Борзов Валерий 2ИСИП-419

Основы алгоритмизации и программирования

L2.1 Файл EXCEL

В нем нарисовать закрашенными квадратиками Ваш авторский рисунок (8 на 16 клеток).

Например, котика... Домик уже занят.

L2.2 Провести бинарные коды домика в шестнадцатеричные коды.

L2.3 Нарисовать ваш домик в портах

L2.4 При помощи бесконечного цикла заставить летать домик с низу в верх, с права на лево, и моргать вместе с фоном

L2.5 Выучить все команды которые использовали (до уровня более или менее, суметь воспроизводить).

Решение:

Я заставил двигаться рисунок как указано в задании с помощью команд system c,d,3,6

