

Тетрадь для домашних заданий

Домашнее задание к двенадцатому занятию.

Задание 1.

<https://studio.code.org/courses>

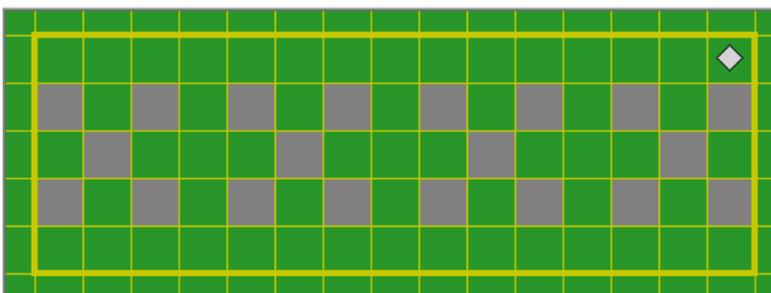
Авторизуйтесь и выполните задания 14-16 этапа курса 2.

Задание 2.

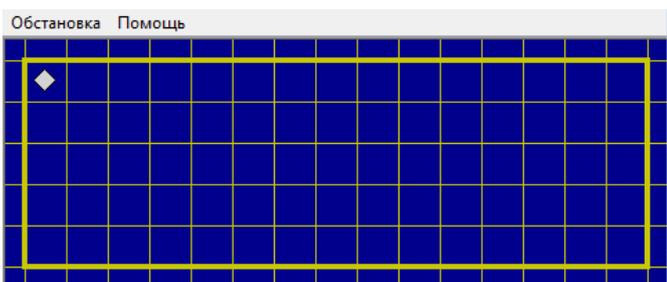
Продолжаем программировать робота в Кумире.

Задание:

Напишите программу рисования орнамента:

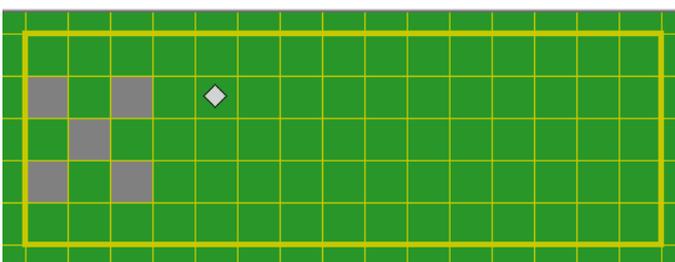


Задайте стартовую обстановку:



Размер поля – 15x5, стенок на поле нет. Создавать стартовую обстановку и работать с роботом мы учились в домашнем задании к седьмому проекту.

Решение задачи начнём с того, что закрасим один фрагмент орнамента:



использовать **Робот**

алг **фрагмент**

нач

- **вниз; закрасить**
- **вниз**
- **вниз; закрасить**
- **вправо**
- **вверх; закрасить**
- **вверх**
- **вправо; закрасить**

- вниз
- вниз; закрасить
- вверх; вверх
- вправо; вправо

кон

Обратите внимание, что команды можно записывать в строчку, разделяя их точкой с запятой.

Допишите программу, чтобы робот, используя процедуру рисования **фрагмент** нарисовал орнамент целиком. Готово? 😊

алг орнамент

нач

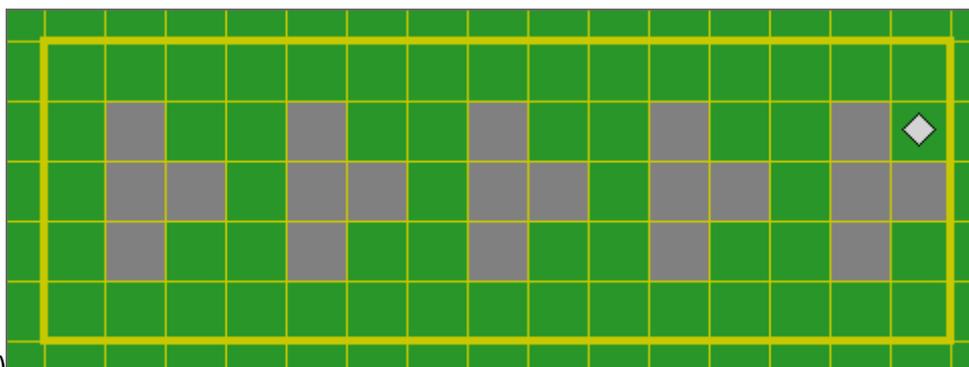
- нц 4 раз
- . фрагмент
- кц

кон

Это текст основной программы. Напоминаю, что вспомогательные алгоритмы в Кумире записываются ниже основной программы, из которой они вызываются.

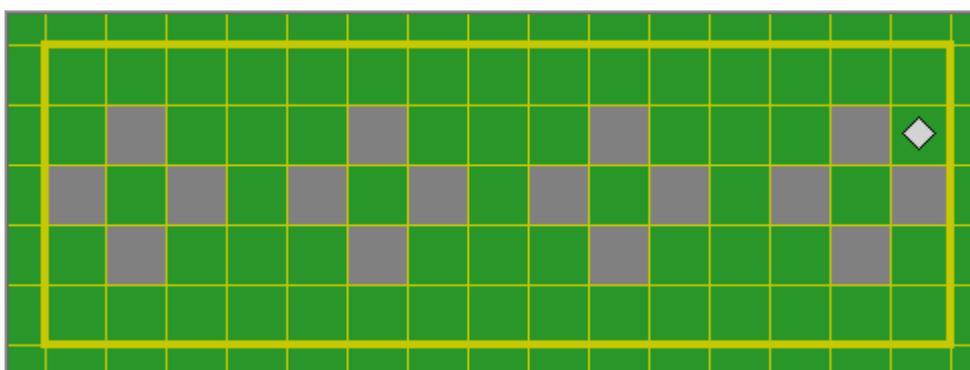
Если все понятно, то решите ещё две задачи:

1)



1)

2)



Задание 3.

Соберите по инструкции в проекте 12 обезьяну.

Выложите своего робота в галерею LDD.

Похвастайтесь своими работами на странице групп «Кубик знаний» вконтакте и фейсбуке:

<https://vk.com/educubes>

<https://www.facebook.com/studycubes>

На следующем занятии соберём модель гусеницы.