А13. Положение исполнителя Жук, «ползающего» в прямоугольном лабиринте на плоскости (см. рисунок), характеризуется клеткой, где находится Жук, и направлением, куда смотрит Жук (влево, вправо, вверх, вниз). Жук может проверить, есть ли перед ним стена (команда свободно). Также Жук может выполнять две команды: вперёд и поворот. По команде вперёд он перемещается на одну клетку в направлении, куда смотрит. По команде поворот Жук поворачивается налево на 90°, оставаясь в той же клетке. Жук должен выполнить программу:

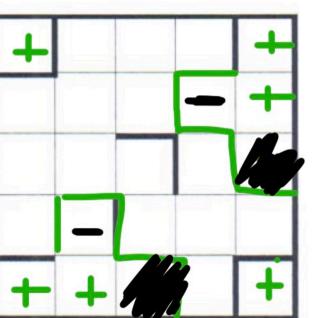
НАЧАЛО

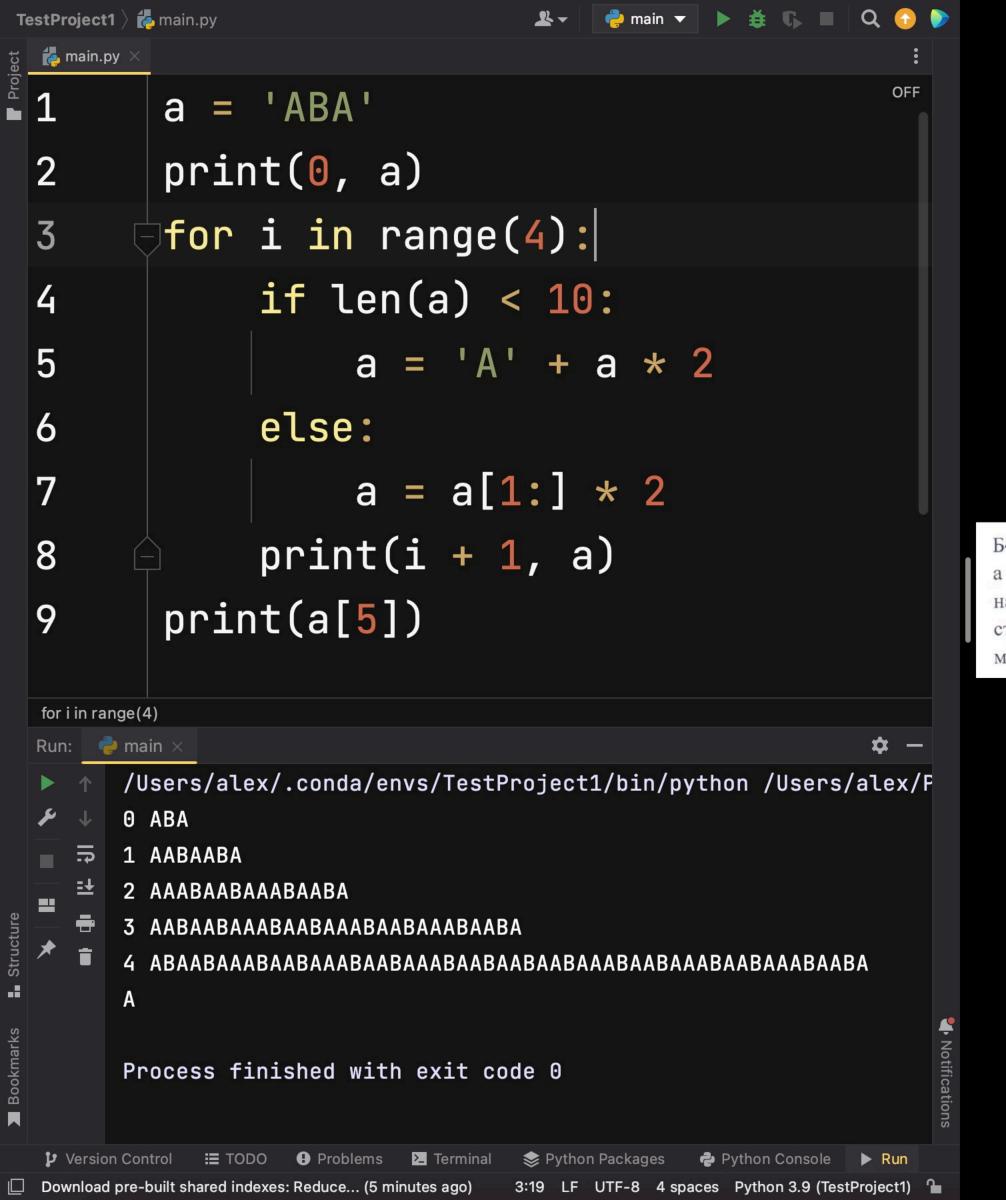
ЕСЛИ (свободно) вперёд ИНАЧЕ поворот

поворот

ЕСЛИ (свободно) вперёд ИНАЧЕ поворот

поворотКОНЕЦ

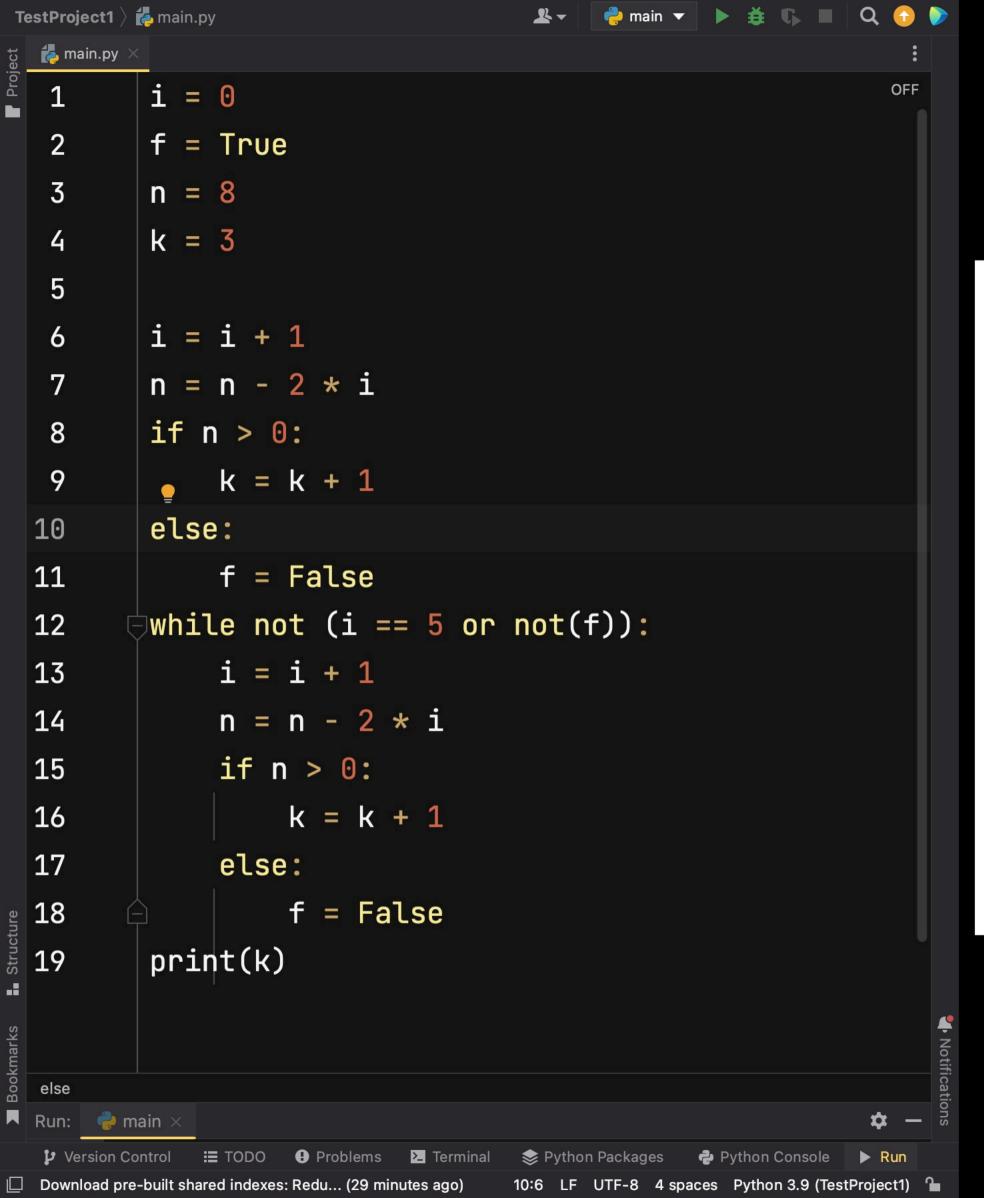




. Строки (цепочки символов) строятся по следующему правилу: сначала задаётся первая строка, а затем, если её длина меньше 10, то в следующую строку её записывают дважды и приписывают в начале букву A, а если больше 10 — убирают первую букву и записывают дважды полученную строку. Затем к получившейся строке применяют то же правило. Какая буква будет стоять на 6-м месте 4-й строки, если начальная строка ABA?

```
TestProject1 > 🛵 main.py
 📥 main.py
          for X in range(10000000):
                                                                    OFF
  1
                Xcopy = X
   2
                K, A, B = 0, 0, 0
   3
                while X > 0:
   5
                     K = K + 1
                     if (X % 10) % 2 == 0:
   6
                           A = A + X \% 10
                     else:
                           B = B + X \% 10
                     X = X // 10
 10
                if K == 5 and A == 12 and B == 6:
 11
                     print(Xcopy)
 12
  for X in range(10000000) \rightarrow while X > 0 \rightarrow else
                                                                  $ -
  Run: 👘 main 🗵
         85212
         85221
         85401
         85410
         Process finished with exit code 0
Download pre-built shared inde... (21 minutes ago)
                                 517:1 (5 chars) LF UTF-8 4 spaces Python 3.9 (TestProject1) 🦜
```

```
Бейсик
DIM X, K, A, B AS INTEGER
INPUT X
K = 0 : A = 0 : B = 0
WHILE X > 0
  K = K + 1
  IF (X MOD 10) MOD 2 = 0 THEN
     A = A + X MOD 10
  ELSE
     B = B + X MOD 10
  END IF
  X = X \setminus 10
WEND
PRINT K
PRINT A
PRINT B
```



66. Определите значение переменной k после выполнения следующего фрагмента прогр Алгоритмический язын Бейсик i := 0; f := да; n := 8; k := 3I=0: F=1: N=8: K=3DO i := i + 1I = I + 1N = N - 2*In := n - 2*iIF (N > 0) THEN K = K + 1 ELSE F = 0если n > 0 то k :=k+ 1 LOOP UNTIL I = 5 OR NOT(F = 1) иначе f := нет все PRINT K кц при i = 5 или не f вывод k Паскаль Си i := 0; f := true; n := 8; k := 3; i = 0; f = true; n = 8; k = 3; do { repeat i++; n = 2*i; i := i + 1;if (n > 0) k++; n := n - 2*i;if (n > 0) then k := k + 1else f = false; else f := falsewhile (!(i == 5 | | !f));until (i = 5) or not(f); write(k); printf("%d", k);

Ответ: