Алгоритмы. Решение на КуМире

Учебный исполнитель Черепаха

Исполнитель **Черепаха** перемещается на экране компьютера, оставляя след в виде линии, если предварительно была выполнена команда **поднять хвост**. Для передвижения без рисования линии необходимо выполнить команду **опустить хвост**. В каждый конкретный момент известно положение исполнителя и направление его движения.

Команды исполнителя Черепаха

поднять хвост — включает режим бесследного перемещения исполнителя.

опустить хвост — включает режим, позволяющий оставлять Черепахе след в виде линии.

вперед (n) — вызывает передвижение Черепахи на n шагов в направлении движения.

назад (k) — вызывает передвижение Черепахи на k шагов против направления движения.

влево (a) — изменяет направление движения на а градусов против часовой стрелки.

вправо (b) — изменяет направление движения на b градусов по часовой стрелке.

Циклы в среде программирования КуМир

Общий вид цикла N раз:

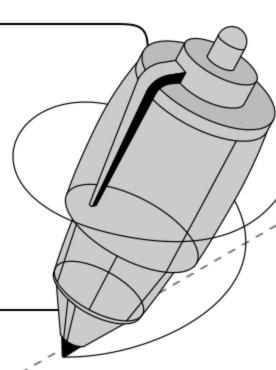
нц N раз тело_цикла кц

Ключевые слова нц и кц обозначают начало и окончание циклического алгоритма. Параметр N, являющийся целым выражением, задает число повторений команд, составляющих тело цикла.

Где скачать КуМир?

КуМир – это бесплатная система программирования, предназначенная для поддержки начальных курсов информатики и программирования в средней и высшей школе.







Заметки	