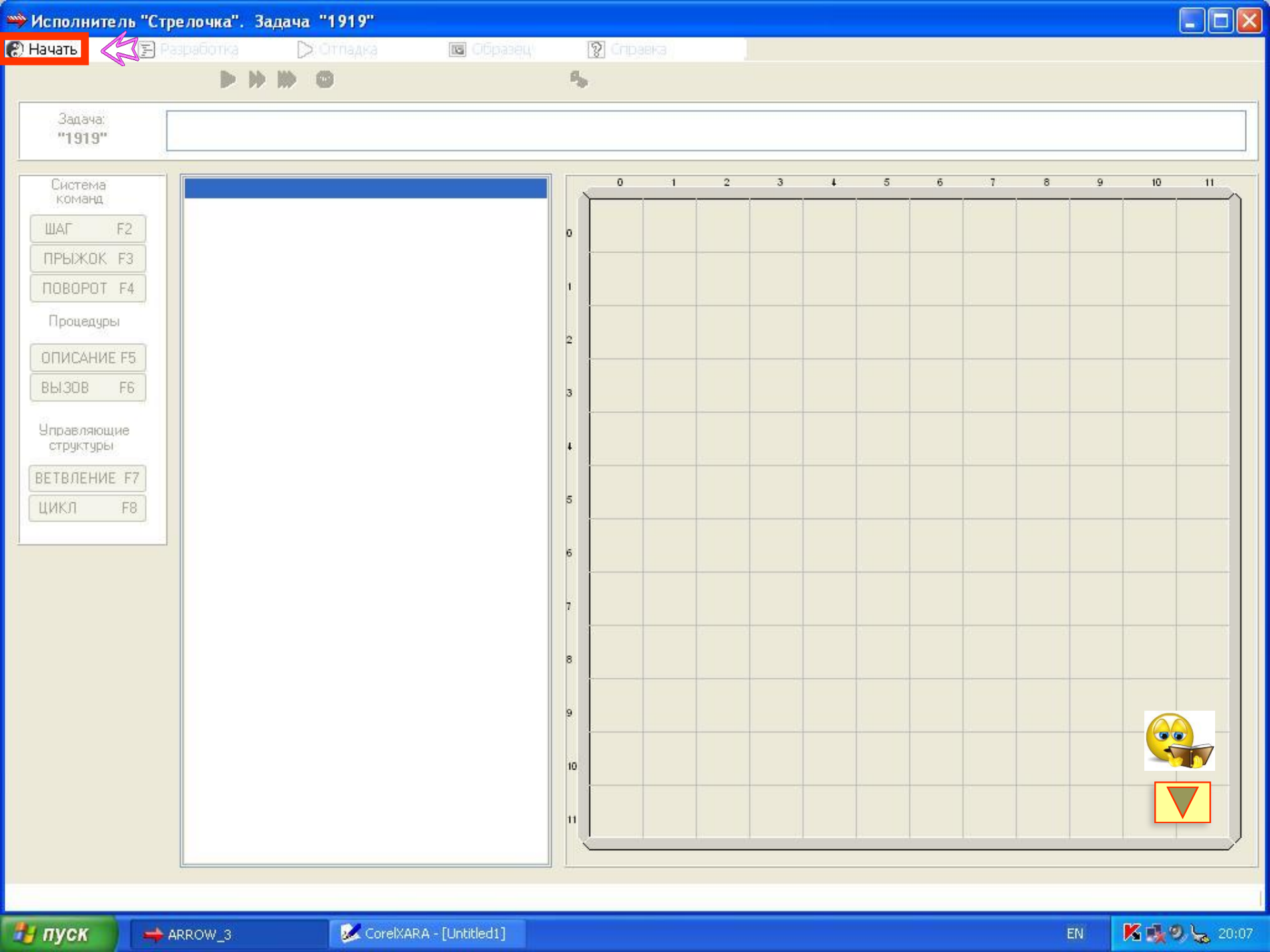
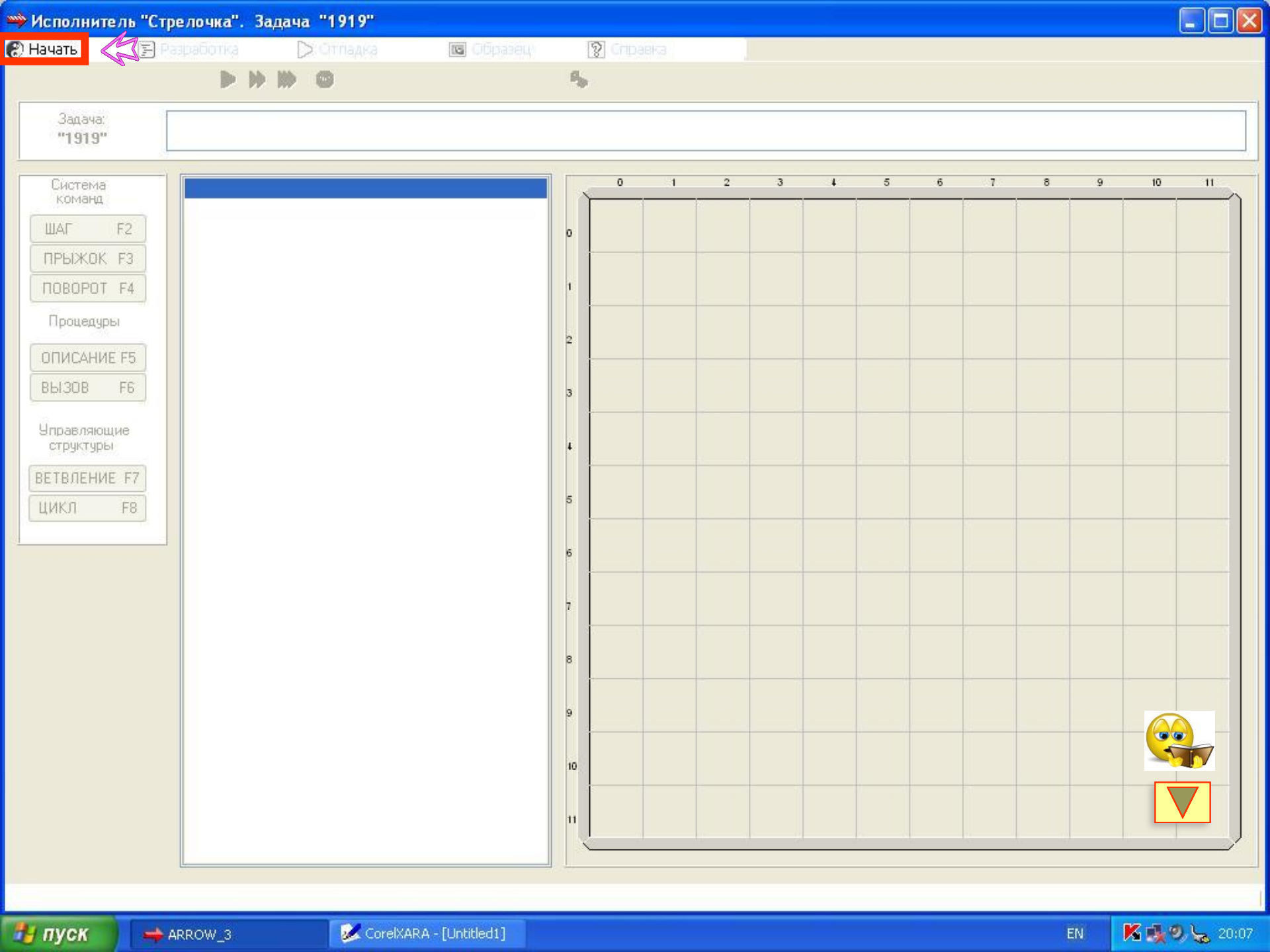
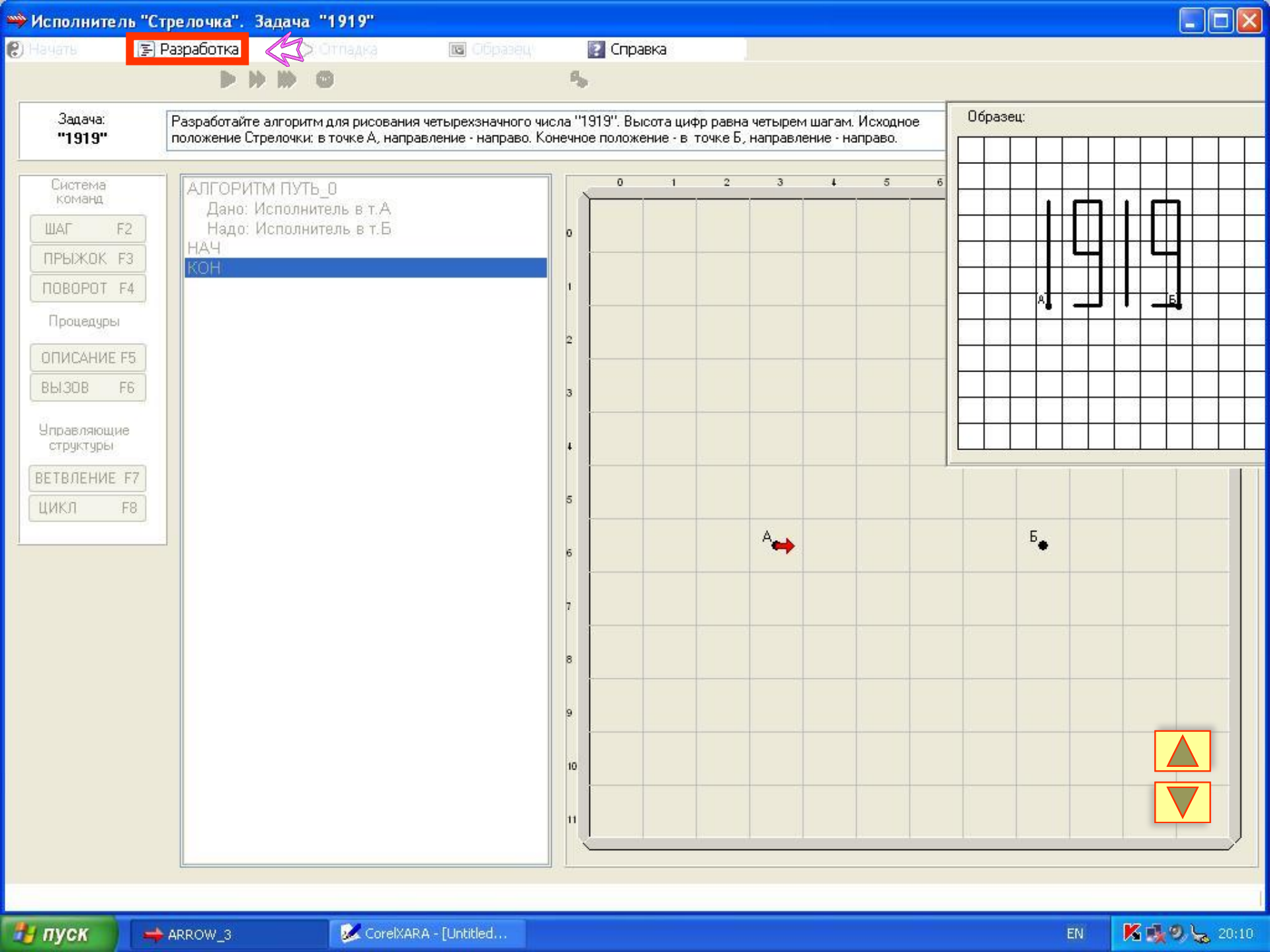
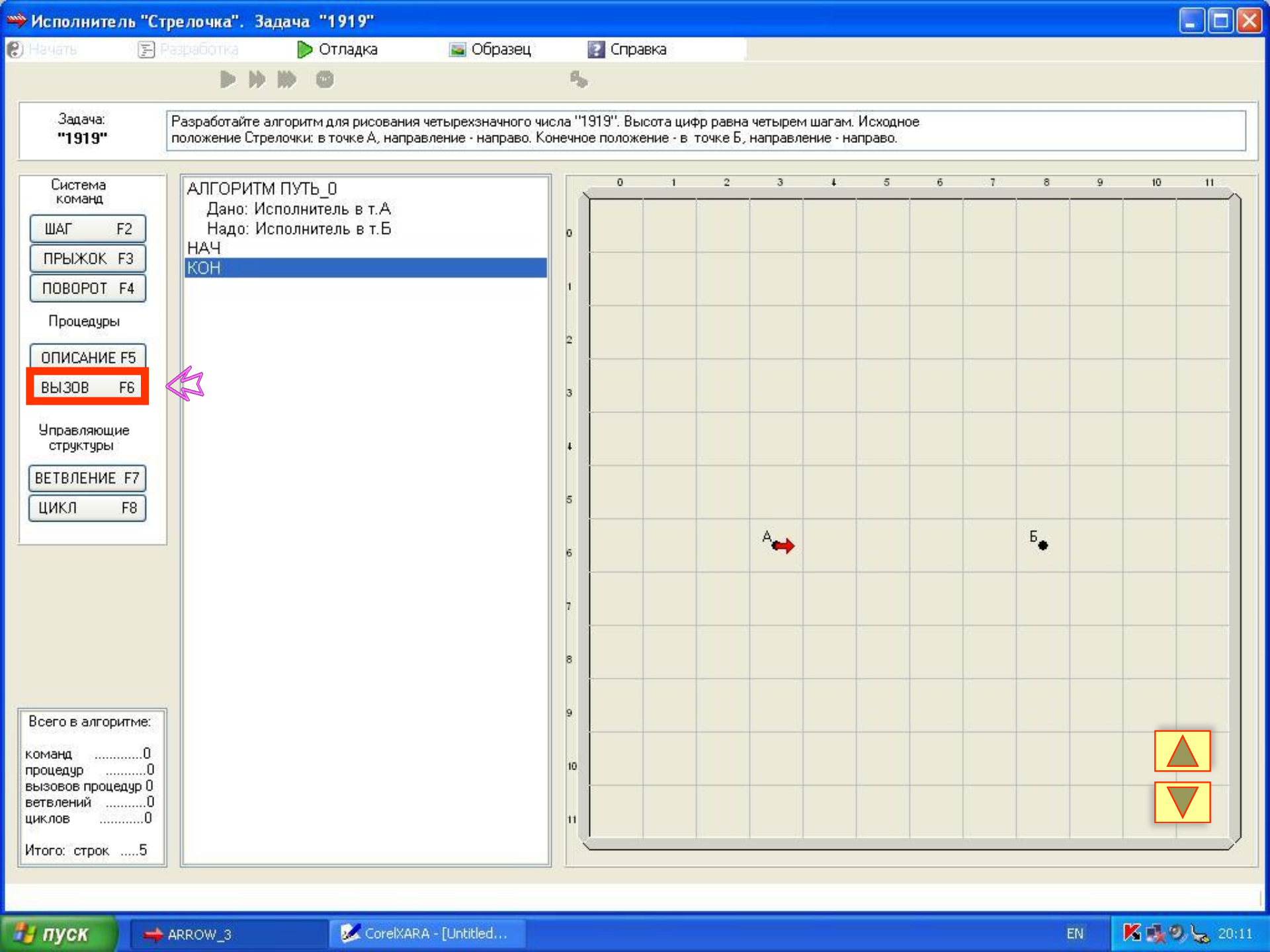
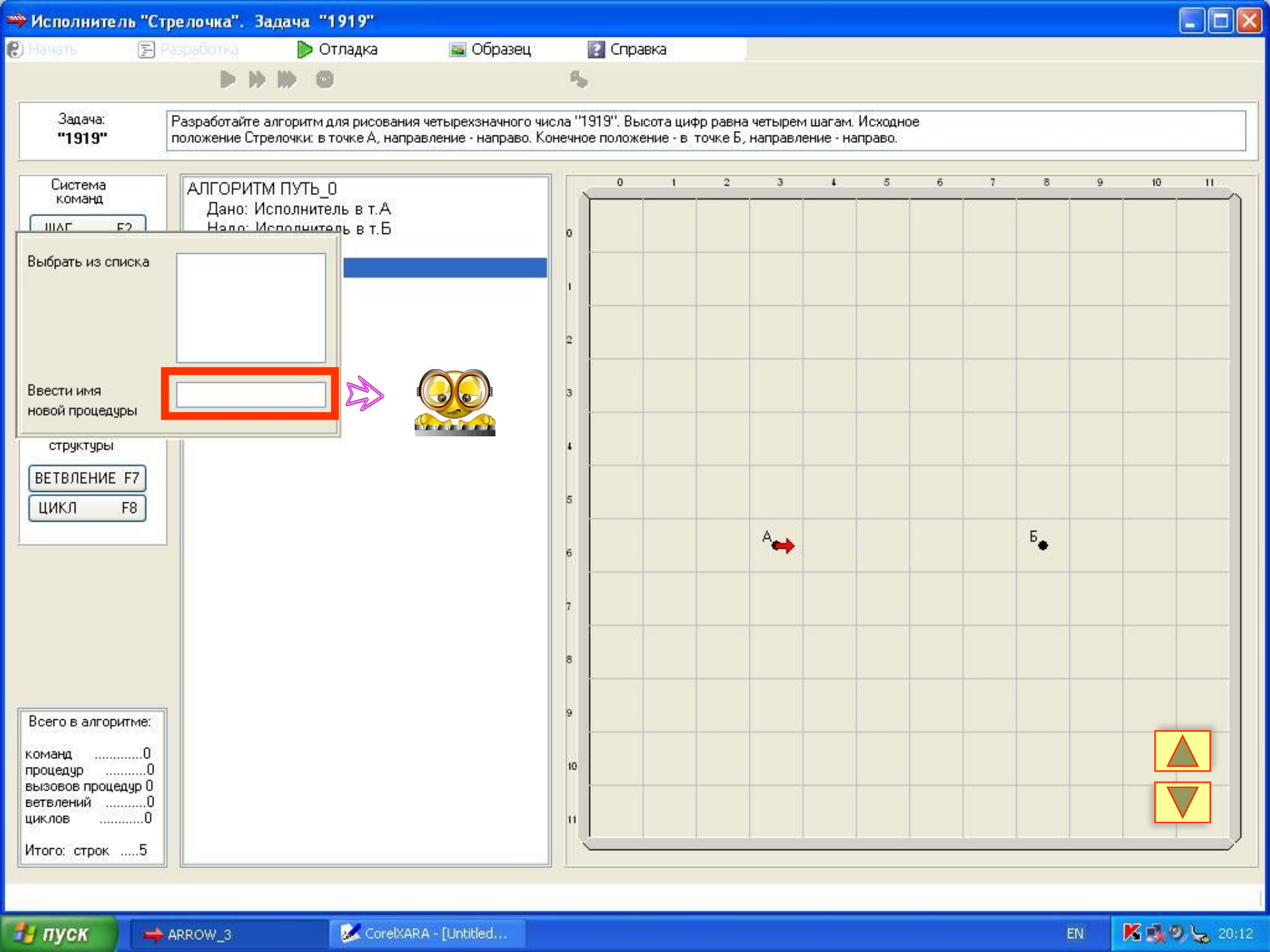
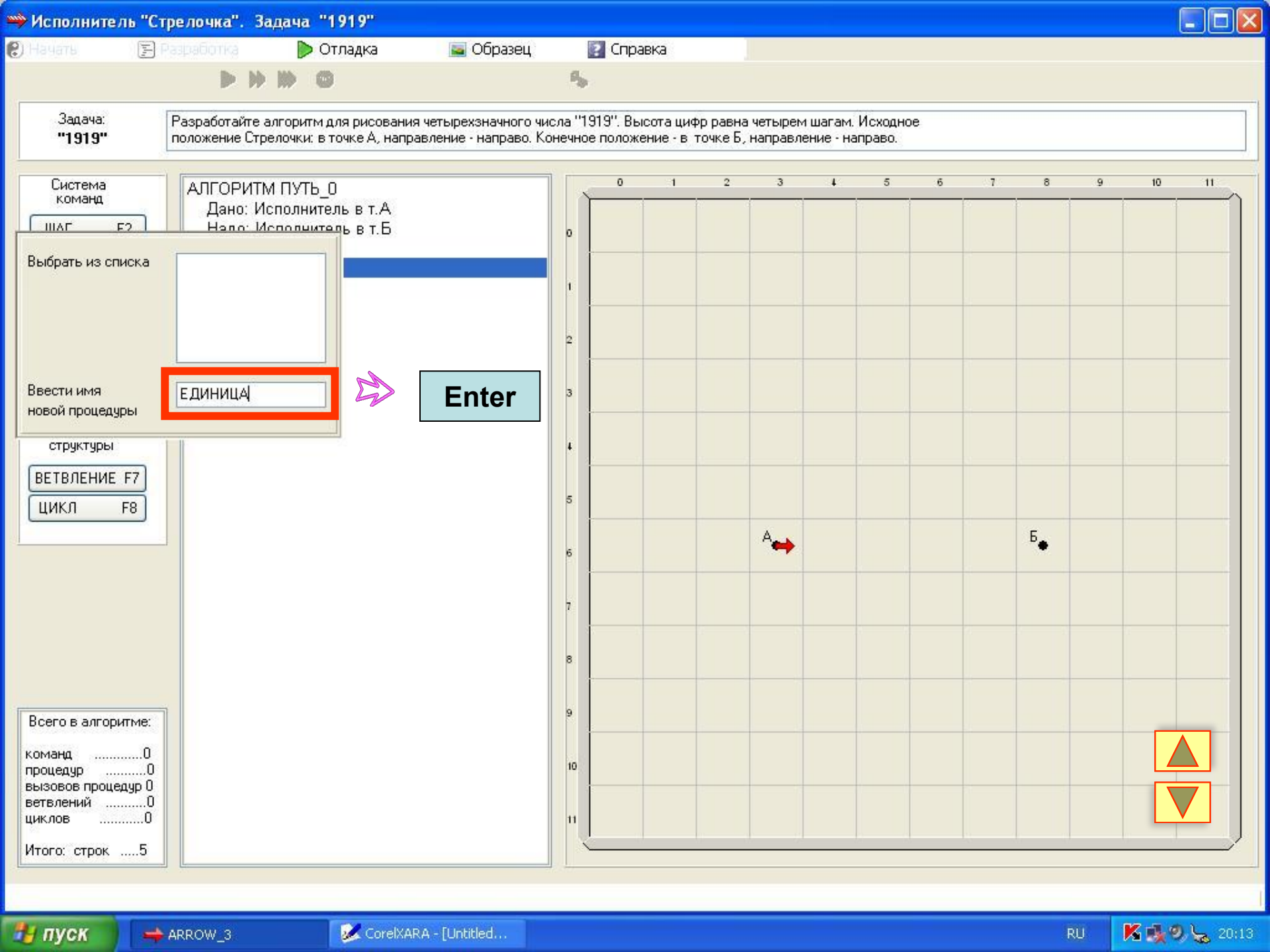


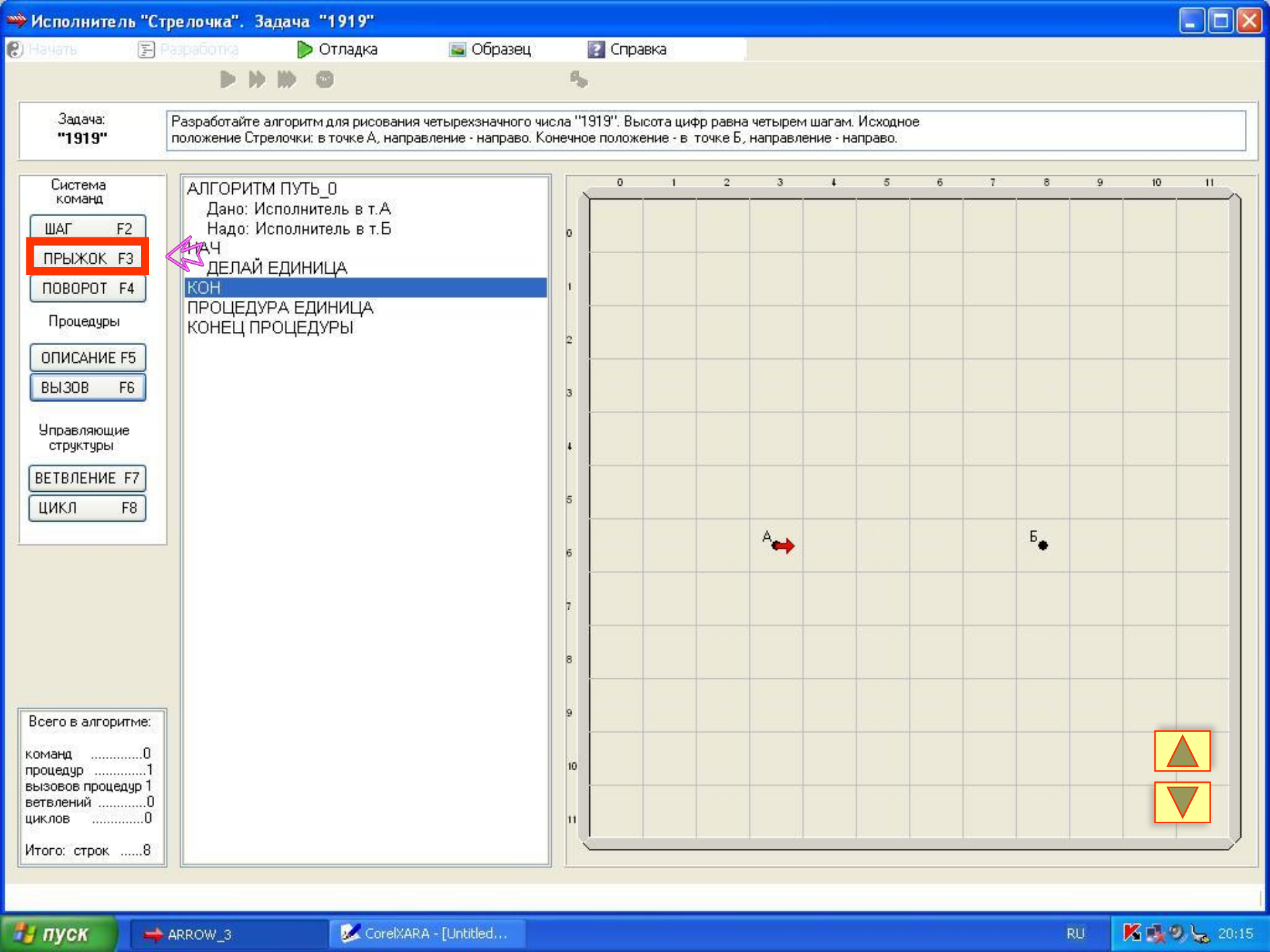


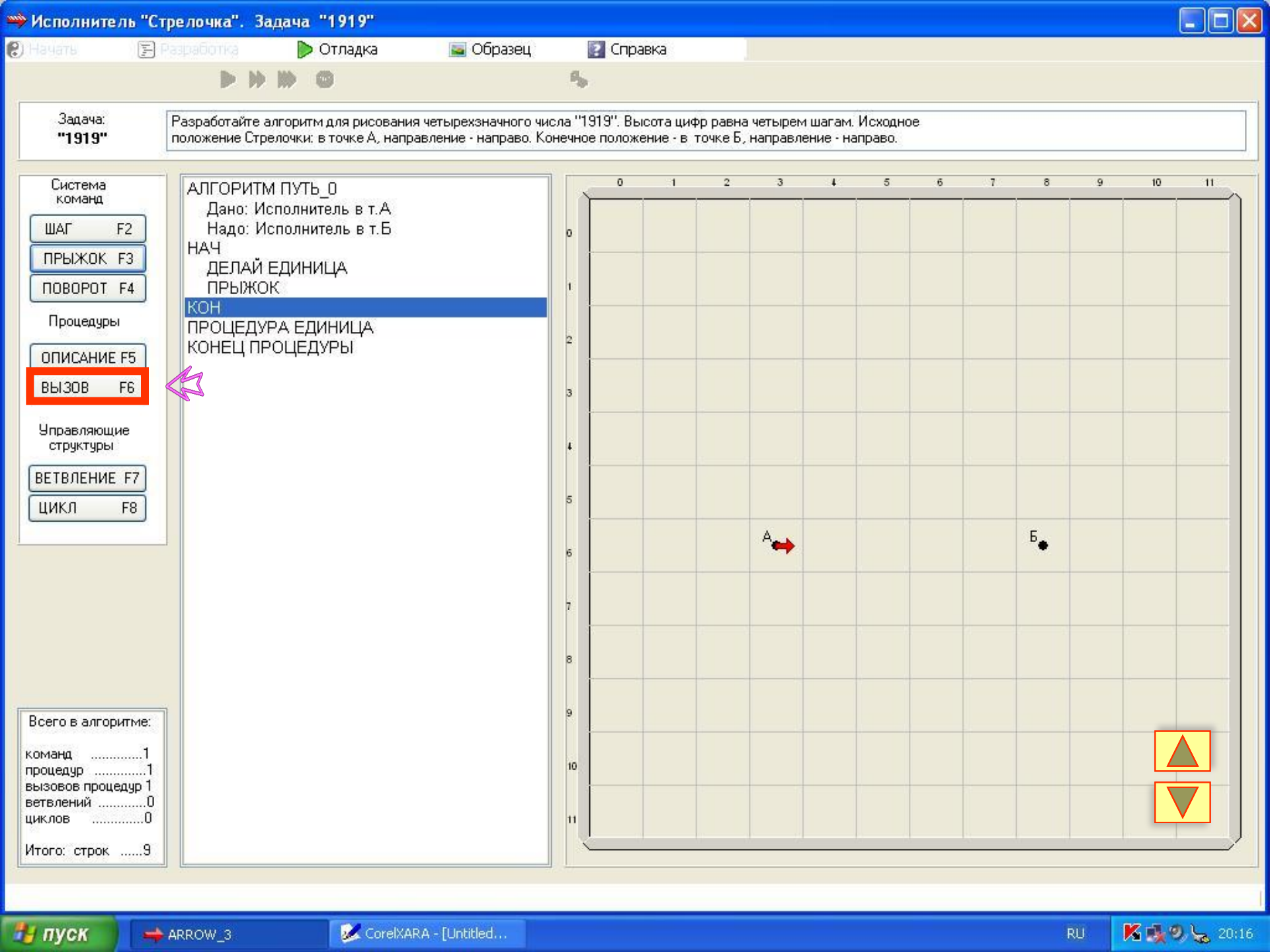
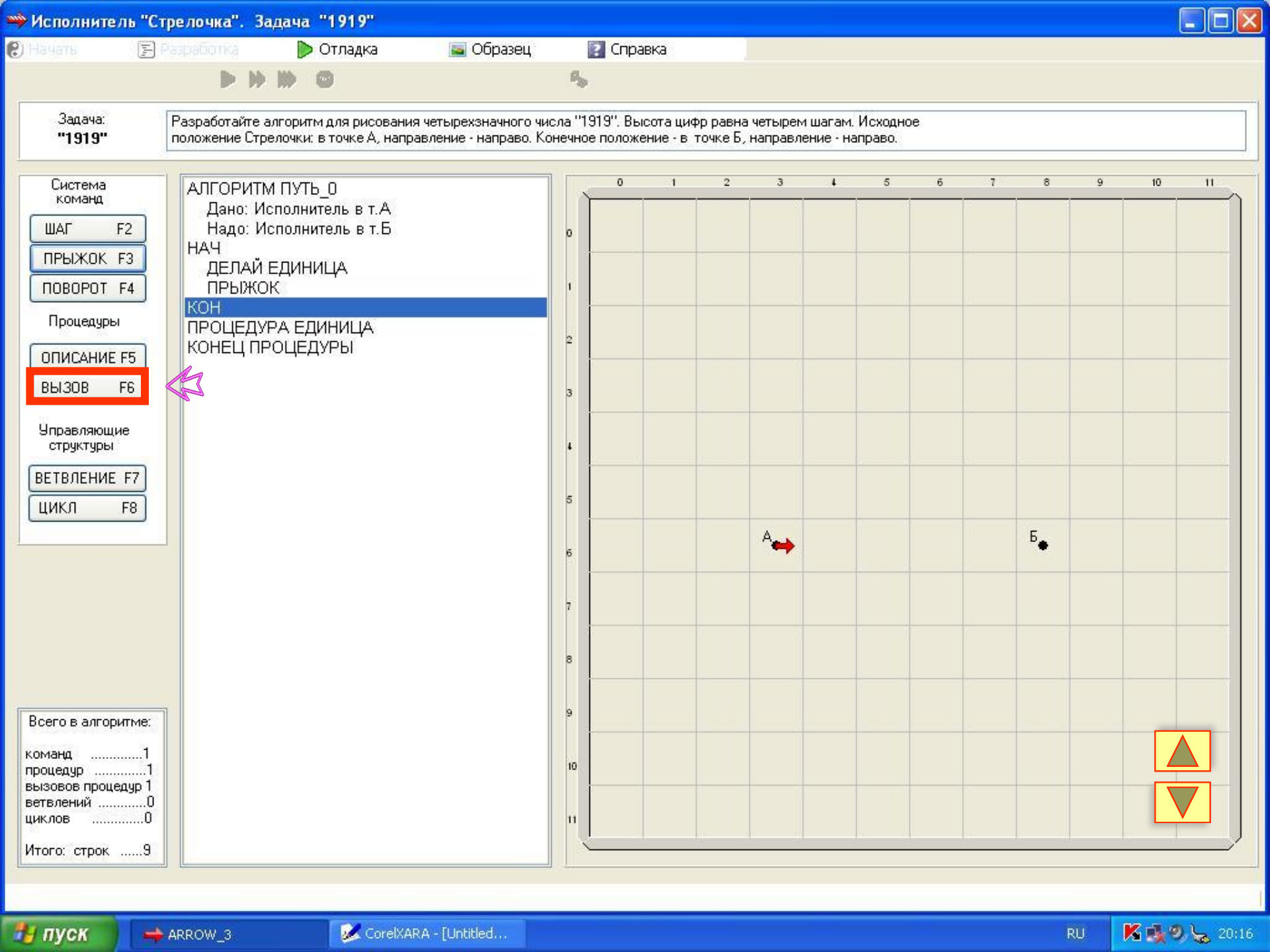


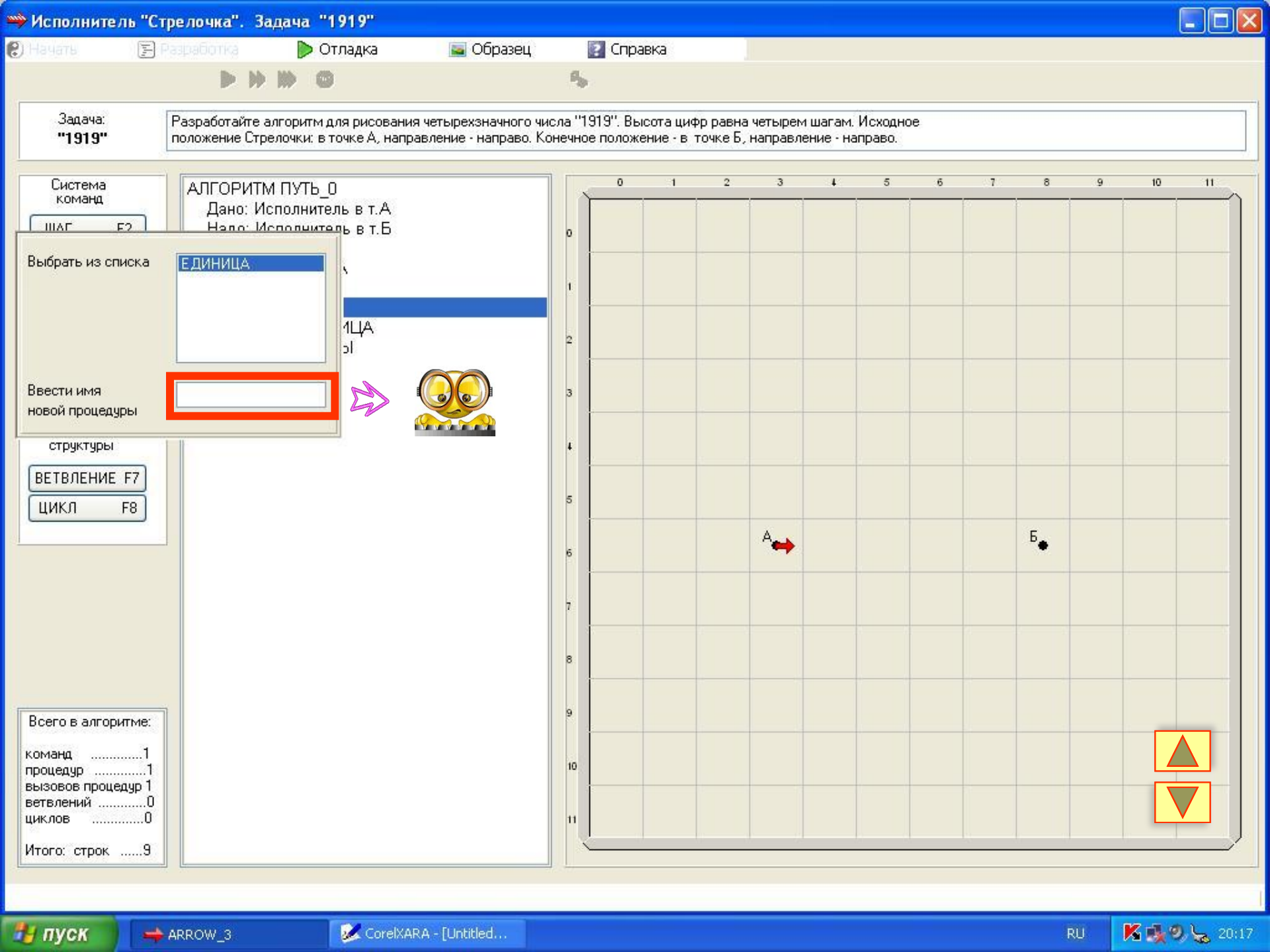


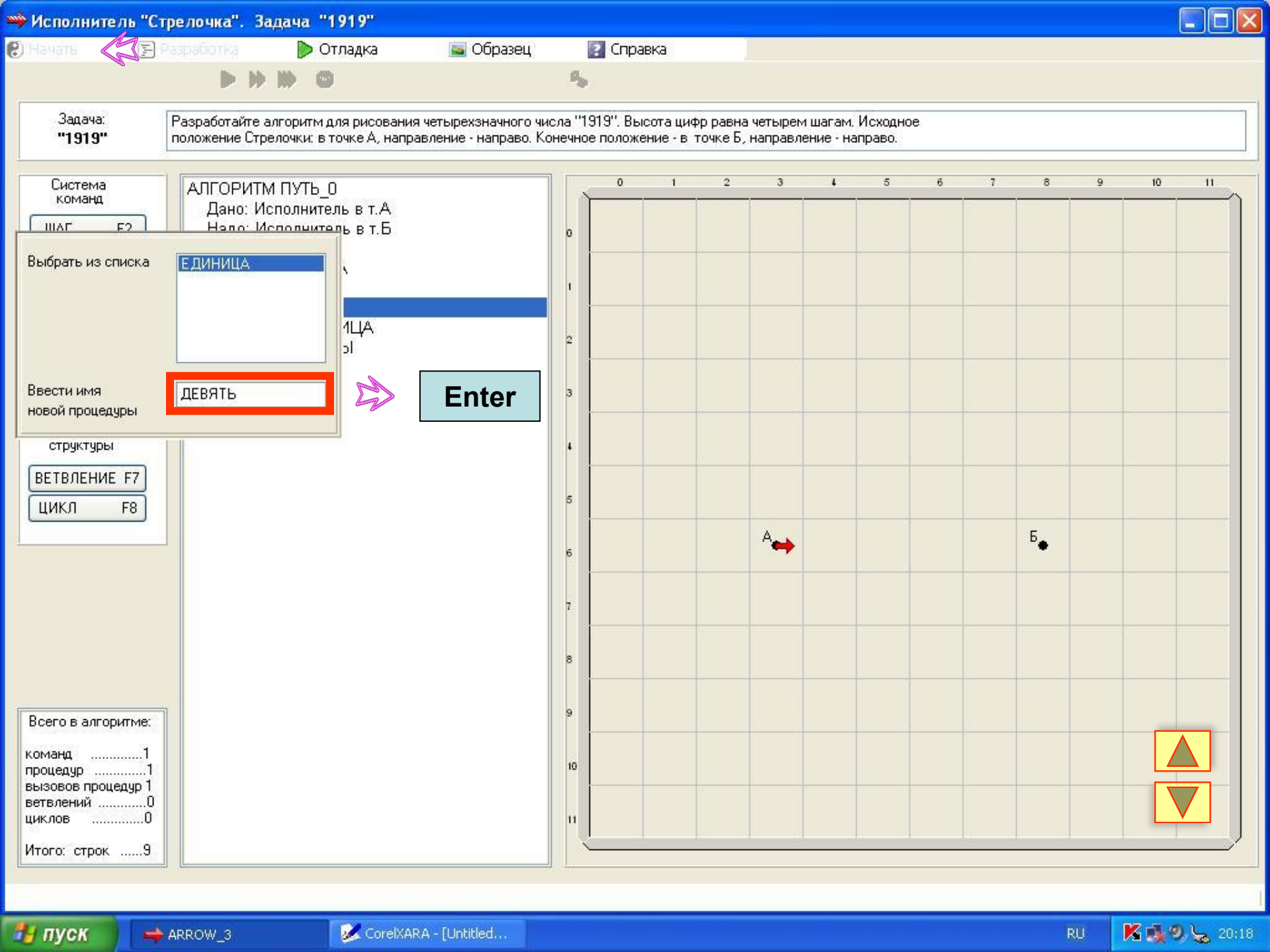


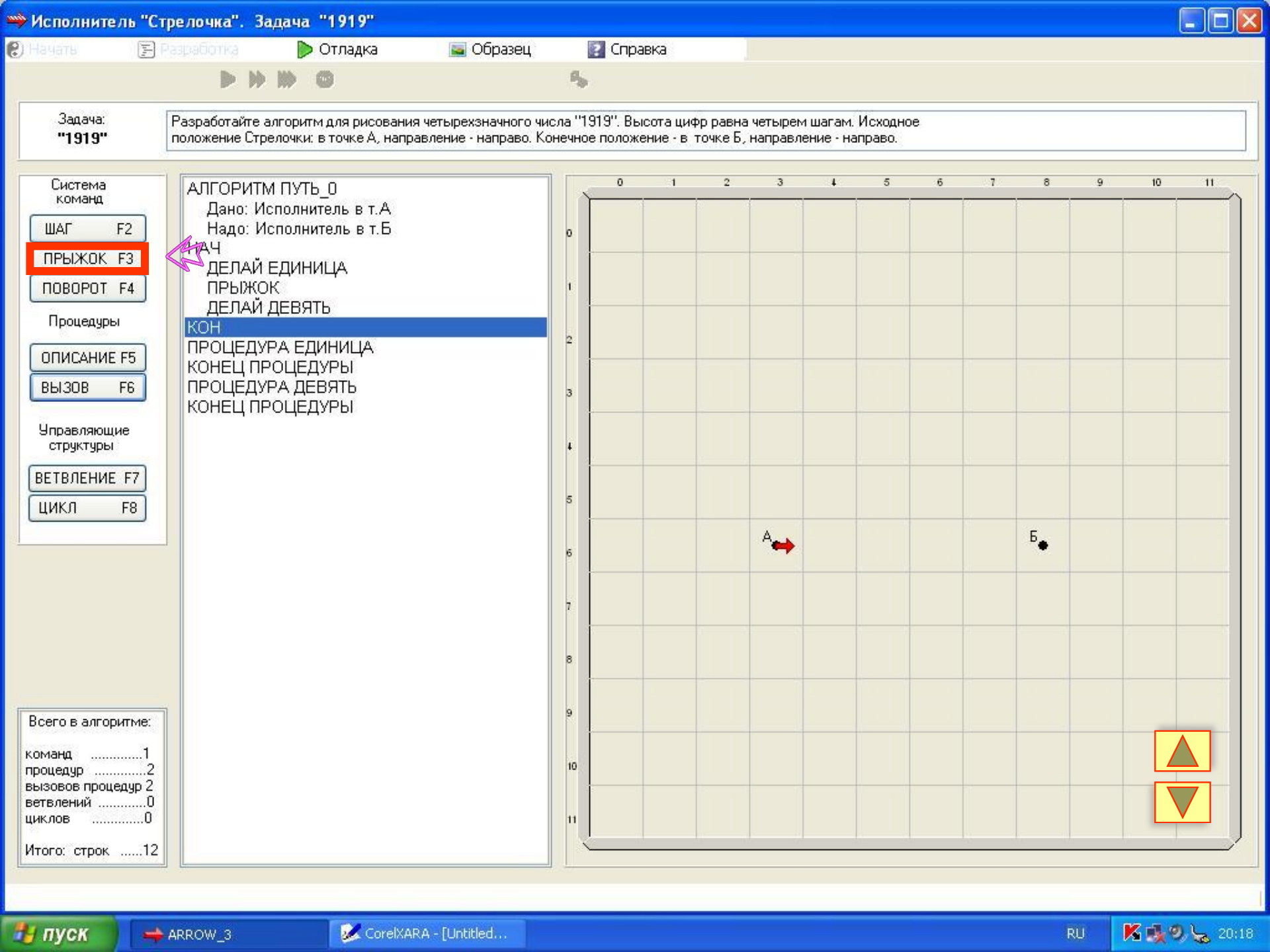














Задача:
"1919"

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

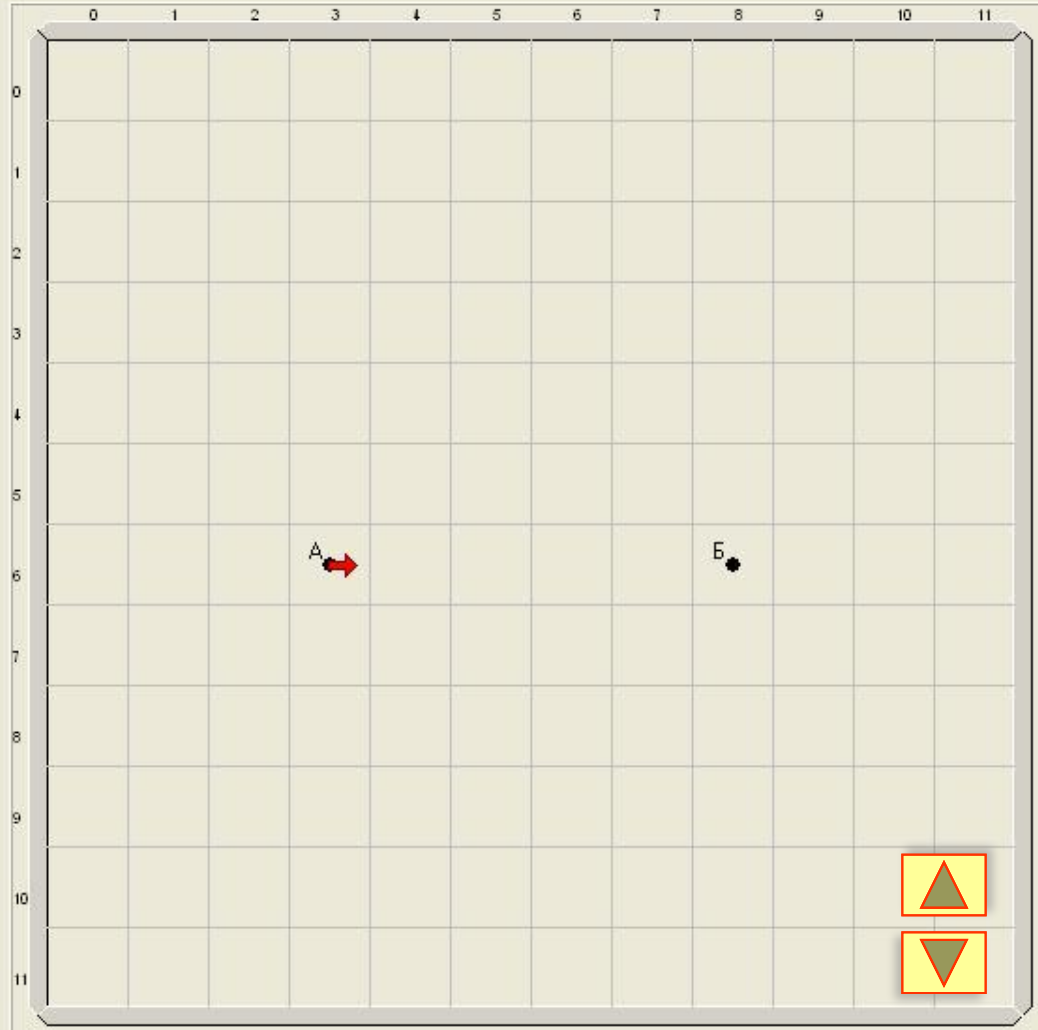
ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ

КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ

Всего в алгоритме:

команд2
процедур2
вызовов процедур 2
ветвлений0
циклов0

Итого: строк13



Исполнитель "Стрелочка". Задача "1919"

Начать

Разработка

Отладка

Образец

Справка

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

Всего в алгоритме:

команд2

процедур2

вызовов процедур 2

ветвлений0

циклов0

Итого: строк13

АЛГОРИТМ ПУТЬ_0

Дано: Исполнитель в т.А

Надо: Исполнитель в т.Б

ЕДИНИЦА

ДЕВЯТЬ

ИЦА

ол

ь

ол

011

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

А

Б

Рабочее поле для Стрелочки

пуск

ARROW_3

CorelXARA - [Untitled...

RU

20:20



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

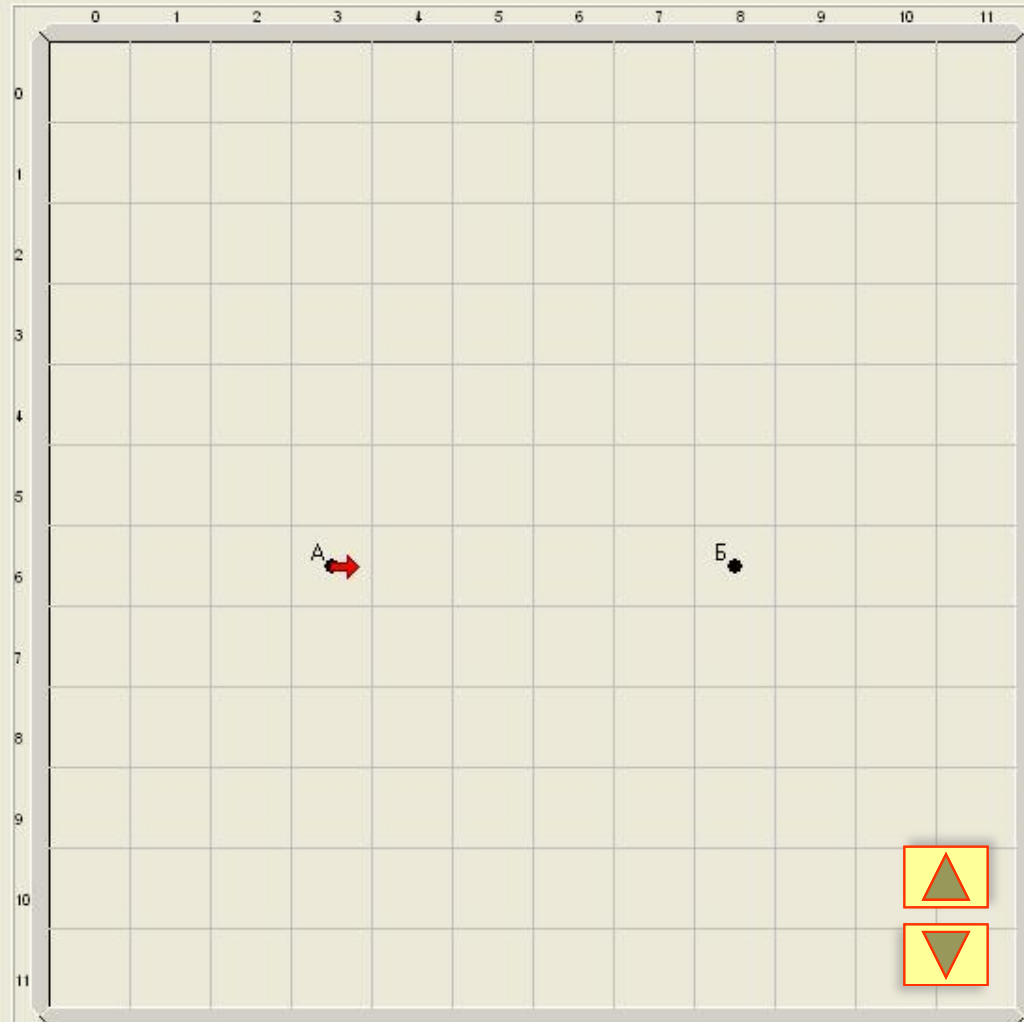
ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ

КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ

Всего в алгоритме:

команд2
процедур2
вызовов процедур 3
ветвлений0
циклов0

Итого: строк14





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

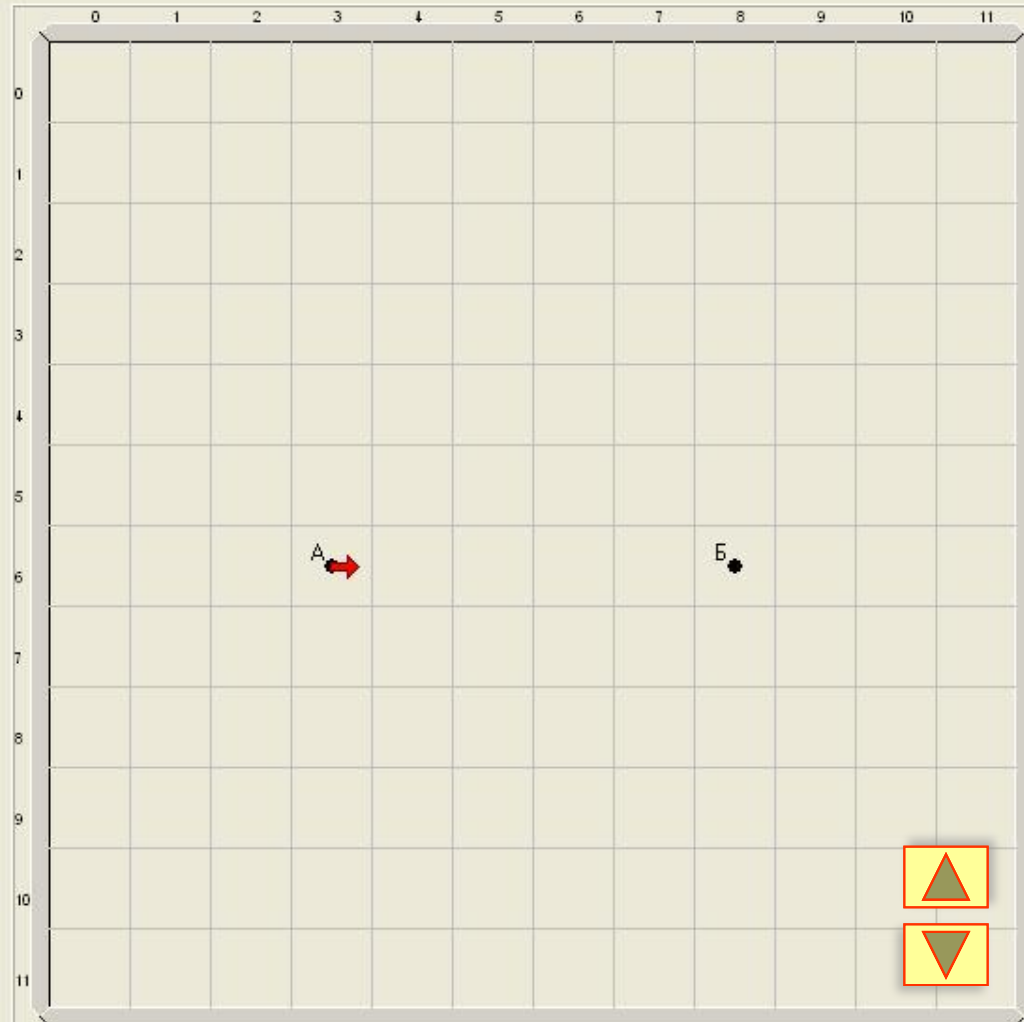
ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ

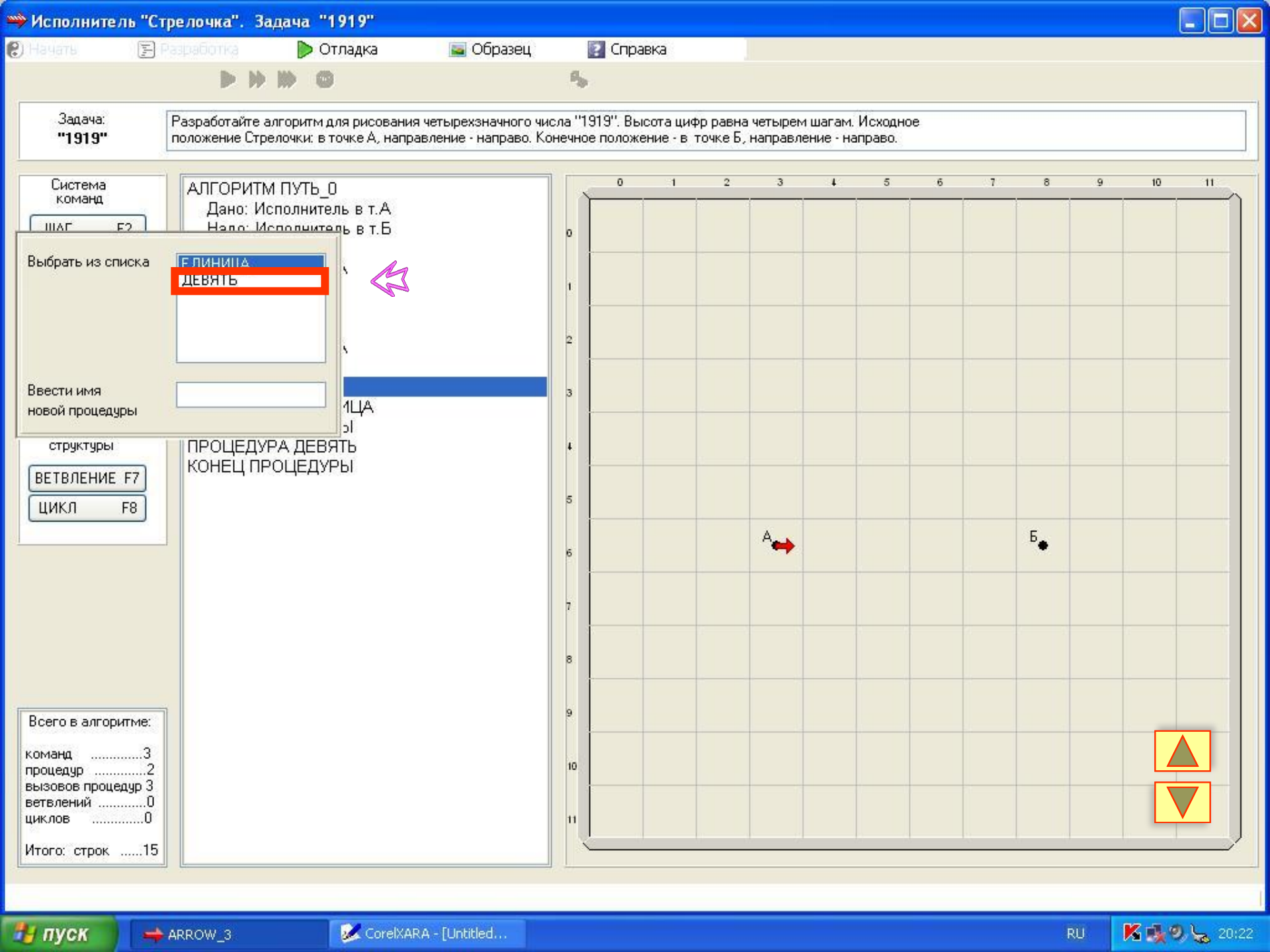
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ

Всего в алгоритме:

команд3
процедур2
вызовов процедур 3
ветвлений0
циклов0

Итого: строк15







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

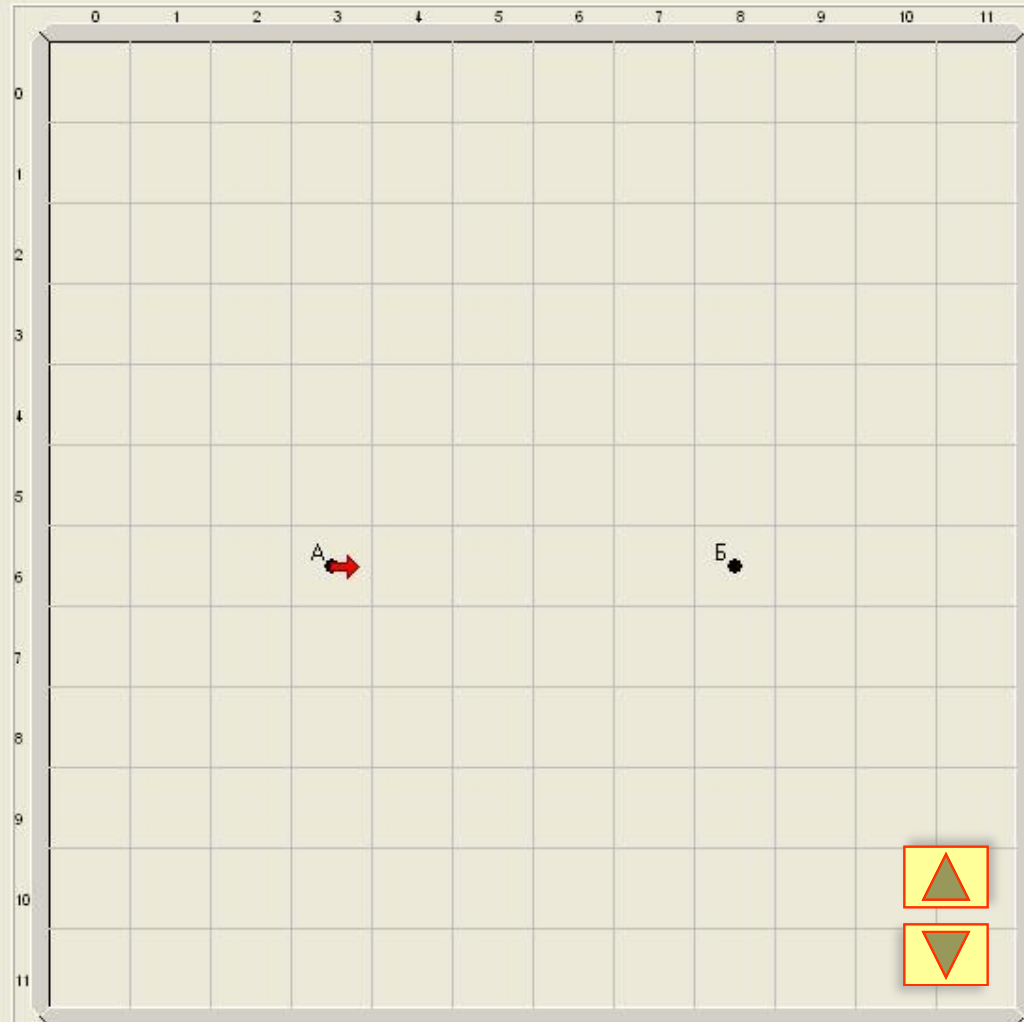
КОН

ПРОЦЕДУРА ЕДИНИЦА

КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ

ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ

КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ



Всего в алгоритме:

команд3
процедур2
вызовов процедур 4
ветвлений0
циклов0

Итого: строк16

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

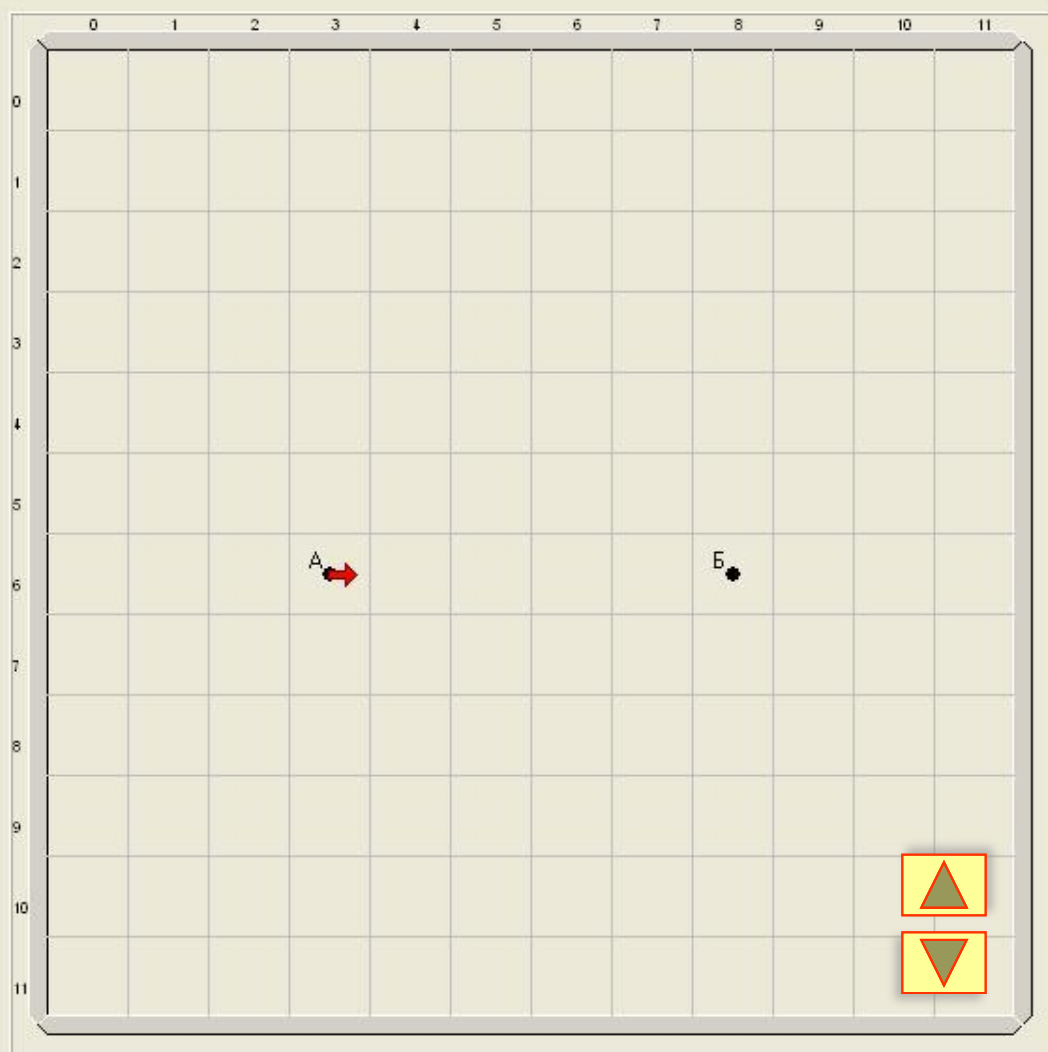
КОН

ПРОЦЕДУРА ЕДИНИЦА

КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ

ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ

КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ



Всего в алгоритме:

команд3

процедур2

вызовов процедур 4

ветвлений0

циклов0

Итого: строк16



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

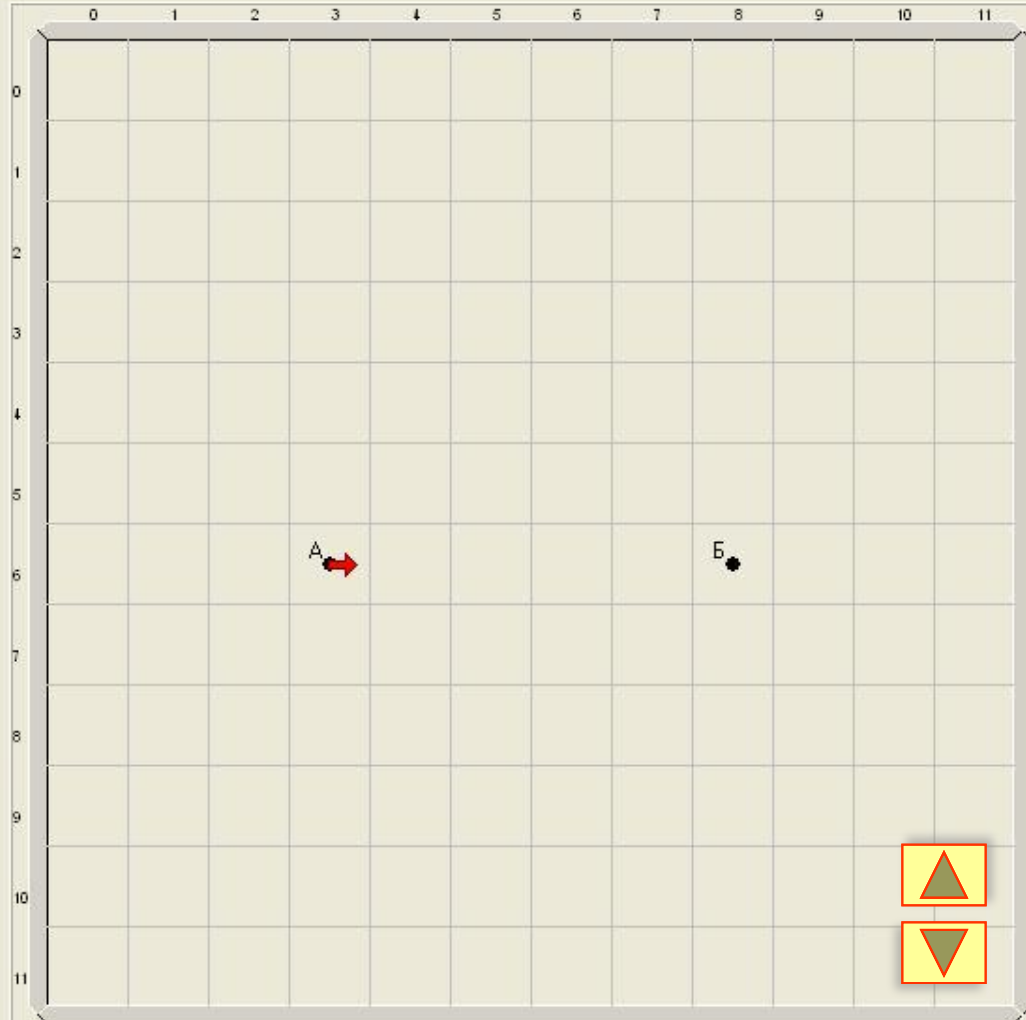
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ



Всего в алгоритме:

команд15
процедур2
вызовов процедур 4
ветвлений0
циклов0

Итого: строк28





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

КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ

КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ

КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ

КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ

КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ

КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ

КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ

КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ

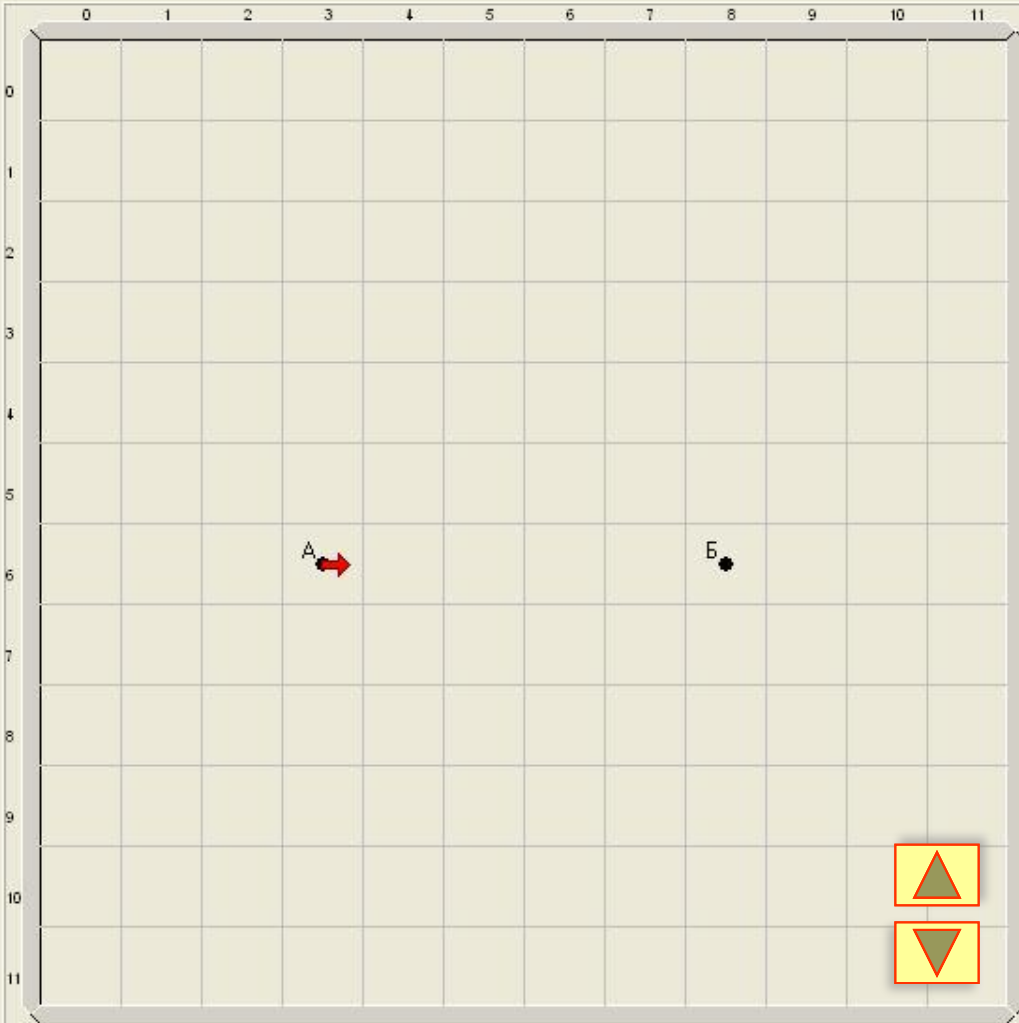
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ

КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ

КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ

КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ

КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ

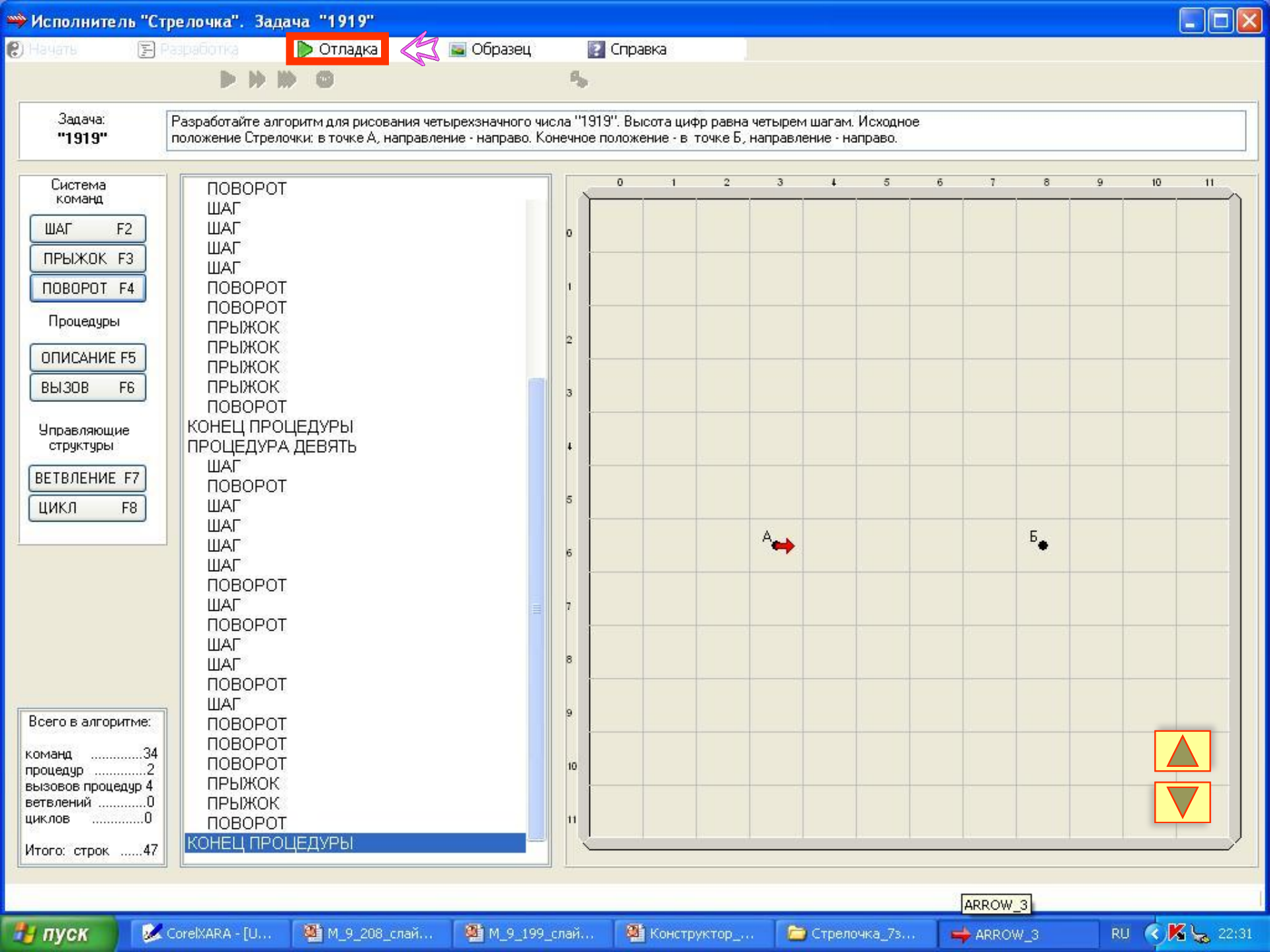


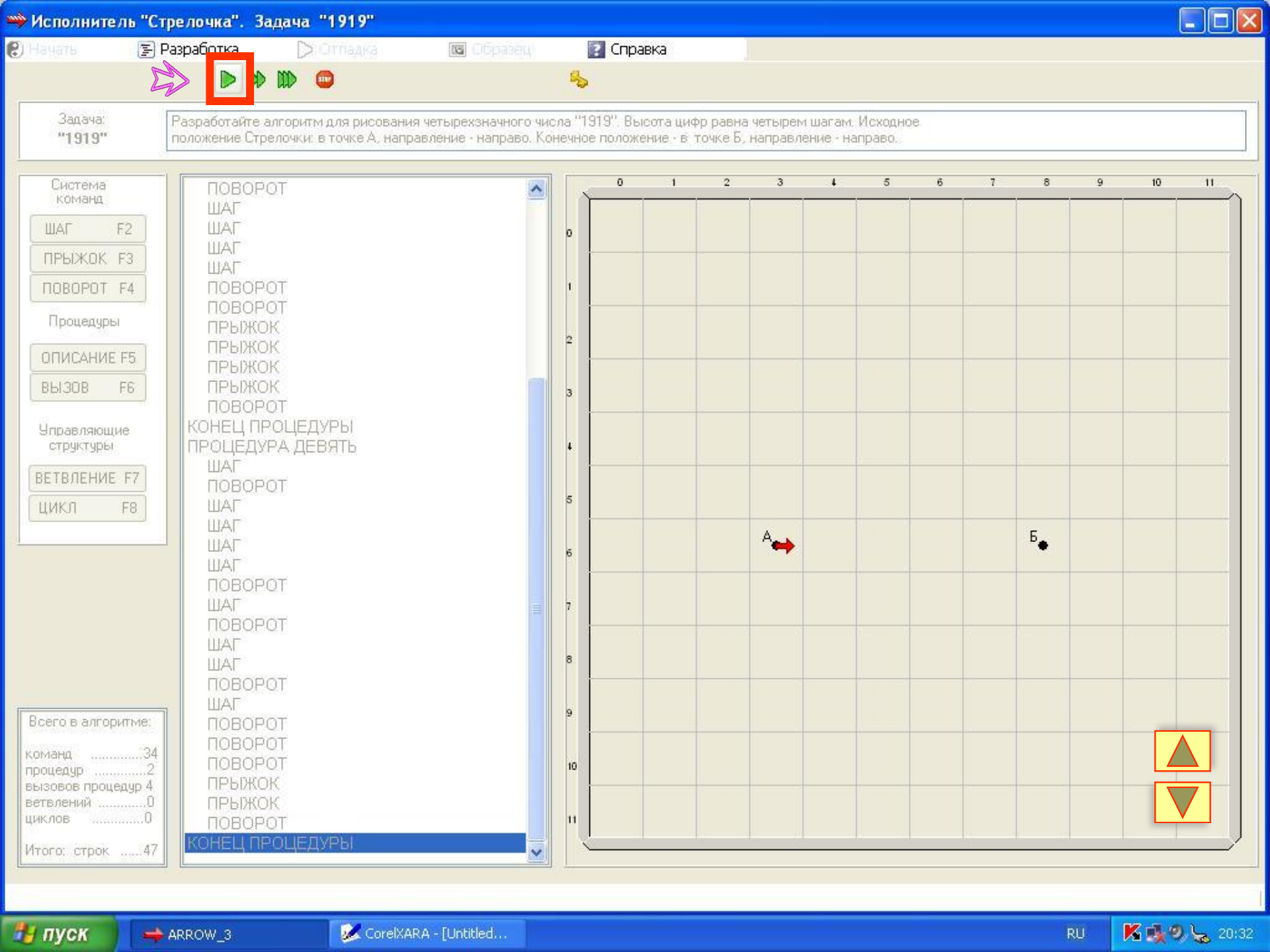
Всего в алгоритме:

команд15
процедур2
вызовов процедур 4
ветвлений0
циклов0

Итого: строк28

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

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

ПОВОРОТ

ПРЫЖОК

ПРЫЖОК

ПРЫЖОК

ПОВОРОТ

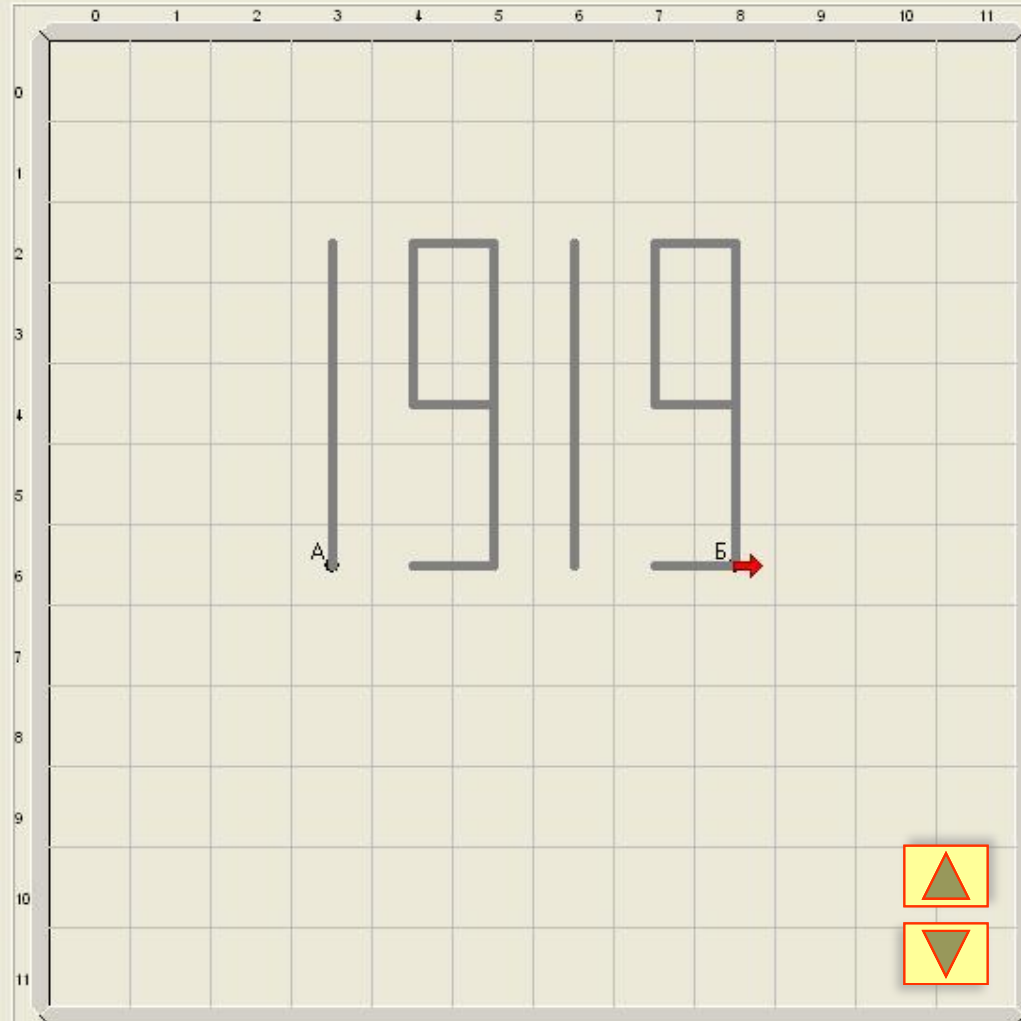
ПОВОРОТ

ПОВОРОТ

ПОВОРОТ

ПОВОРОТ

ПОВОРОТ



Рабочее поле для Стрелочки

Рабочее поле для Стрелочки имеет размер 12x12 клеток