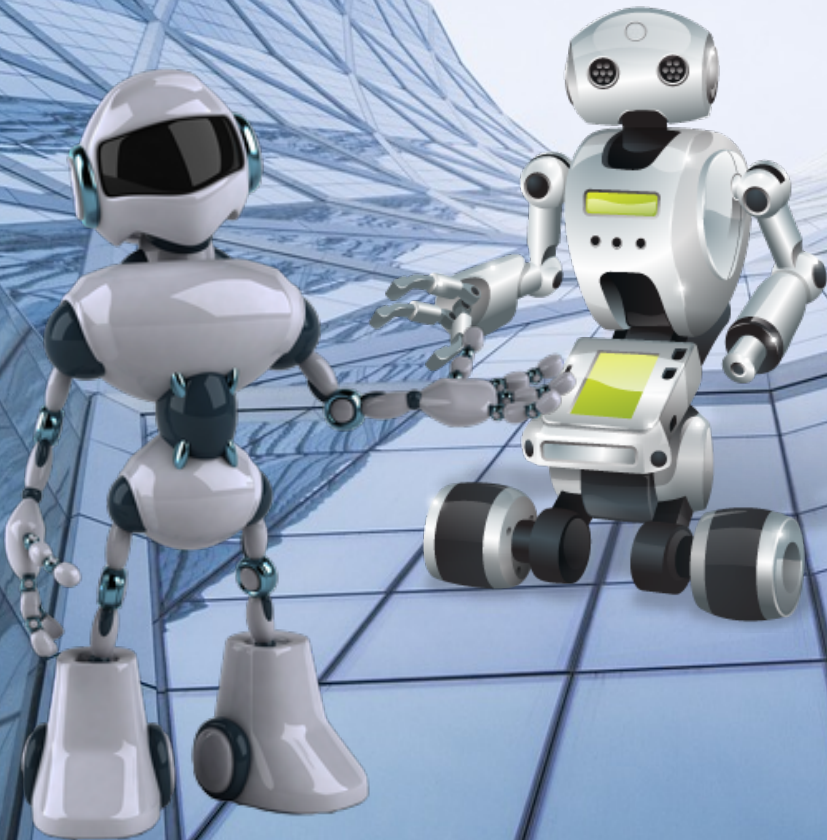


Графический учебный исполнитель

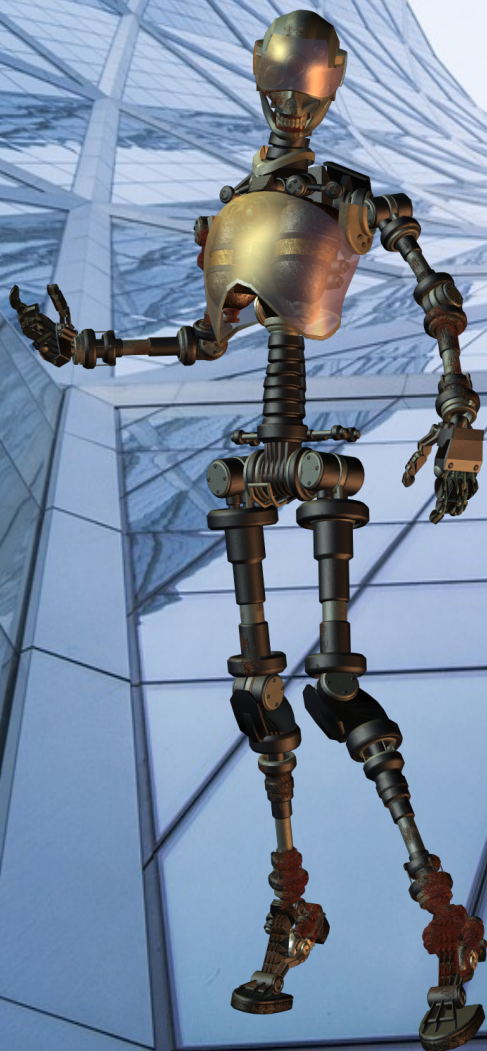
**Назначение и возможности
исполнителя, команды, работа в
программном режиме.**

Графический учебный исполнитель



Учебными исполнителями называют различные образы на экране компьютера, которыми можно управлять, отдавая команды. Используются они для обучения составлению управляющих алгоритмов.

Графический учебный исполнитель

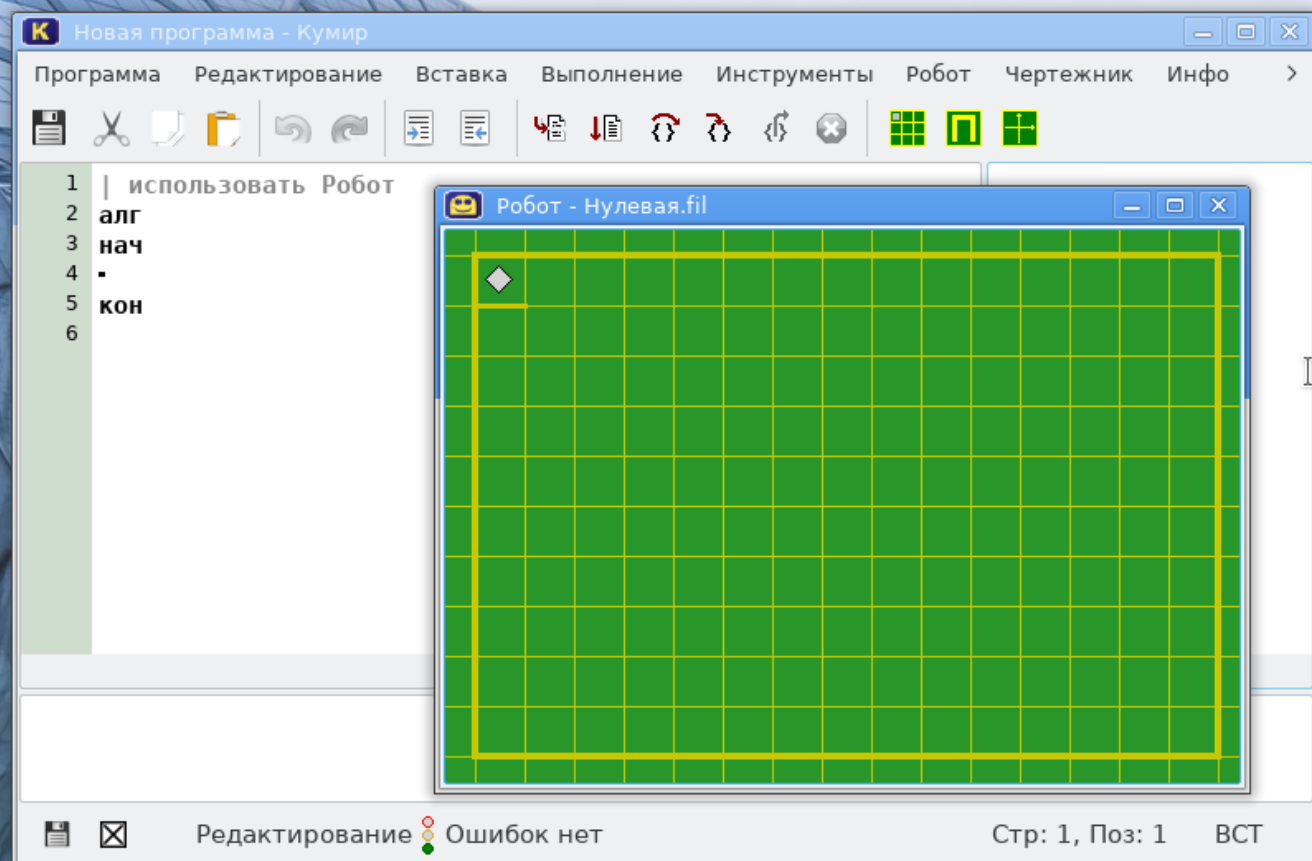


Графические учебные исполнители создают рисунки на экране компьютера, складывают слова из кубиков с буквами, перетаскивают предметы из одного места в другое. Всеми этими исполнителями управляют с помощью алгоритмов. У них разные, часто забавные названия: Черепашка, Робот, Чертежник, Кенгуренок, Пылесосик, Муравей, Кукарача и другие.

СКИ Робота

- 
- Вверх
 - Вниз
 - Вправо
 - Влево
 - Закрасить

КуМир

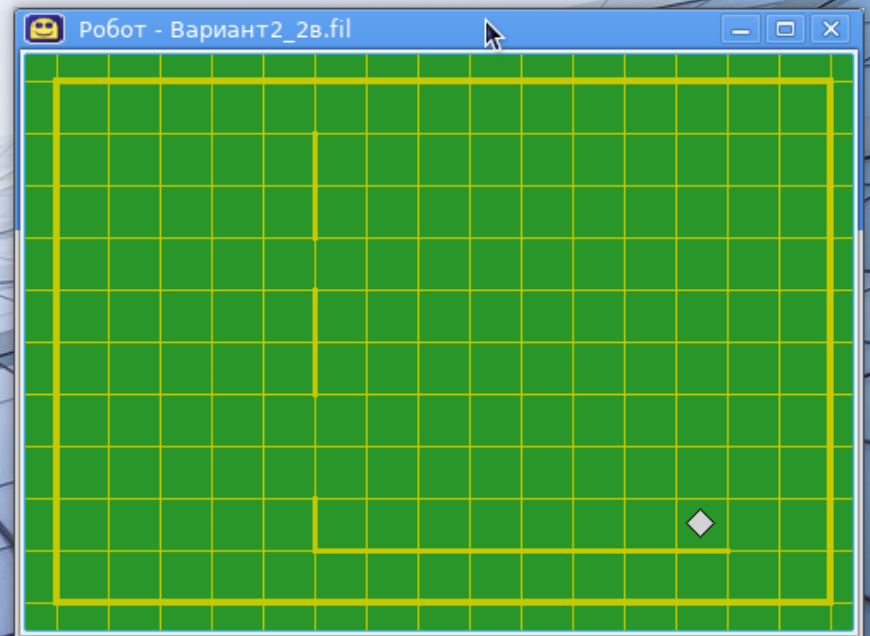


Для создания алгоритмов и управления Роботом существует система программирования КуМир.

Рабочее поле Робота

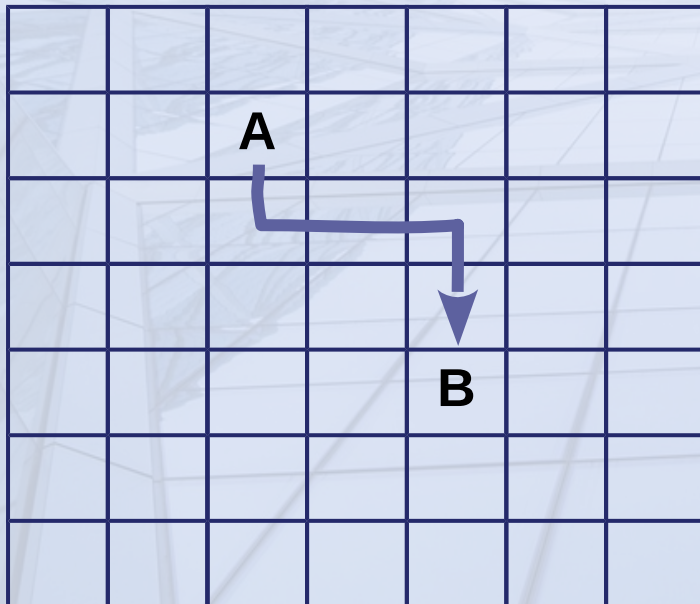
Обстановка, в которой действует исполнитель, называется рабочей средой исполнителя (или рабочем полем).

Перед написанием алгоритма для решения задачи создается стартовая обстановка для Робота и обозначается его начальное положение.



Задание 1.

Составить алгоритм движения Робота из клетки А в клетку В.



**использовать Робот
алг Задание_1**

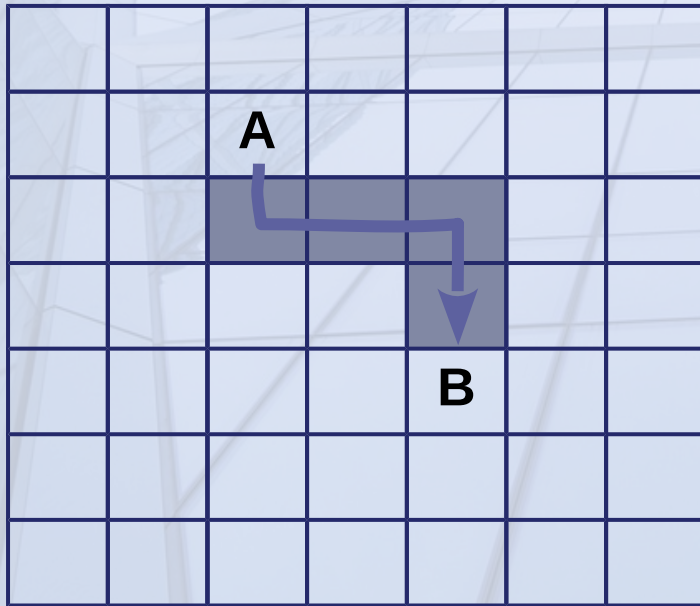
нач

- **вниз**
- **вправо**
- **вправо**
- **вниз**
- **вниз**

кон

Задание 2.

Составить алгоритм движения Робота из клетки A в клетку B, закрашивая выделенные клетки.



**использовать Робот
алг Задание_2**

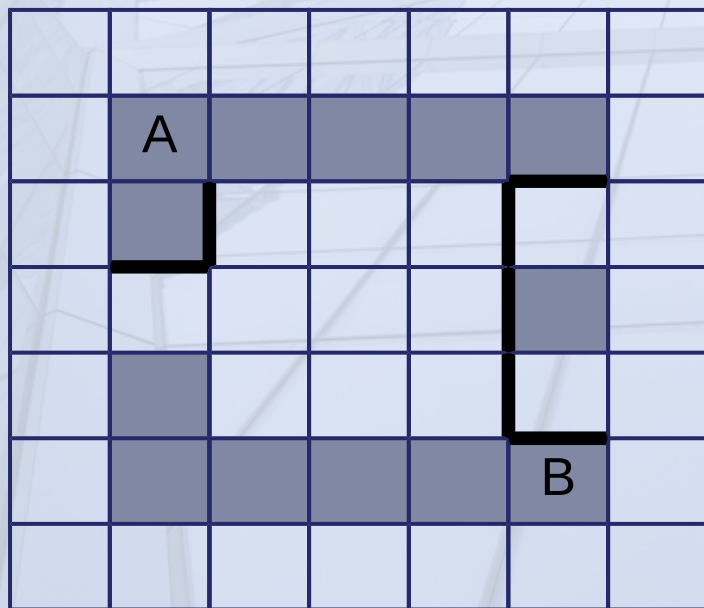
нач

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

кон

Задание 4.

Составить алгоритм движения Робота из клетки A в клетку B, закрашивая выделенные клетки.



Задание на дом

§ 4