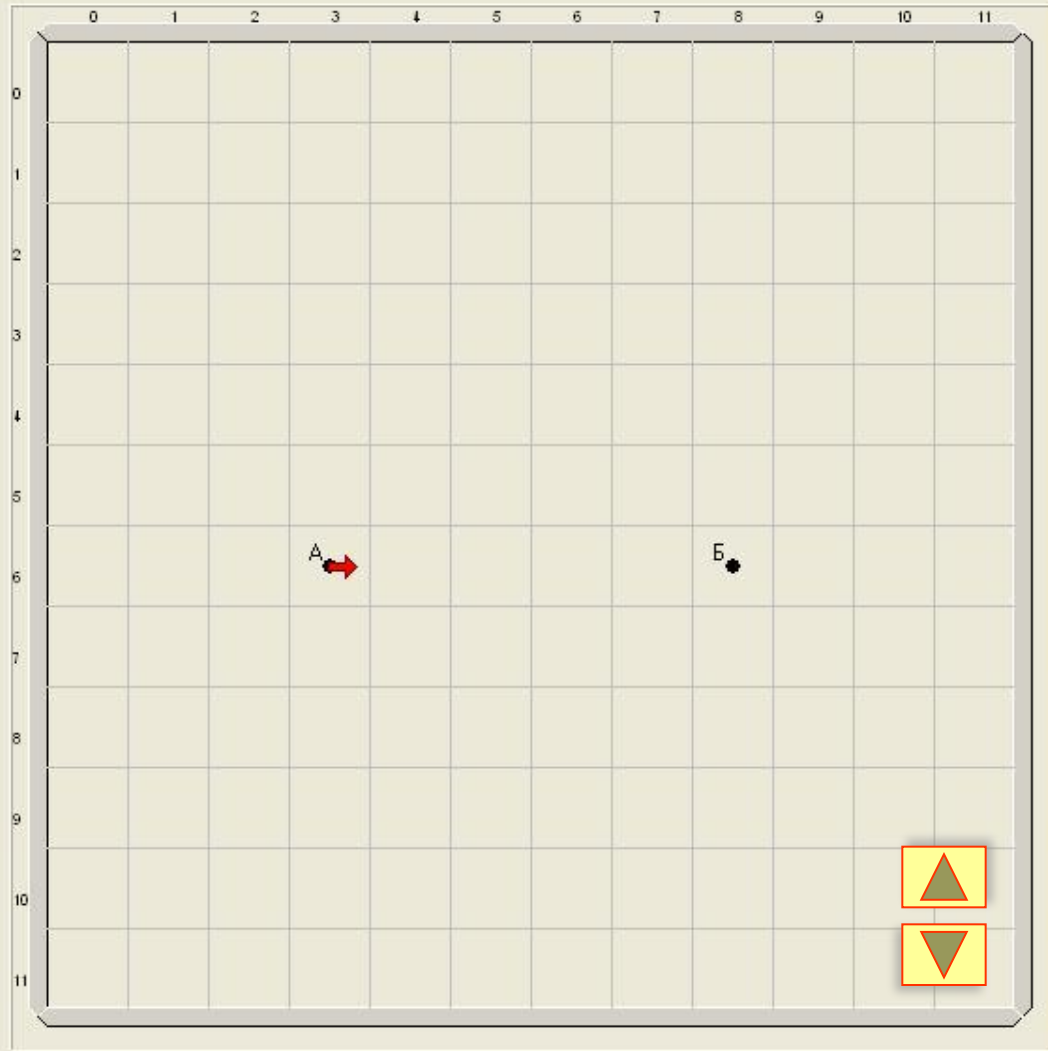
- Система команд
- ШАГ F2
  - ПРЫЖОК F3
  - ПОВОРОТ F4
- Процедуры
- ОПИСАНИЕ F5
  - ВЫЗОВ F6
- Управляющие структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
  - ЦИКЛ F8

```

АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
Дано: Исполнитель в т.А
Надо: Исполнитель в т.Б
НАЧ
ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ДЕВЯТЬ
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ДЕВЯТЬ
КОН
ПРОЦЕДУРА ЕДИНИЦА
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ШАГ
  ШАГ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ПОВОРОТ
  ПРЫЖОК
  ПРЫЖОК
  ПРЫЖОК
  ПРЫЖОК
  ПОВОРОТ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ
  КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
  
```

Всего в алгоритме:

команд	.....15
процедур	.....2
вызовов процедур	.....4
ветвлений	.....0
циклов	.....0
Итого: строк	.....28



Задача: "1919"   
 Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

- Система команд
- ШАГ F2
  - ПРЫЖОК F3
  - ПОВОРОТ F4
- Процедуры
- ОПИСАНИЕ F5
  - ВЫЗОВ F6
- Управляющие структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
  - ЦИКЛ F8

```

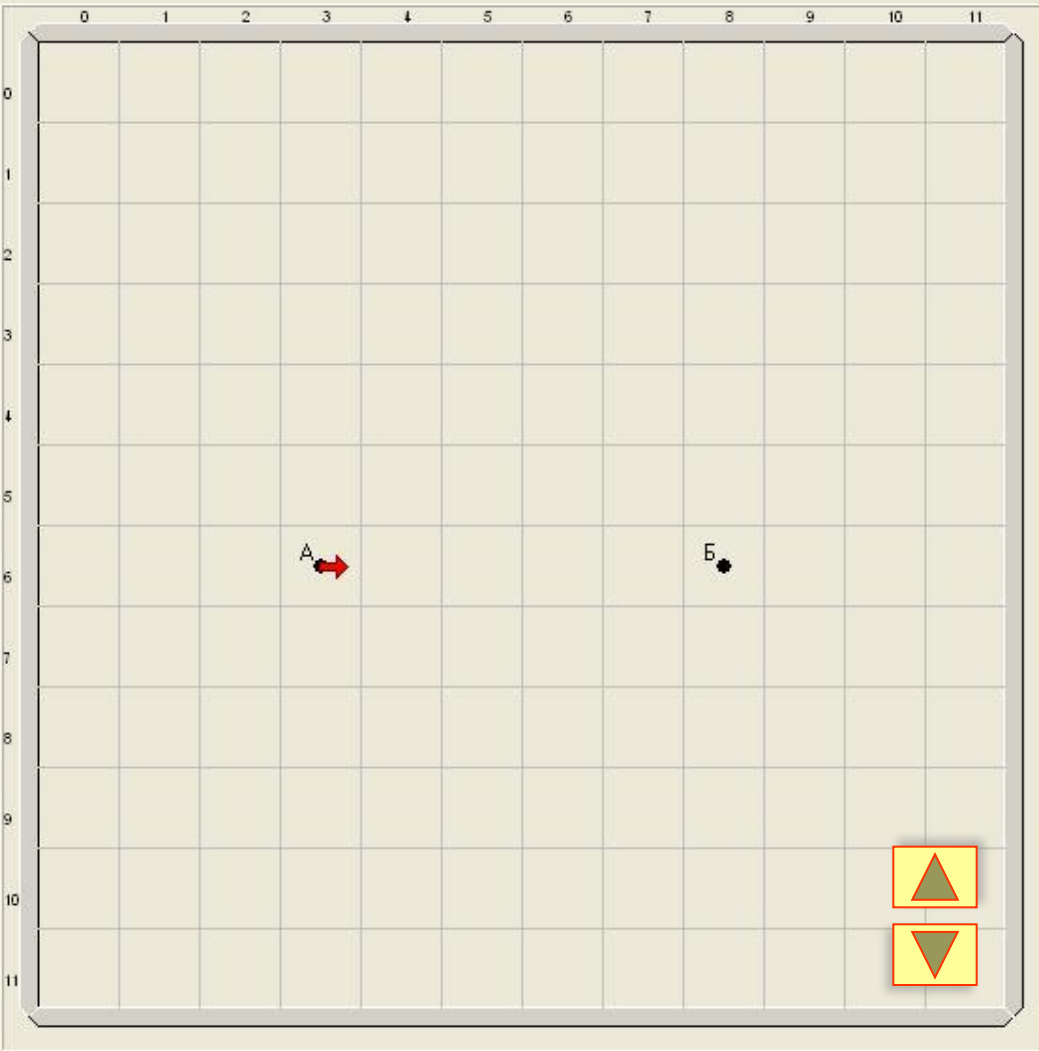
ПОВОРОТ
ШАГ
ШАГ
ШАГ
ШАГ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ПРЫЖОК
ПРЫЖОК
ПРЫЖОК
ПРЫЖОК
ПОВОРОТ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ШАГ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ПОВОРОТ
  ПРЫЖОК
  ПРЫЖОК
  ПОВОРОТ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ

```

Всего в алгоритме:

команд	.....34
процедур	.....2
вызовов процедур	.....4
ветвлений	.....0
циклов	.....0

Итого: строк .....47



ARROW\_3



Задача: "1919"

Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

- Система команд
- ШАГ F2
  - ПРЫЖОК F3
  - ПОВОРОТ F4
- Процедуры
- ОПИСАНИЕ F5
  - ВЫЗОВ F6
- Управляющие структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
  - ЦИКЛ F8

```

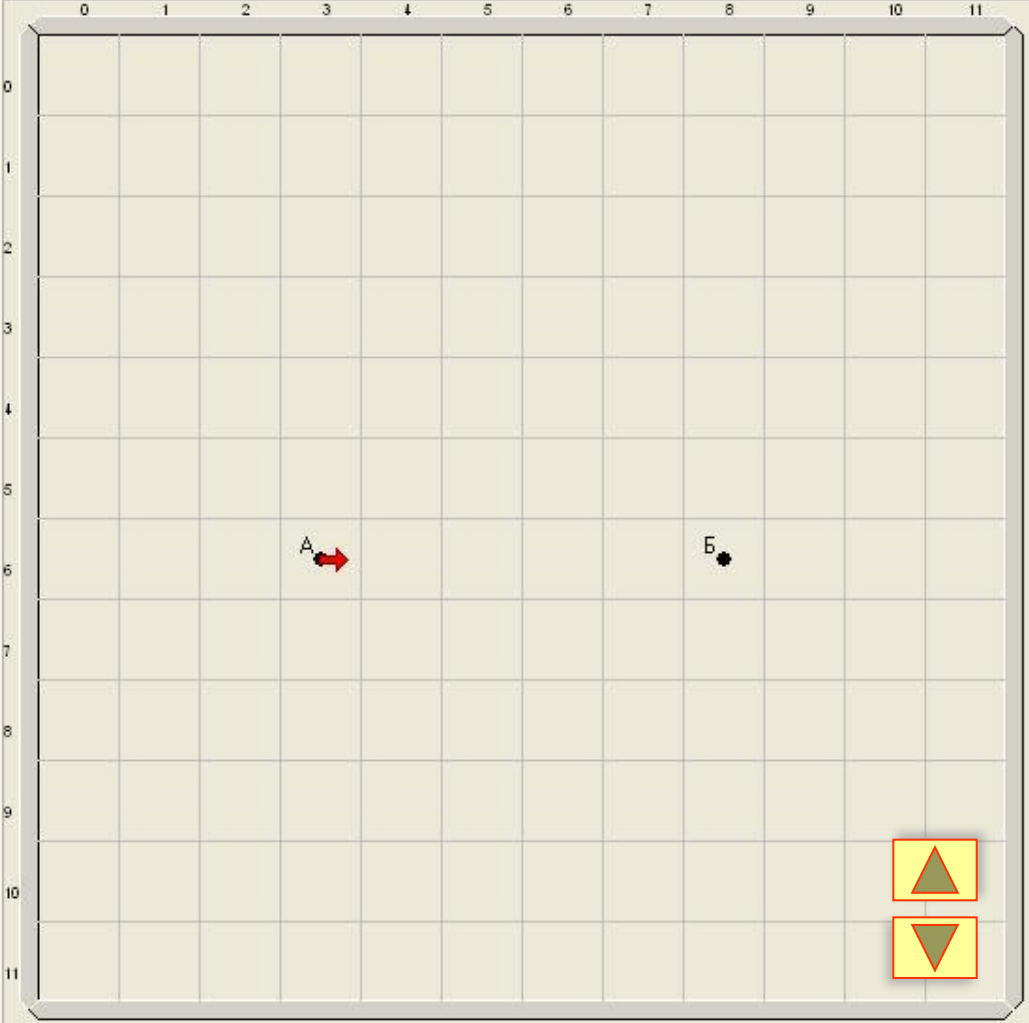
ПОВОРОТ
ШАГ
ШАГ
ШАГ
ШАГ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ПРЫЖОК
ПРЫЖОК
ПРЫЖОК
ПРЫЖОК
ПОВОРОТ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ
ШАГ
ПОВОРОТ
ШАГ
ШАГ
ШАГ
ПОВОРОТ
ШАГ
ПОВОРОТ
ШАГ
ШАГ
ПОВОРОТ
ШАГ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ПРЫЖОК
ПРЫЖОК
ПОВОРОТ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ

```

Всего в алгоритме:

команд	.....:34
процедур	.....:2
вызовов процедур	.....:4
ветвлений	.....:0
циклов	.....:0

Итого: строк .....47



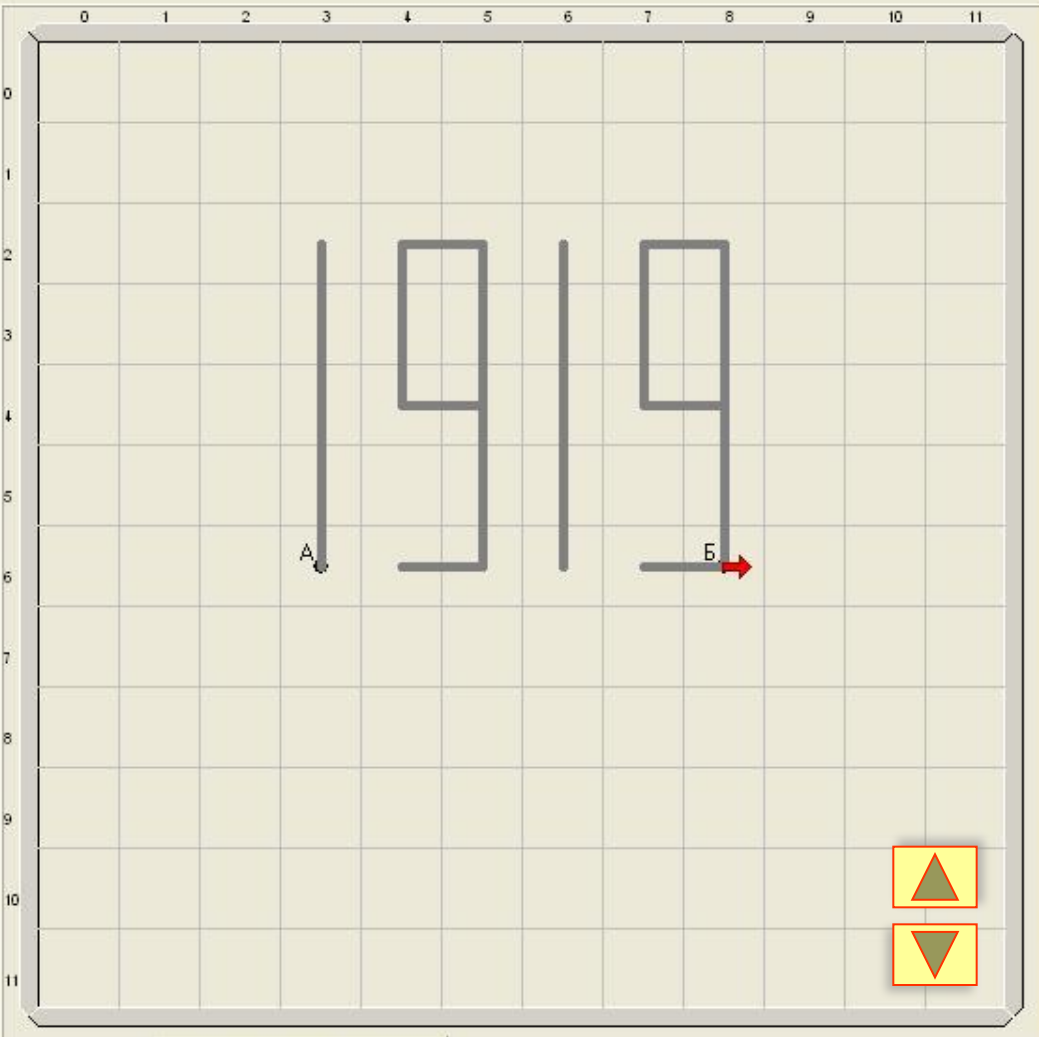


Задача: "1919"
Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

- Система команд: ШАГ F2, ПРЫЖОК F3, ПОВОРОТ F4, ОПИСАНИЕ F5, ВЫЗОВ F6, ВЕТВЛЕНИЕ F7, ЦИКЛ F8

```
КОН
ПРОЦЕДУРА ЕДИНИЦА
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ШАГ
  ШАГ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ПОВОРОТ
  ПРЫЖОК
  ПРЫЖОК
  ПРЫЖОК
  ПРЫЖОК
  ПОВОРОТ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ШАГ
  ШАГ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ПРЫЖОК
  ПРЫЖОК
  ПОВОРОТ
```

Всего в алгоритме:
команд .....:34
процедур .....:2
вызовов процедур 4
ветвлений .....:0
циклов .....:0
Итого: строк .....47



Рабочее поле для Стрелочки