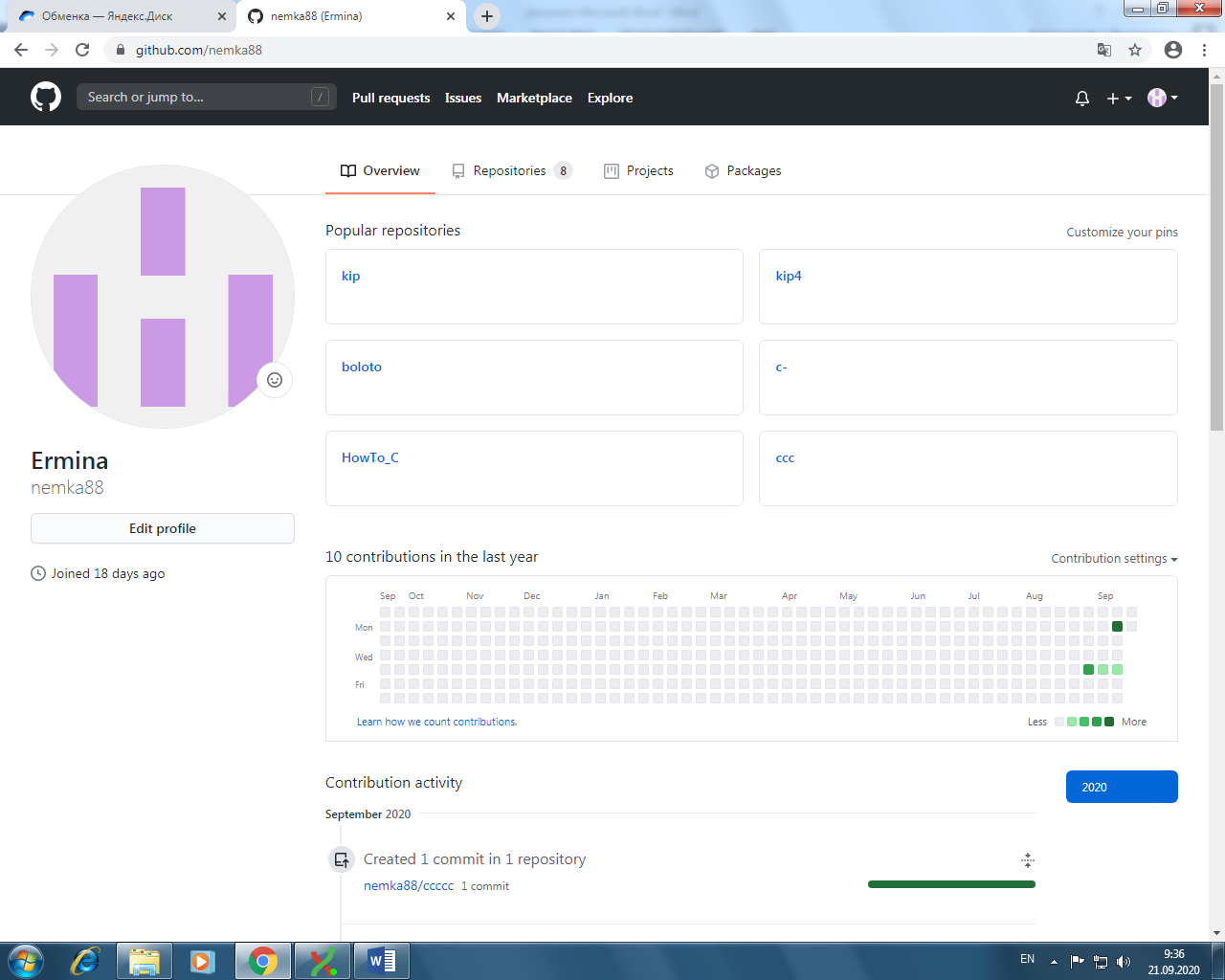
***Ермина Софья***

***2ИСИП-319***

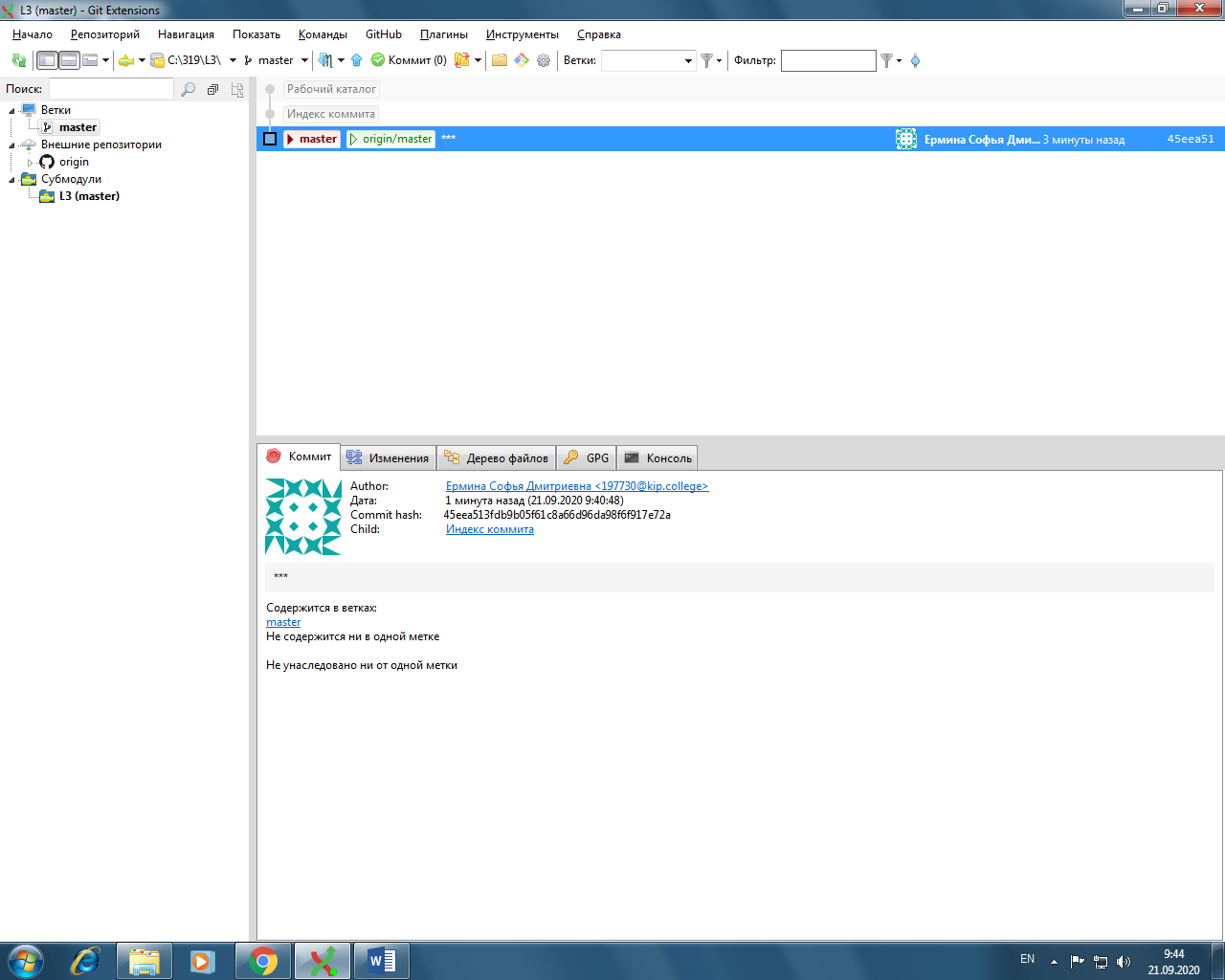
***Основы алгоритмизации и программирования***

**Задание L1.0 Зарегистрироваться на GitHub, опробовать работу с гит репозиторием через гит 2.8 GitExstension.**

***Ход выполнения задания***



* Зарегистрировалась на https://github.com/



* Заглянула в папку яндекс диск/обменка/Git
* Получила копию репозитория к себе на PC.
* Затем перешла в папку репозитория и создала текстовый файл.
* Текст файла:

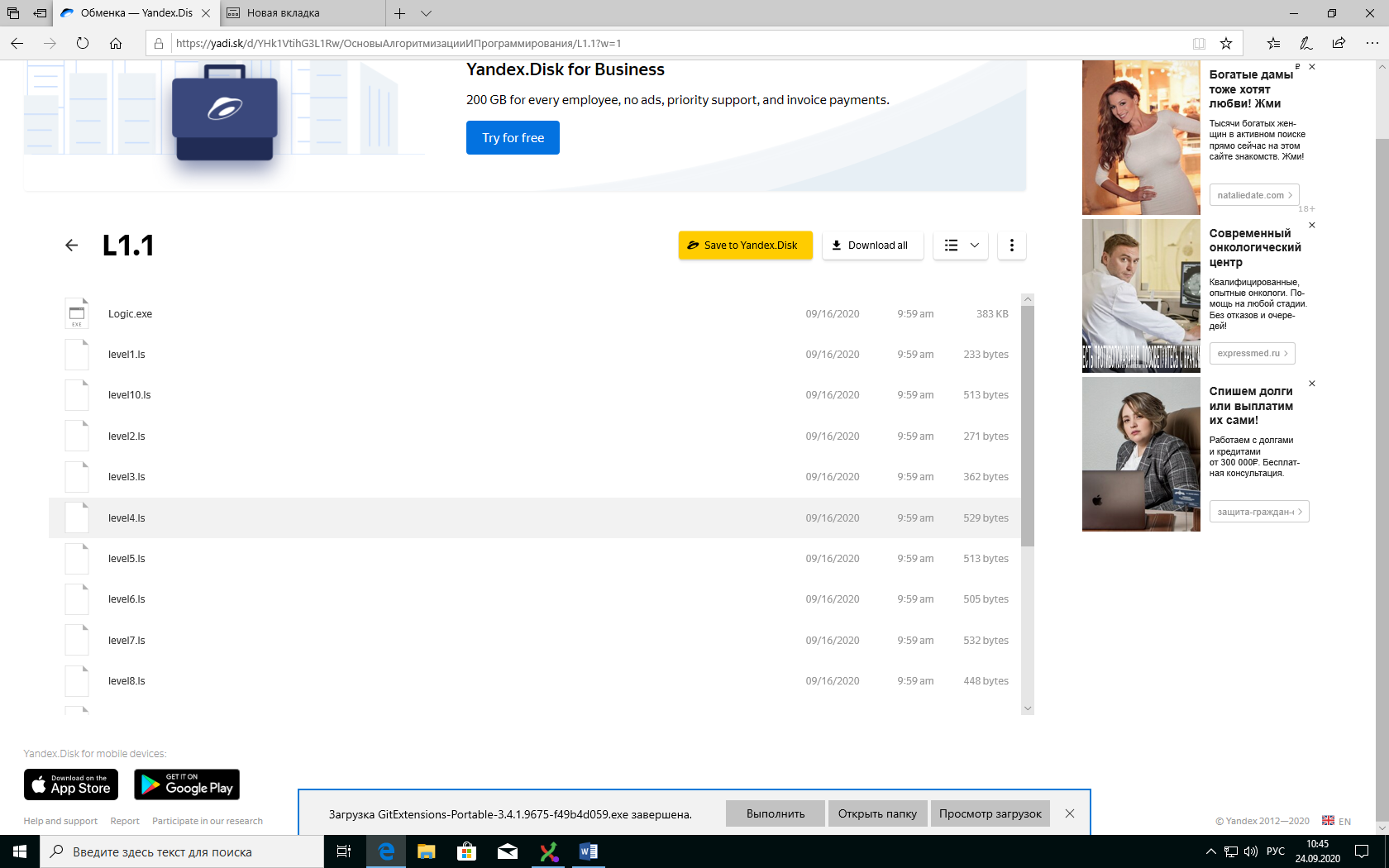
"ФИО

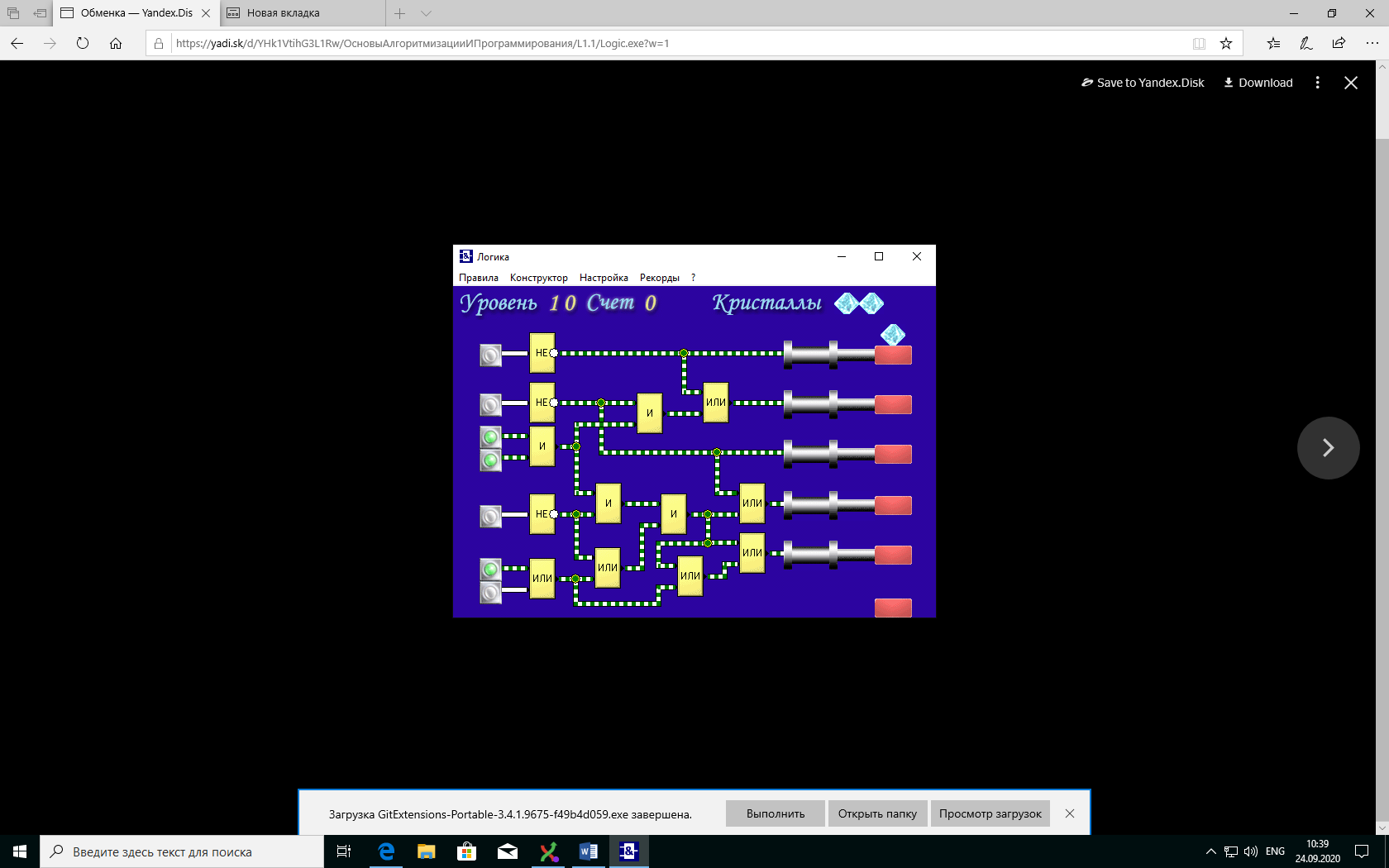
Привет мир"

* Сохранила файл.
* Проиндексировала файл через GitExtensions.
* Сделала коммит через GitExtensions с коментарием "\*\*\*"
* Отправила изменения на GitHub.

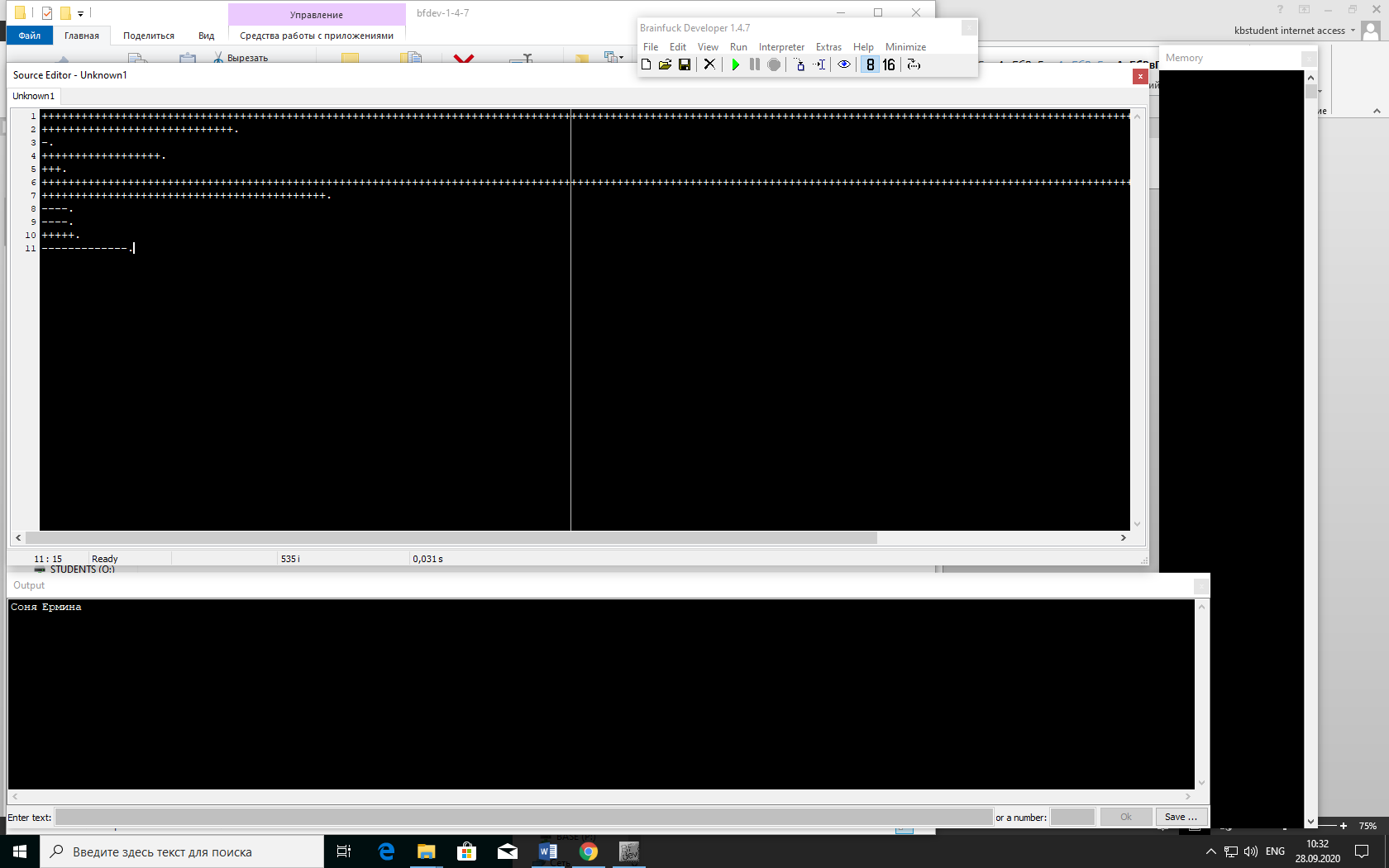
**Задание L1.1. Повторить алгебру логики с помощью игры**

1. Зашла на Яндекс диск в папку Архитектура Аппаратных Средств
2. Скачала программу Logic.exe и начала играть



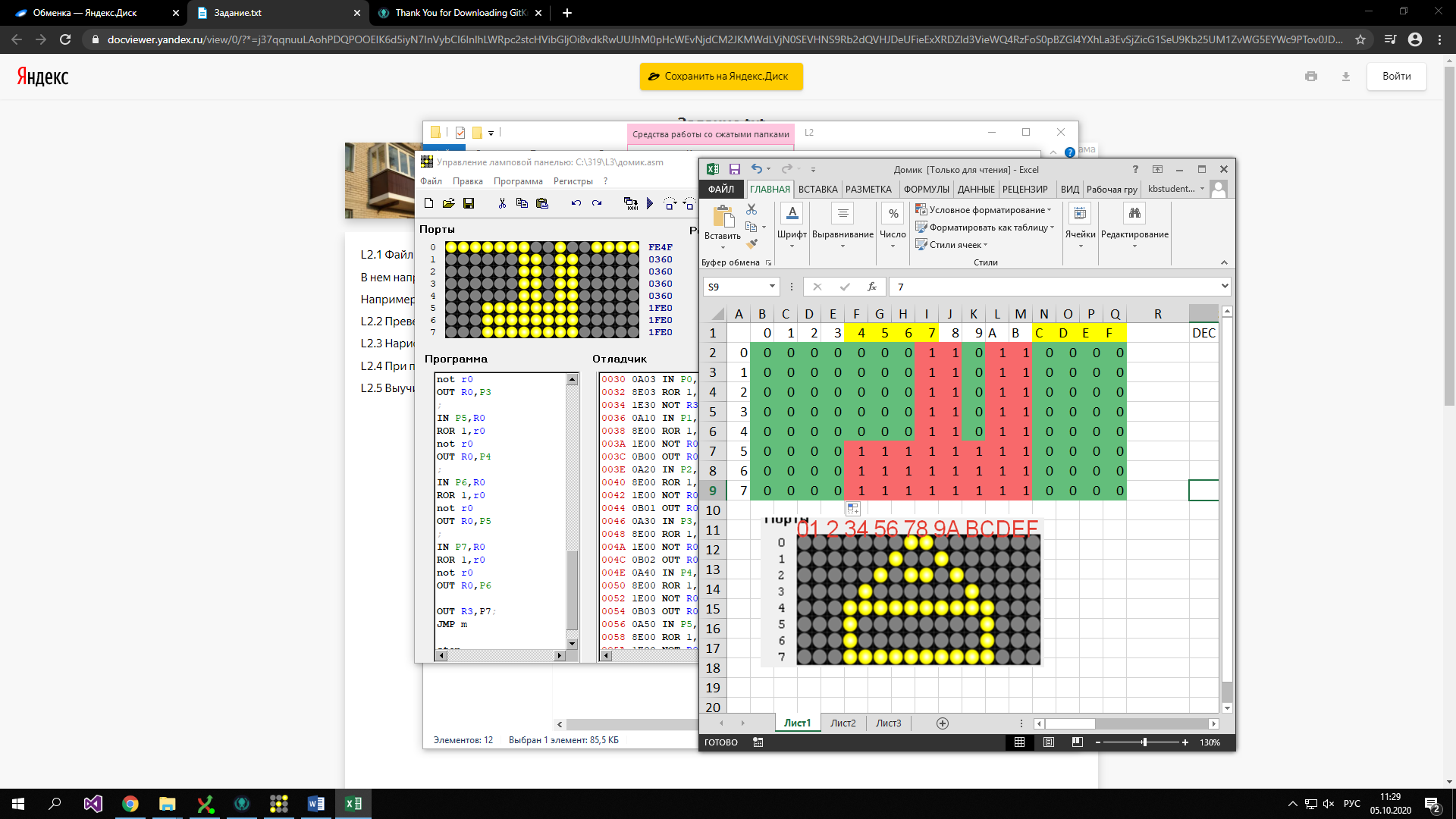
1. 
2. Дошла до 10 уровня и увидел картинку Шрека с ослом.

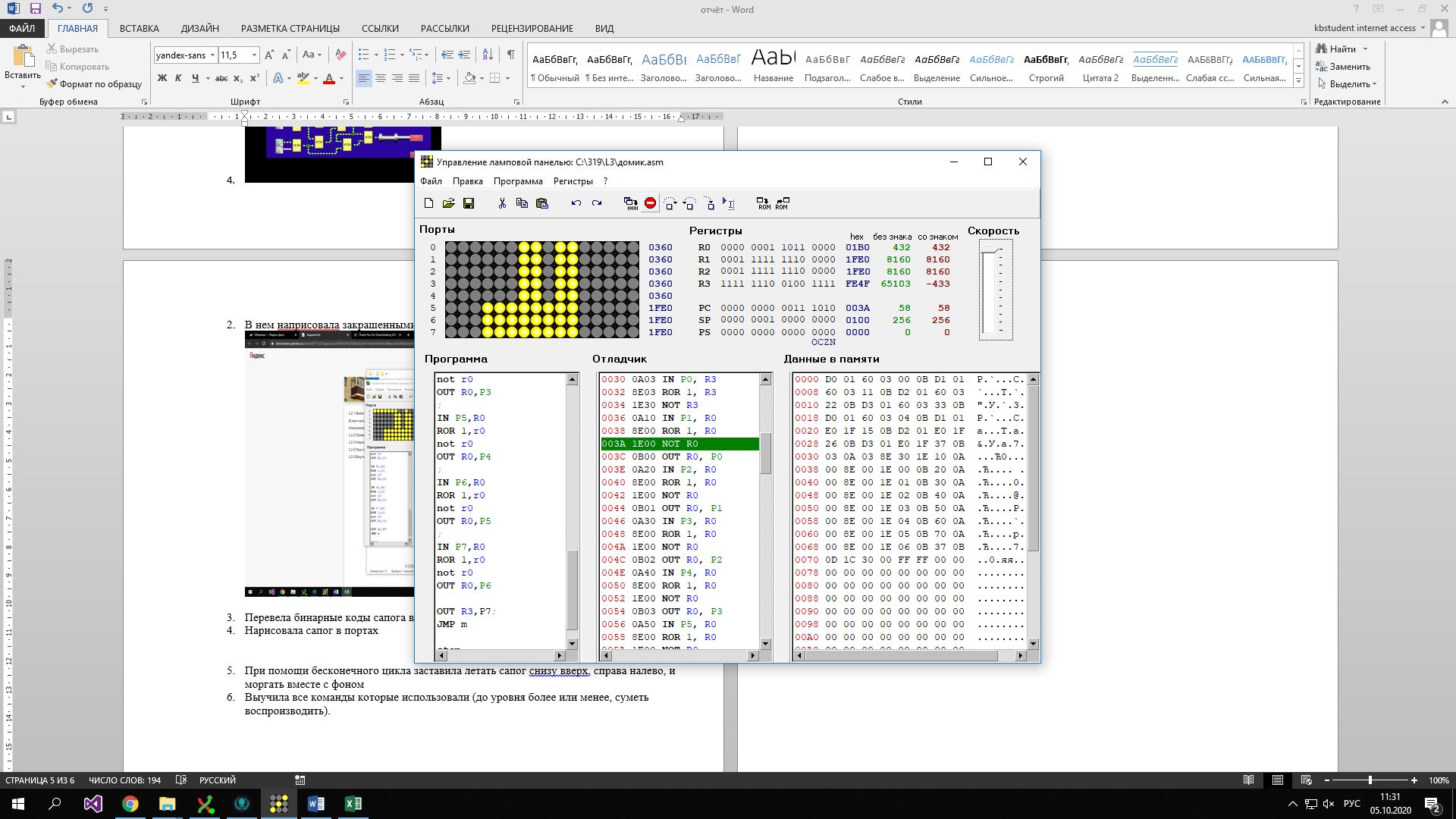
**Задание L1.2 Написать своё имя и фамилию в Brainfuck**

1. Зашла на Яндекс диск в папку Основы Алгоритмизации и Программирования
2. Скачала программу Brainfuck и начала кодить.

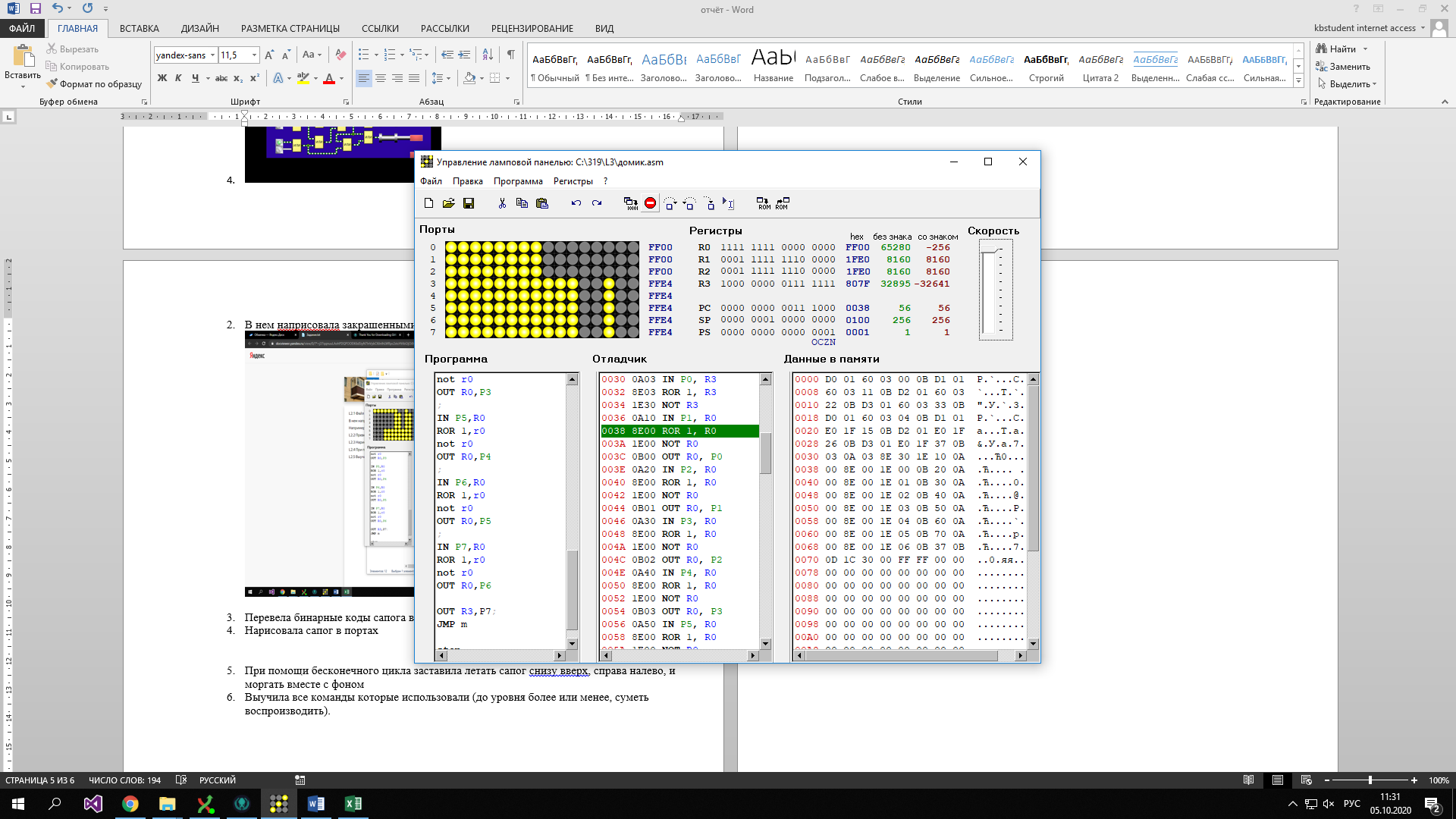
1. Получила результат.

**Задание L2**

1. Файл эксель открыла
2. В нем нарисовала закрашенными квадратиками сапог
3. Перевела бинарные коды сапога в шеснадцатеричные коды.
4. Нарисовала сапог в портах



1. При помощи бесконечного цикла заставила летать сапог снизу вверх, справа налево, и моргать вместе с фоном



1. Выучила все команды которые использовали (до уровня более или менее, суметь воспроизводить).

* NOT Rx - логические «НЕ» (инверсия)
* ROR n,Rx - циклический сдвиг вправо
* IN Py,Rx - ввод из порта Py в регистр Rx
* OUT Rx,Py - вывод из регистра Rx в порт Py
* MOV SP,Rx - пересылка Rx:=SP
* MOV Rx,SP - пересылка SP:=Rx