

Задания для исполнителя «Робот»:

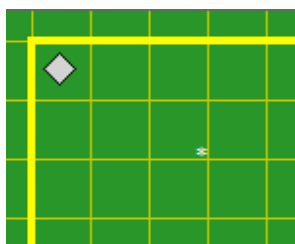
Обратите внимание: задания и обстановки, к соответствующим заданиям, следует сохранять в Ваши личные папки, во вложенную подпапку «Программирование»(если её нет, необходимо создать).

Примеры сохранения работ:

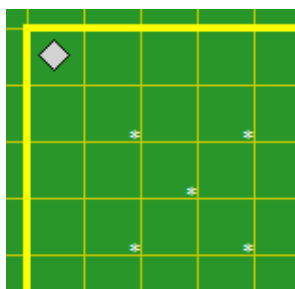
«Робот задание №_ .kum»

«Робот обстановка №_ .fil»

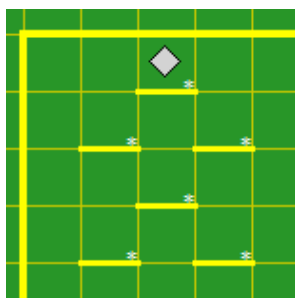
1) Переместиться в клеточку со звездочкой



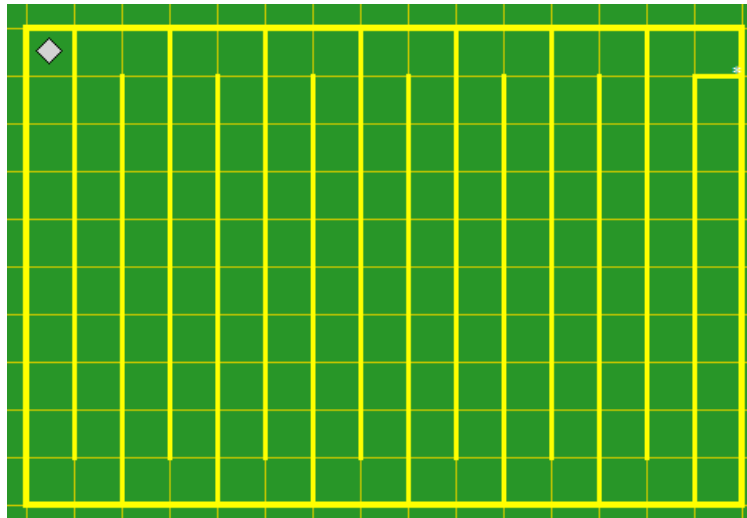
2) Перемещаясь по полю закрасить поля со звездочкой



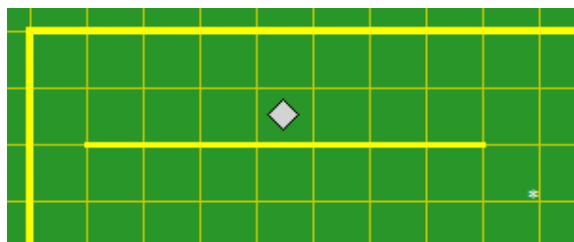
3) Перемещаясь по полю закрасить поля со звездочкой



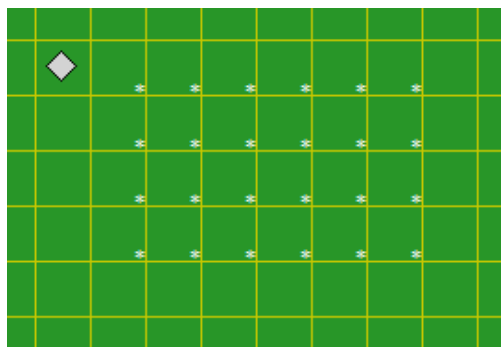
- 4) Переместиться в клеточку со звездочкой, используя обычные команды, без циклов. Необходимо найти закономерность в лабиринте (допускается уменьшение длины и ширины лабиринта)



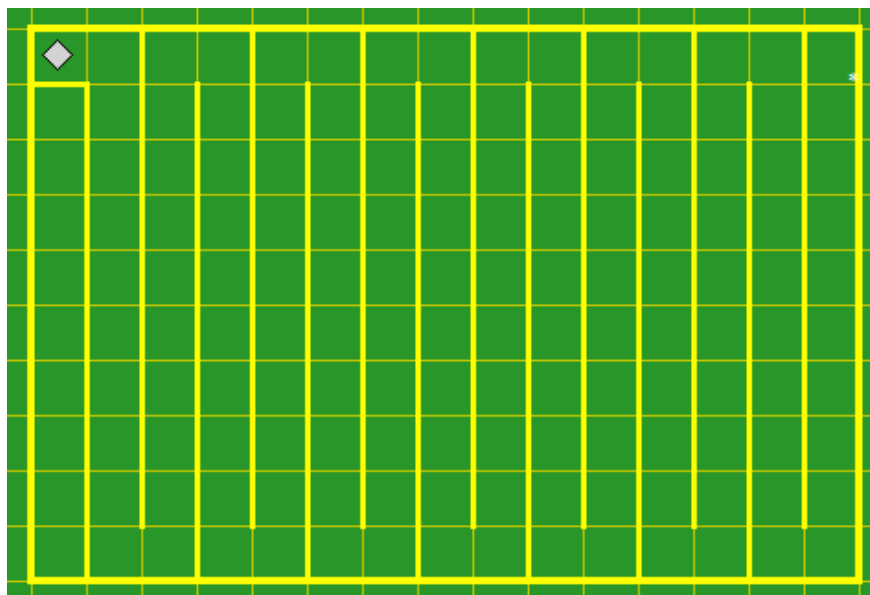
- 5) Переместиться в клеточку со звездочкой, длина стенки неизвестна



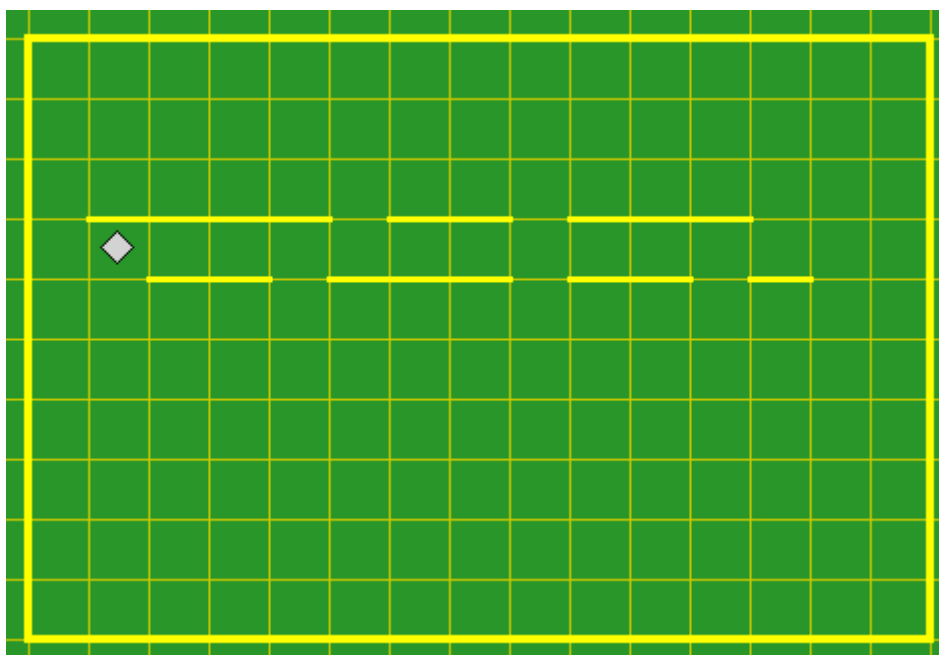
- 6) Закрасить клетки со звездочками, используя вложенные циклы



7) Переместиться в клеточку со звездочкой, используя циклы (допускается уменьшение длины и ширины лабиринта)



8) Пройти по коридору и закрасить клетки, где есть стена снизу, длины стен и проемов неизвестны



9) Необходимо закрасить первую(левую) стену с верхней стороны, последующие с нижней(стартовая позиция робота всегда на первой стене в левом крайнем положении)

