***Классическая лазанья***

Шаг 1. Для переменных <мука><яйца><оливковое масло><соль> операция <смешивания>получаем нов.переменную <тесно>

Шаг 2. Если <тесно> очень крутое добавить воды иначе ничего не делать  
Шаг 3. Ставим <тесно> на 30 мин на стол  
Шаг 4. Над <тесто> применяем операцию <деление на 6 равных кусков> и <раскатывание>.новая переменная <6 раскатанных кусков теста> делаем пока <раскатанных кусков теста> не составлять 1-1,5 мм

Шаг 5. Над <раскатанных кусков теста> операция <вырезка прямоугольника> нов. переменная <прямоугольное тесто>  
Шаг 6. Кладем<прямоугольное тесто> в переменную <посуда>.Для переменных <измельчённый лук> и <чеснок> операция <Обжариваем на масле>до приобретения луком прозрачного цвета  
Шаг 7. <Морковь> и <сельдерей> операция<резка соломкой> нов. переменная <соломка моркови и сельдерей >  
Шаг 8. В <сковороду> добавить <чеснок> <лук> и <соломка моркови и сельдерей > операция <Тушим> пока не вышло время(5 мин)  
Шаг 9. В «сковороду» добавить <соломка моркови и сельдерей > полученный из операции <резка соломкой> и переменной <Морковь> и <сельдерей>   
Шаг 10. <тушим> пока <Морковь> и <сельдерей

Шаг 11. В «сковороду» добавить <вино> и <Тушить> соус ещё около 10-ти минут

Шаг 12. В «сковороду» добавить <томатную пасту> и <Тушить> соус ещё 30-40 мин

Шаг 13. В «сковороду1» добавить <Муку> и операция <обжарить на сливочном масле>  
Шаг 13. Отдельно <молоко> операция <подогреть>.

Шаг 14. В «сковороду1» добавить <подогретое молоко> и операция <перемешивани> и добавляем <соль> <перец>

Шаг 15. После того, как смесь загустеет, можно снять её с огня.

Шаг 16. На <противень> кладем <форму для выпекания> в неё <кладём> один <лист лазаньи>, на него – небольшое количество <мясного соуса>. На мясную начинку <наливаем> немного «бешамеля» и <посыпаем> <тёртым сыром>.

Шаг 17. Делаем Пока <листы лазаньи> не заполнится вся <форма>.

Шаг 18. Последний лист из теста <заливаем> «бешамелем» и <добавляем< <тёртый сыр>.нов.переменная <лазанья в форме>

Шаг 19. <лазанья в форме> применяем операцию <печь>пока не истечет время(30-40 мин)

***Инструкция по сборке летающей рыбы***

Шаг 1.Для переменной <шар> операция <наполнение гелием> Не стоит надувать его слишком туго, должны оставаться небольшие «морщинки» по линии шва.Но и не слишком мягким, чтобы лучше скользить в воздухе. Лучше всего будет привязать рыбку к чему-нибудь тяжелому, чтобы она не уплыла от нас в процессе.

Шаг 2.для переменной <плавник> (4 пластмассовых прямоугольника) операция<клейки двухстороннего кусочного скотча>, второй стороной <двухстороннего кусочного скотча>, <клеить> на брюшке летающей рыбы и на спине(Они помечены крестом.)

Шаг 3.для переменной <наклейками> операция <закрепить прозрачными крепежными.> сверху

Шаг 4. Для переменной «крепежные наклейки» выполнить функцию «закрепить плавники сверху».   
Шаг 5. Выполнить цикл 2 раза (для обеих сторон): Для переменной «специальное крепление с ушками» выполнить функцию «приклеить к хвосту рыбки».   
Шаг 6. Для переменной «развернутый хвост» выполнить функцию «вставить в пазы в хвосте рыбки». С помощью переменной «клипсы» выполнить над переменной «развернутый хвост рыбки» операцию «закрепить» .   
Шаг 7. Взять переменную «резинка». Над переменными «шар» и «резинка» выполнить операцию «соединить», используя оператор «крючки». Для переменной «хвостовое управление» выполнить функцию «закрепить».   
Шаг 8. Взять переменную «резинка». Соединить переменные «развернутый резинка», «хвост» и «плавник»   
Шаг 9. Для переменной «развернутый хвост» выполнить функцию «осмотр на перекосы, повреждения».   
Шаг 10. Взять переменную «батарейка». Сложить переменная «батарейка» в переменные «пуль дистанционного управления» и «каретка приема радиосигнала».   
Шаг 11. Для переменной «каретка приема радиосигнала» выполнить функцию «закрепить на брюшке рыбки с помощью наклеек».   
Шаг 12. Взять переменную «проводок» .Выполнить для нее функции «провести по специальным кольцам на брюшке рыбки» и «воткнуть в специальное гнездо в хвостовом управлении». На выходе получаем переменную «летающая рыбка».   
Шаг 13. Взять переменную «брусочек пластилина». Сложить переменную в «каретку приема радиосигнала». Выполнить операцию «отбалансировать».   
Шаг 14. Взять переменные «пульт дистанционного управления» и «летающая рыбка». Выполнить для них функции «поднести друг к другу», «включить» . Для переменной «пуль дистанционного управления» выполнить функцию «нажать на любую кнопку». На выходе получим новую переменную – «настроенный радиосигнал».