# Исполнитель "Робот-Вертун"

### Система команд

Исполнитель Робот-Вертун изначально создавался для системы ПиктоМир, поэтому все его команды не имеет аргументов.

#### Команды перемещения

Робот-Вертун, в отличии от обычного Робота, имеет аттрибут — *направление*. Поэтому у него нет команд вправо или влево, но есть команды поворота — повернуть налево и повернуть направо.

- алг вперед перемещает Робота-Вертуна на одну клетку вперед, если впереди нет стены. Если впереди есть стена, то Робот-Вертун ударится об стену и сломается;
- алг повернуть налево поворачивает Робота-Вертуна на 90 градусов против часовой стрелки;
- алг повертнуть направо поворачивает Робота-Вертуна на 90 градусов по часовой стрелке.

#### Команды действий

• алг закрасить — закрашивает клетку, на которой находится Робот-Вертун, если клетка уже была закрашена, то Робот-Вертун подскользнется на вылитой краске, упадет и сломается.

#### Команды проверок

• алг лог впереди стена – да, если перед Роботом-Вертуном находися стена. Идти вперед опасно!

- алг лог впереди свободно да, если перед Роботом-Вертуном нет стены. Можно смело идти вперед;
- алг лог клетка закрашена да, если клетка, на которой находится Робот-Вертун, уже закрашена и есть опасность подскользнуться, если попытаться ее еще раз закрасить;
- алг лог клетка чистая да, если клетка, на которой находится Робот-Вертун, еще не закрашена. В этом случае ее можно смело красить.

## Окно исполнителя

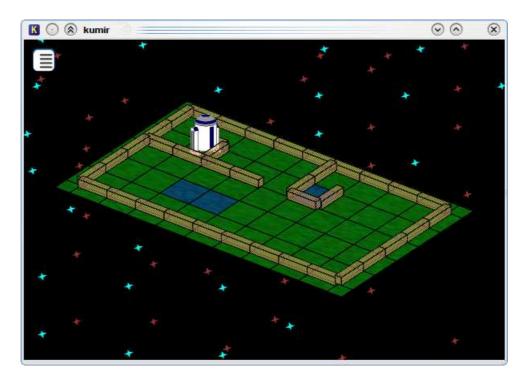


Рисунок 1. Окно Робота-Вертуна

Окно Робота-Вертуна является окном наблюдения за исполнителем и имеет в левом верхнем углу кнопку вызова меню.



Рисунок 2. Кнопка вызова меню

При нажатии на эту кнопку, появляется выпадающее меню из двух пунктов:

• Загрузить обстановку... – показывает окно выбора файла обстановки. К Роботу-Вертуну подходят обстановки от обычного Робота, которые можно подготовить

редактором обстановок;

• **Вернуть исходную обстановку** – перезагружает обстановку Робота-Вертуна после того как он уже что-либо на ней сделал.