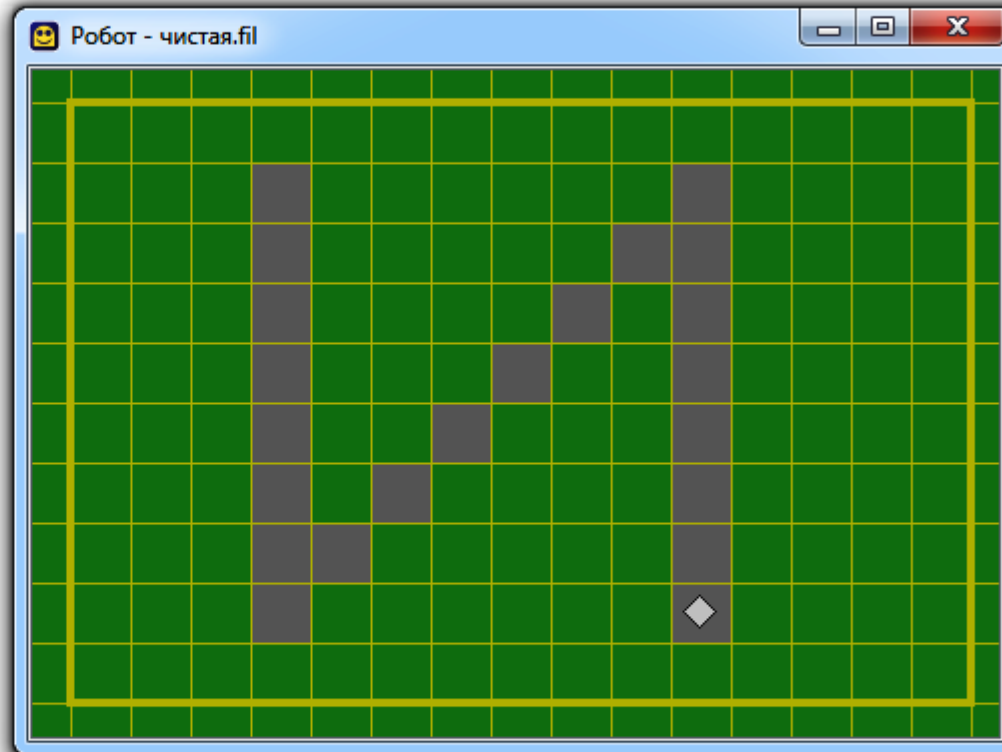


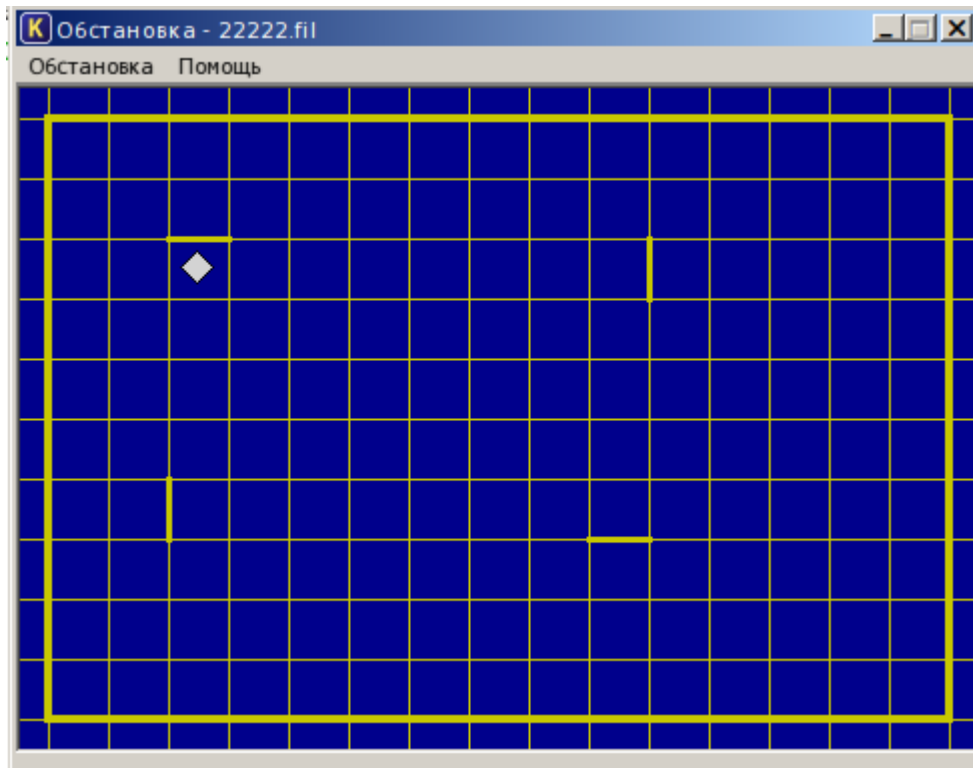


```
1 использовать Робот
2 алг
3 нач
4
5
6
7   нц 8 раз
8     вниз
9     закрасить
10  кц
11  нц 7 раз
12    вправо
13    вверх
14    закрасить
15  кц
16  нц 7 раз
17    вниз
18    закрасить
19  кц
20 кон
21
```



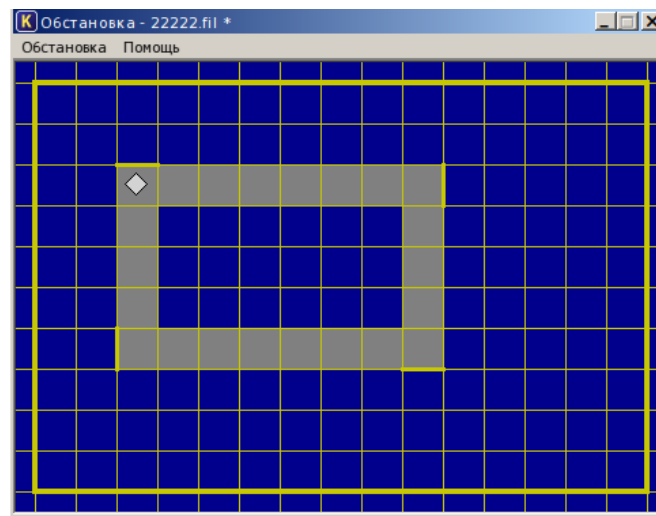
Обстановка

Прямоугольник циклами



исполнитель Робот  
алг  
нач  
нц пока справа свободно  
закрасить  
вправо  
кц  
кон

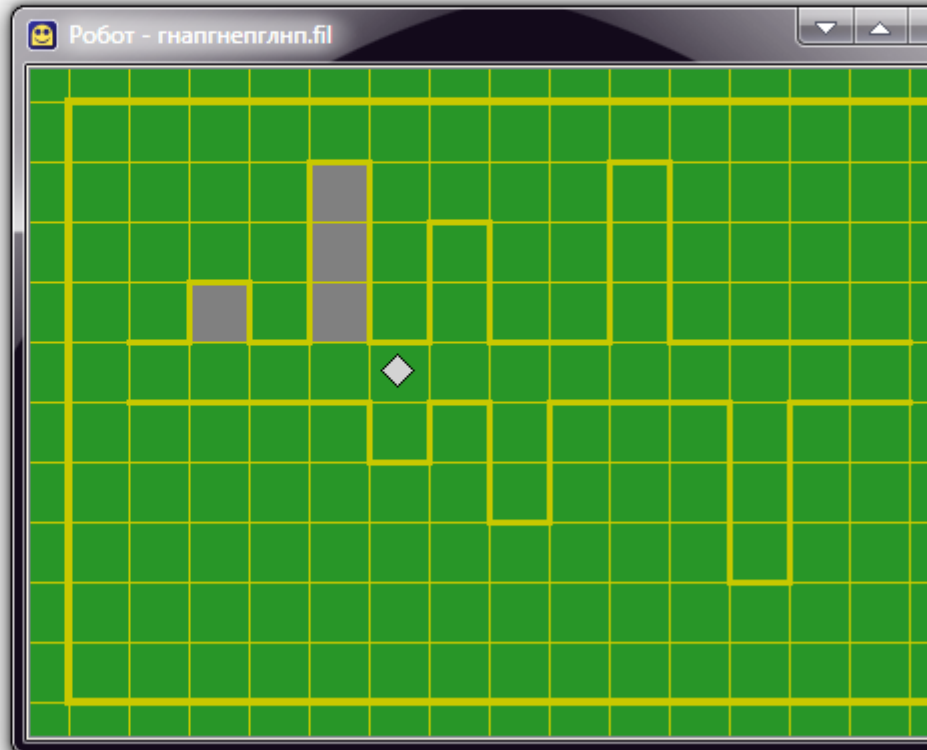
вправо  
влево  
вниз  
вверх  
закрасить



справа свободно  
слева свободно  
снизу свободно  
сверху свободно

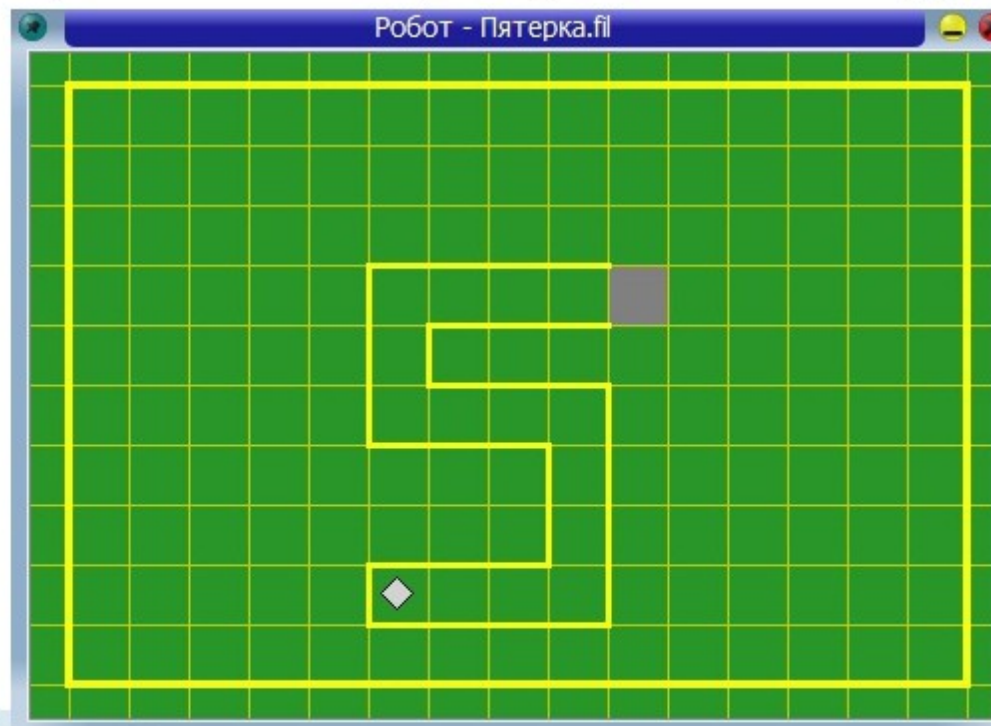


```
1 использовать Робот
2 алг коридор
3 нач
4   ▫ вправо
5   ▫ нц пока снизу стена
6     ▫ если сверху свободно
7       ▫ то
8         ▫ нц пока сверху свободно
9           ▫ вверх; закрасить
10        ▫ кц
11        ▫ нц пока снизу свободно
12          ▫ вниз
13        ▫ кц
14      ▫ все
15    ▫ вправо
16  ▫ кц
17 кон
18
```

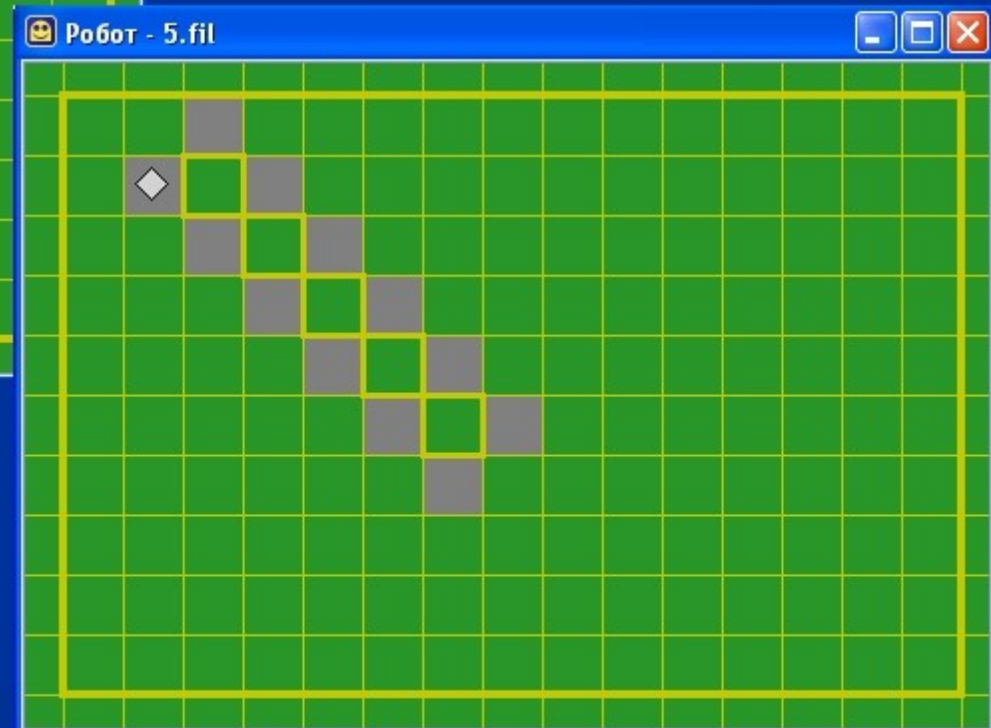
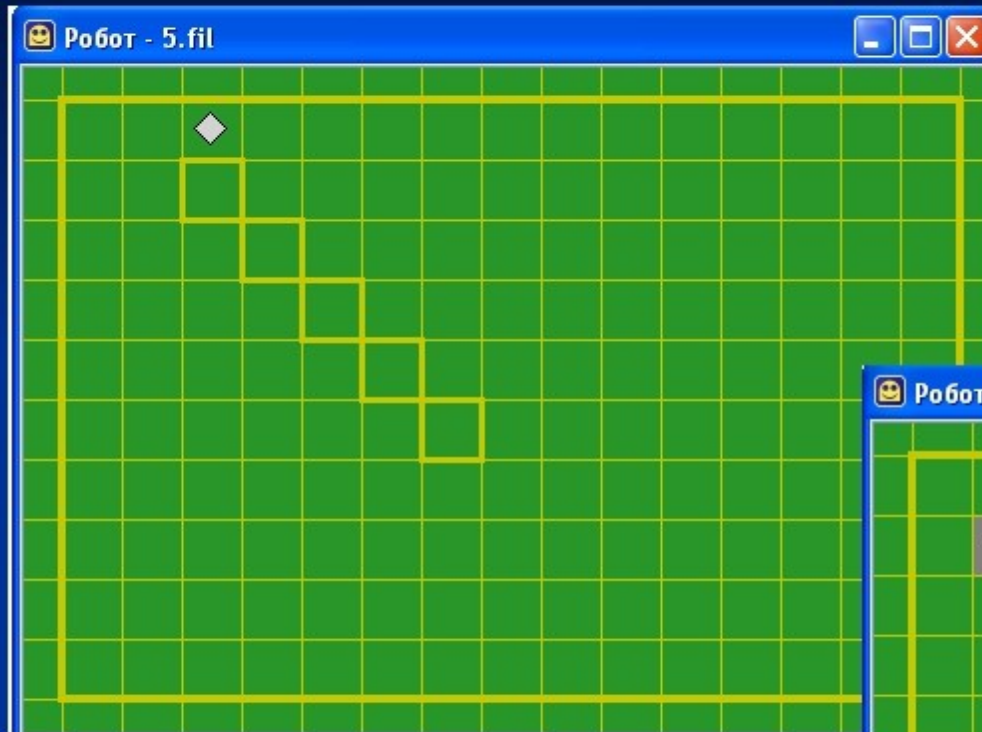


## Задания в программе «Кумир»

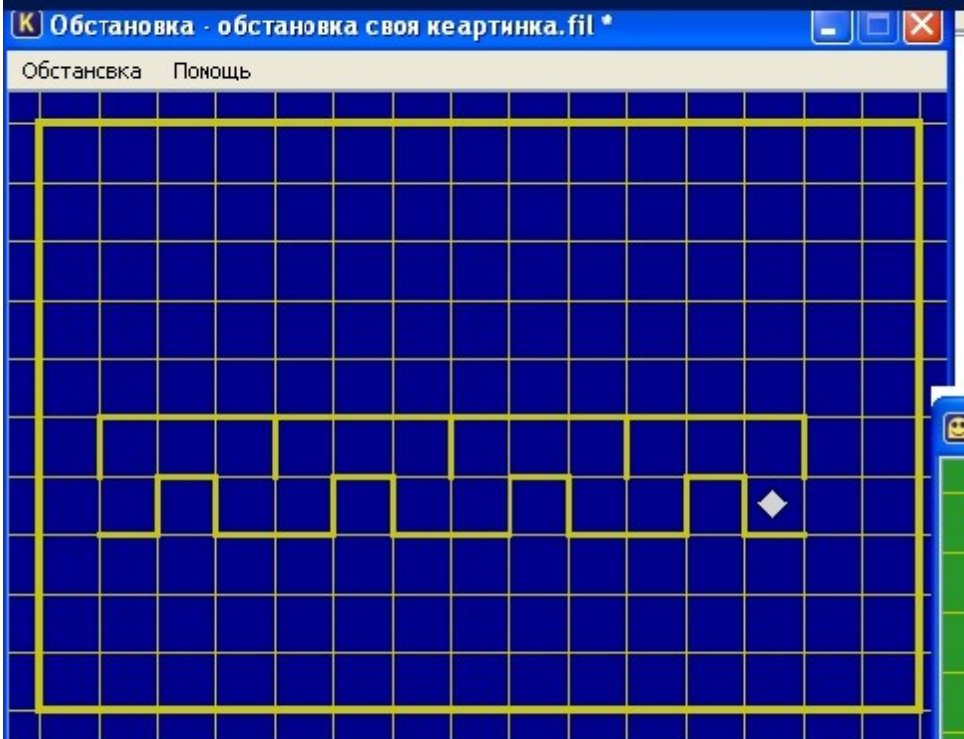
1. Создать алгоритм движения робота по фигуре квадрат или прямоугольник во внутренней части (Инфо, язык и система Кумир, исполнитель робот).
2. Создать алгоритм движения робота по следующей картинке (Робот, сменить стартовую обстановку, D/Кумир)

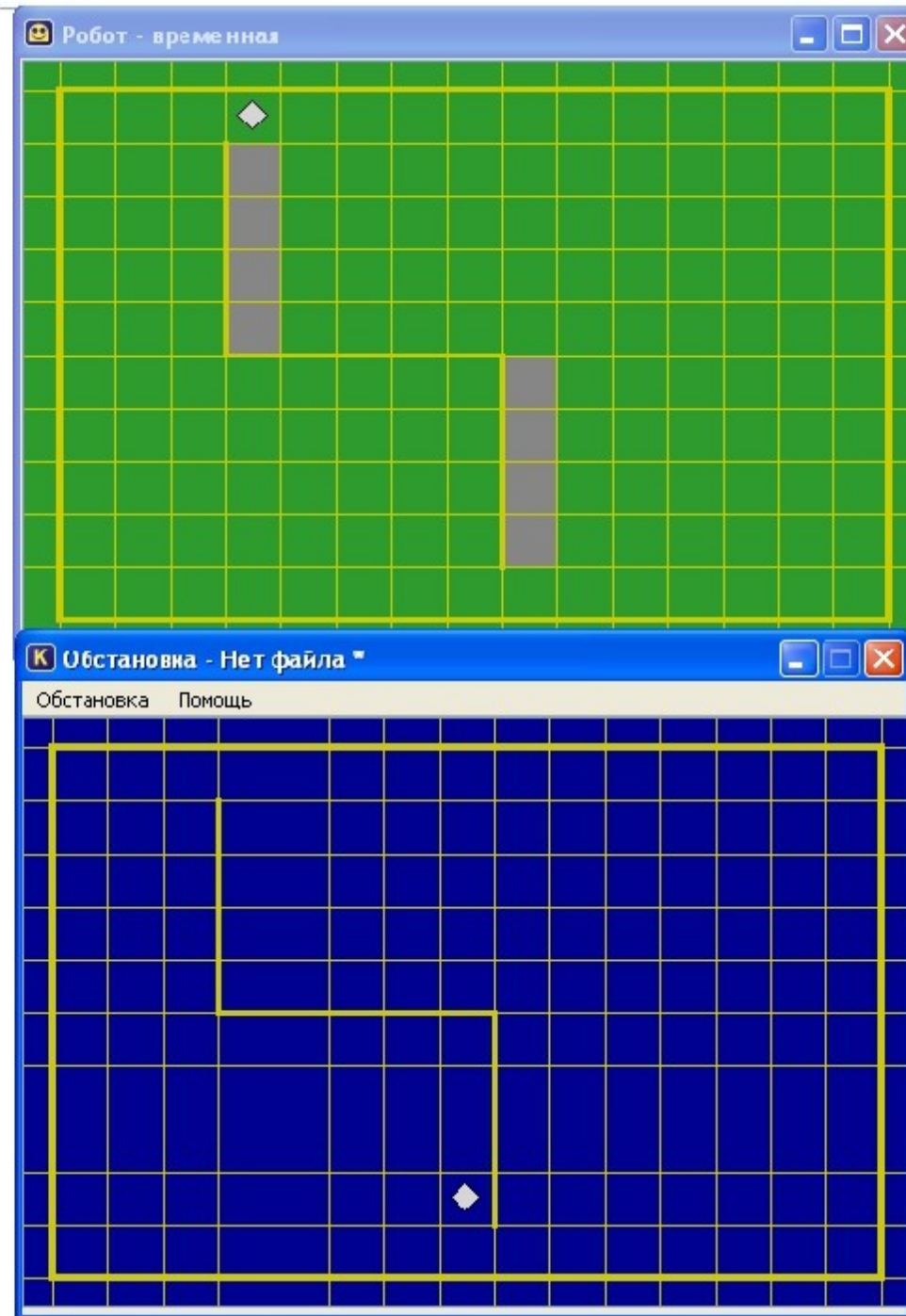


# Задание



# Задание





Задание