

Бездумный исполнитель
Паркетчик
7 класс

*Учитель
информатики:
Николаева Елена
Ивановна*

МОУ «СОШ №2» г. Ясногорска Тульской области



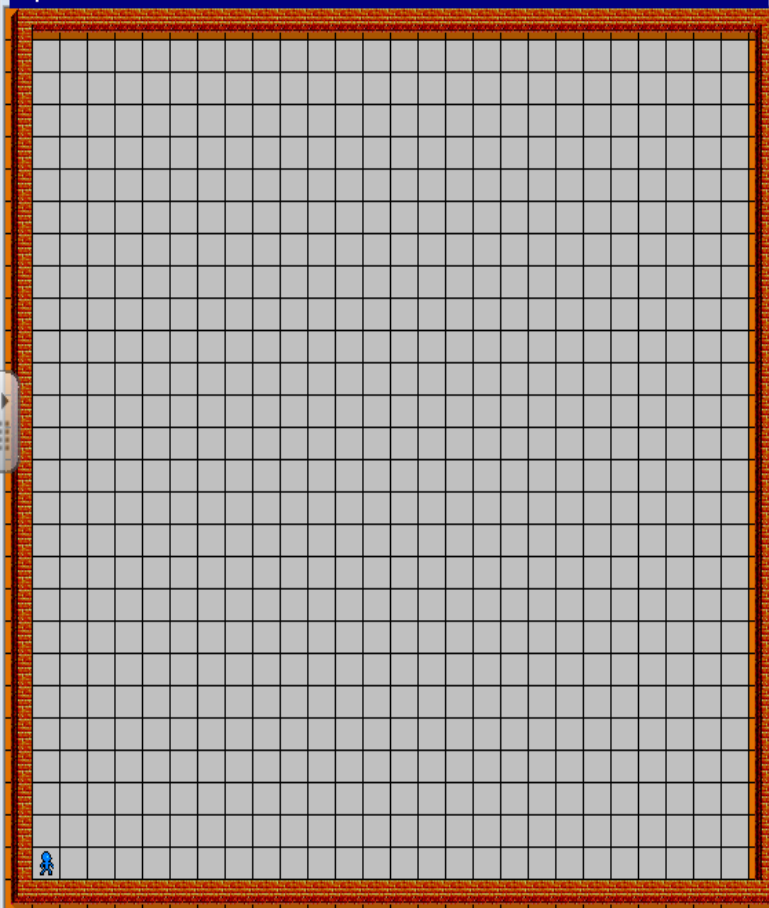
Паркетчик



Программа Паркет Редактор Шаблоны Выполнить Скорость Справка



Паркет



Программа



положить красную плитку

10: 2 0: 0



17:24 08.04.2015

Средой (игровым полем) является лист клетчатой бумаги

Действия исполнителя:

шаг вверх; ↑

шаг вниз; ↓

шаг вправо; →

шаг влево; ←

положить красную плитку; **К**

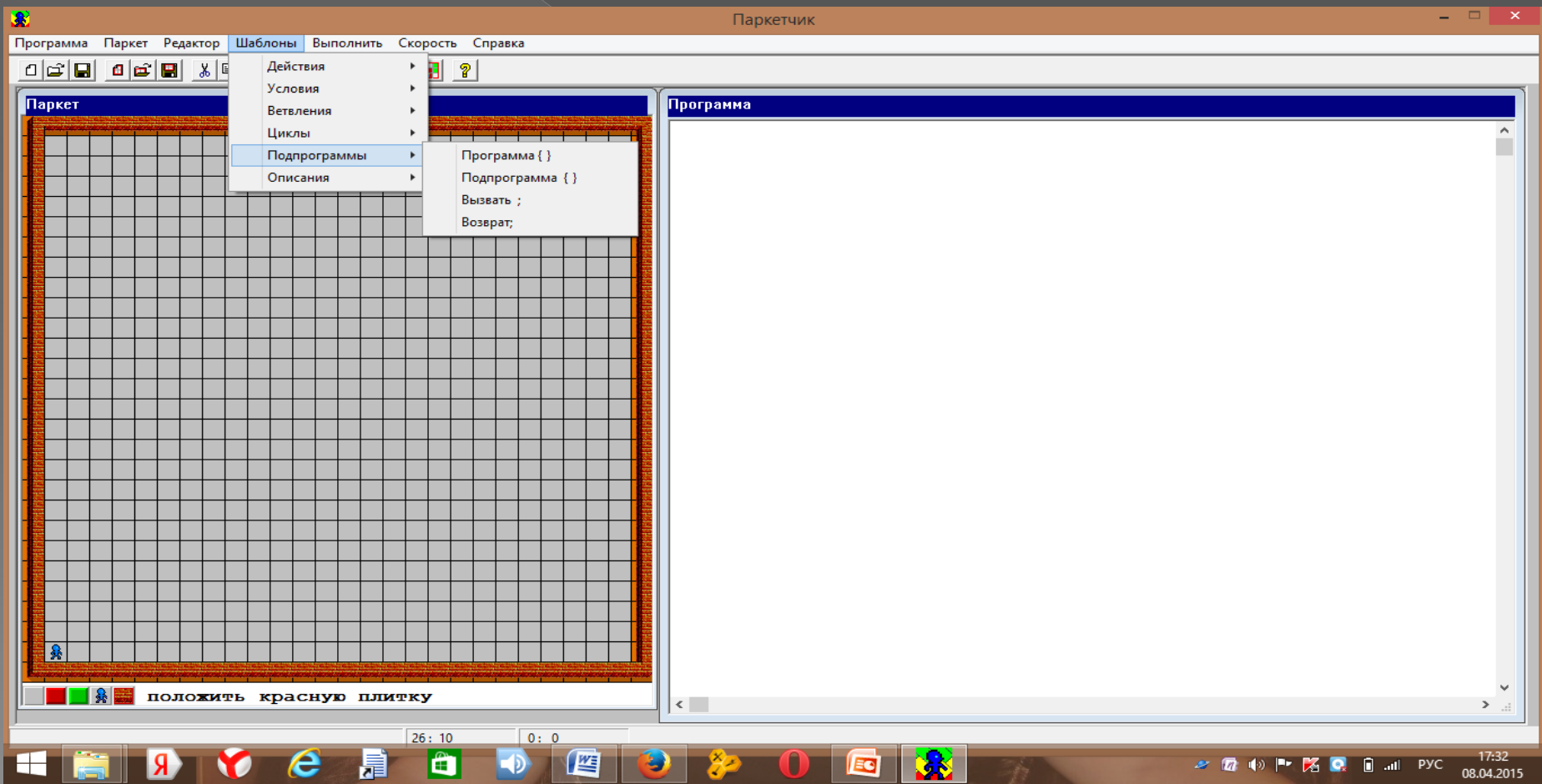
положить зеленую плитку **З**

Исходное положение Паркетчика - левый нижний угол. Координата клетки (1, 1)

1. <F4> клавиша вызова меню:

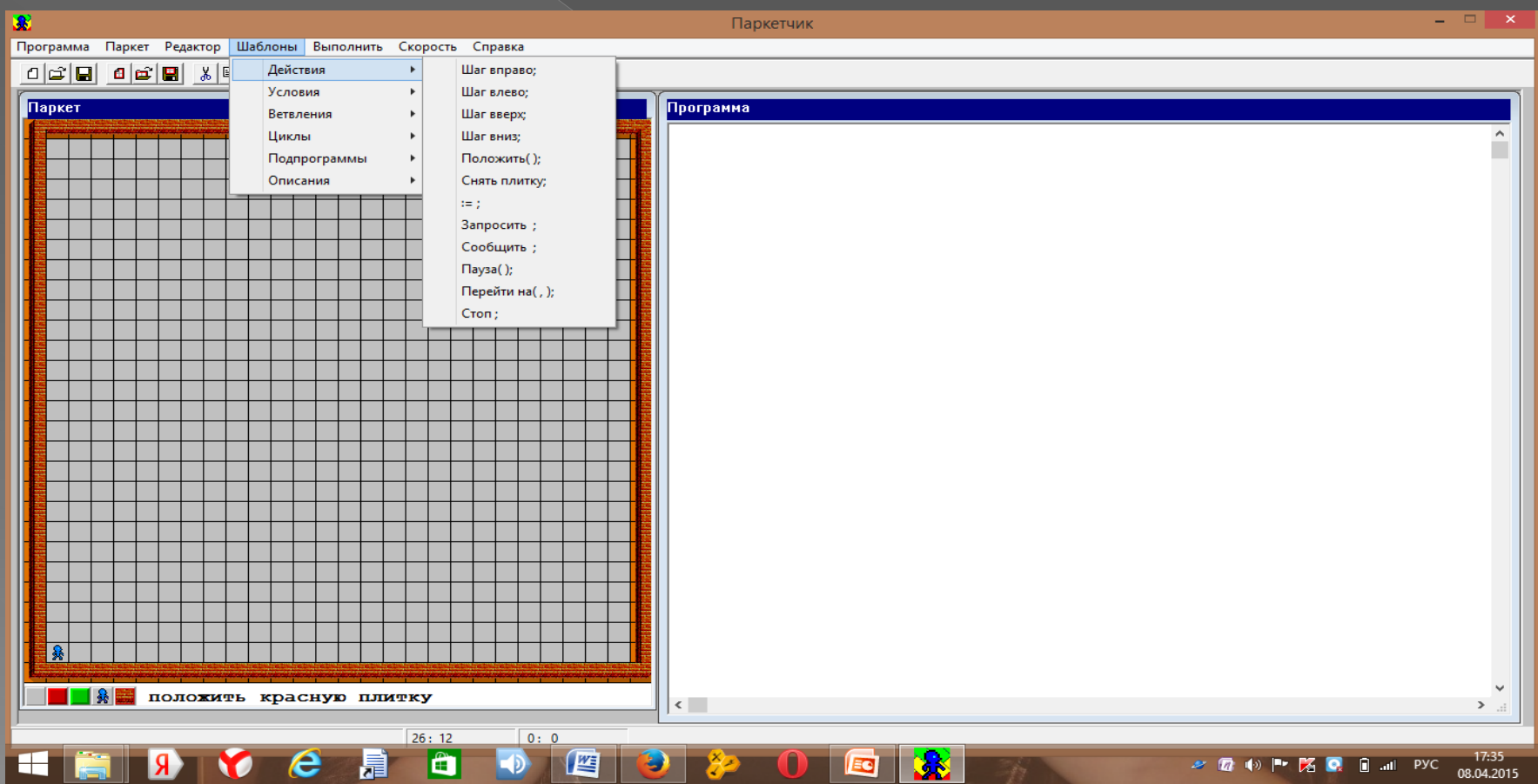
- Действия;
- Условия;
- Ветвления;
- Циклы;
- Подпрограммы;
- Описания.

2. Программа для Паркетчика должна начинаться со слова **Программа**, а все последующие команды заключаются в **фигурные скобки**. (Шаблоны – Подпрограммы)



3. В меню выберите «**Действия**». Затем курсором выберите нужный пункт.

Если вы выбрали команду **Положить ()**, то нужно будет указать цвет плитки, нажав клавишу с буквой <З> или <К>



4. Наберите простенькую программу, состоящую из следующих команд:

Программа

{

Шаг вверх;

Положить(к);

Шаг вправо;

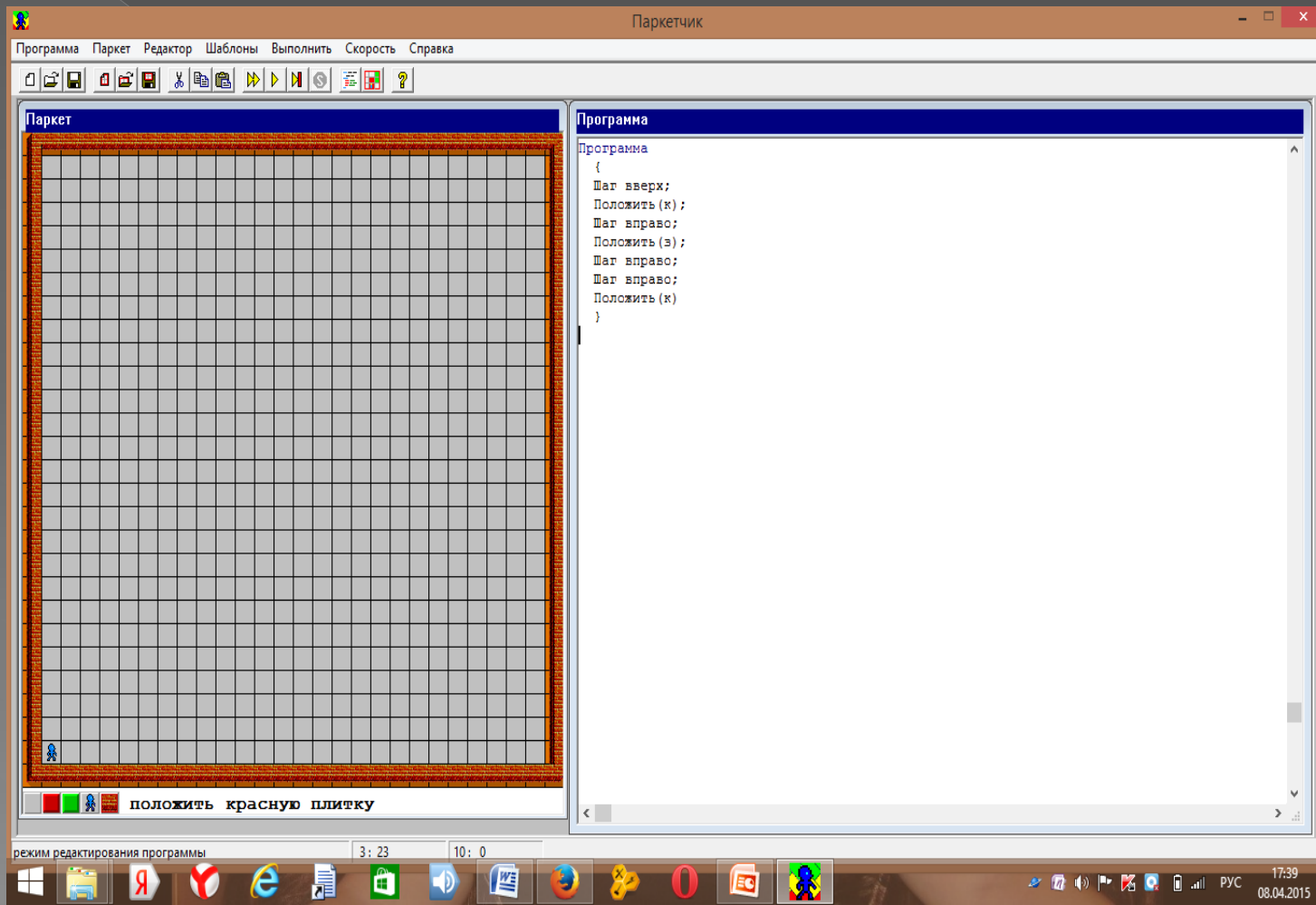
Положить(з);

Шаг вправо;

Шаг вправо;

Положить(к)

}



5. Для реализации программы выберите **Выполнение** или **<F9>**.

Паркетчик

Программа Паркет Редактор Шаблоны Выполнить Скорость Справка

Паркет

Программа

```
Программа
{
  Шаг вверх;
  Положить (к);
  Шаг вправо;
  Положить (з);
  Шаг вправо;
  Шаг вправо;
  Положить (к)
}
```

Паркетчик

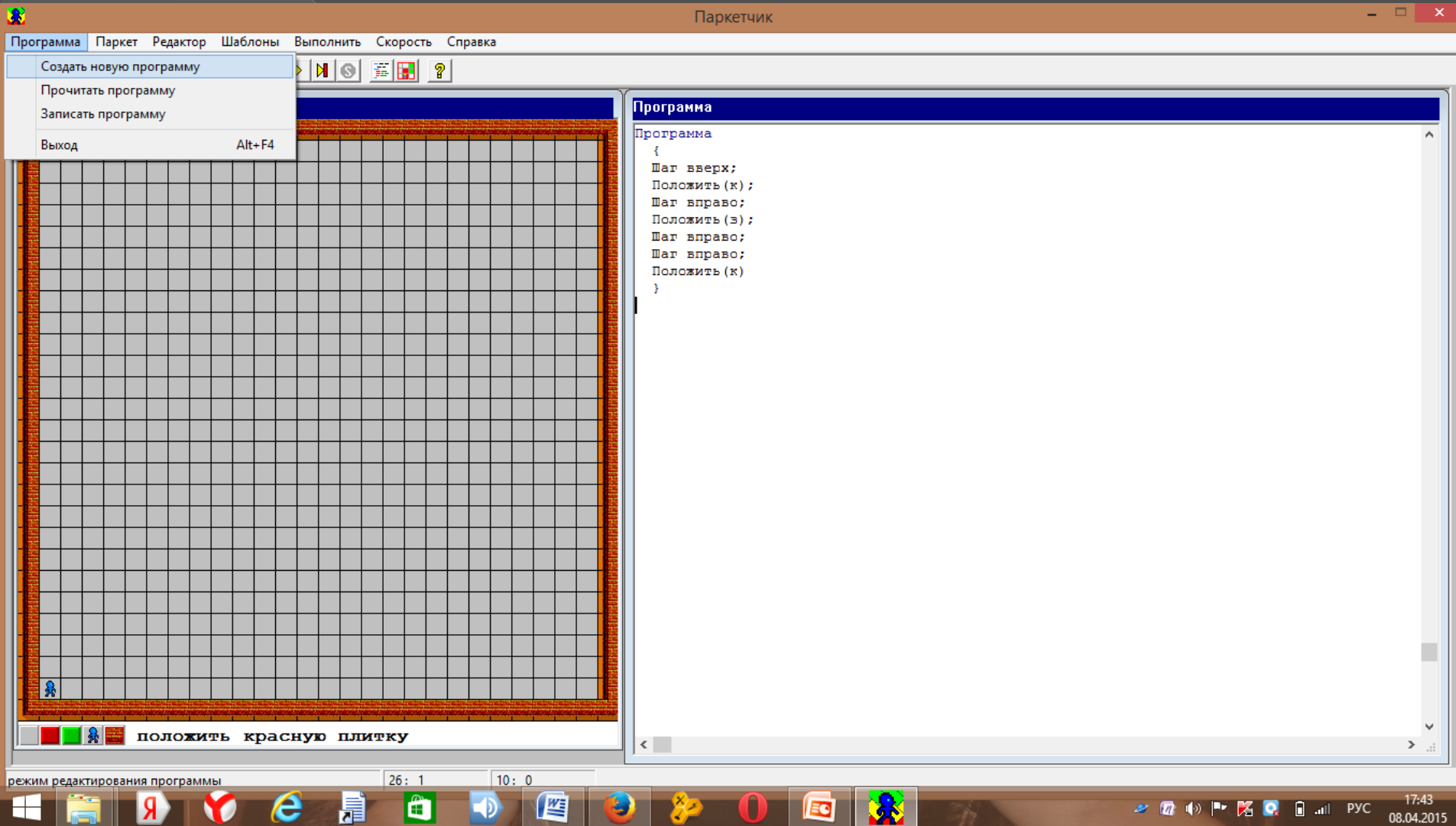
Выполнение окончено

OK

режим выполнения программы 3: 23 10: 0

17:41 08.04.2015

6. Если программа больше не нужна, ее легко стереть, последовательно выбрав в меню пункты **Файл** и **Создать новую программу**



7. Для тренировки составьте программу, исполнив которую Паркетчик на чистом поле выложит по диагонали (начиная с левого нижнего угла) 4 зеленые плитки.

Оператор цикла в работе Паркетчика

Конструкция Делать пока.

- Справа стена,
- Слева стена,
- Снизу стена,
- Сверху стена.

А также умеет проверять и отрицание:

- Не справа стена,
- Не слева стена,
- Не снизу стена,
- Не сверху стена.

Программа

Программа

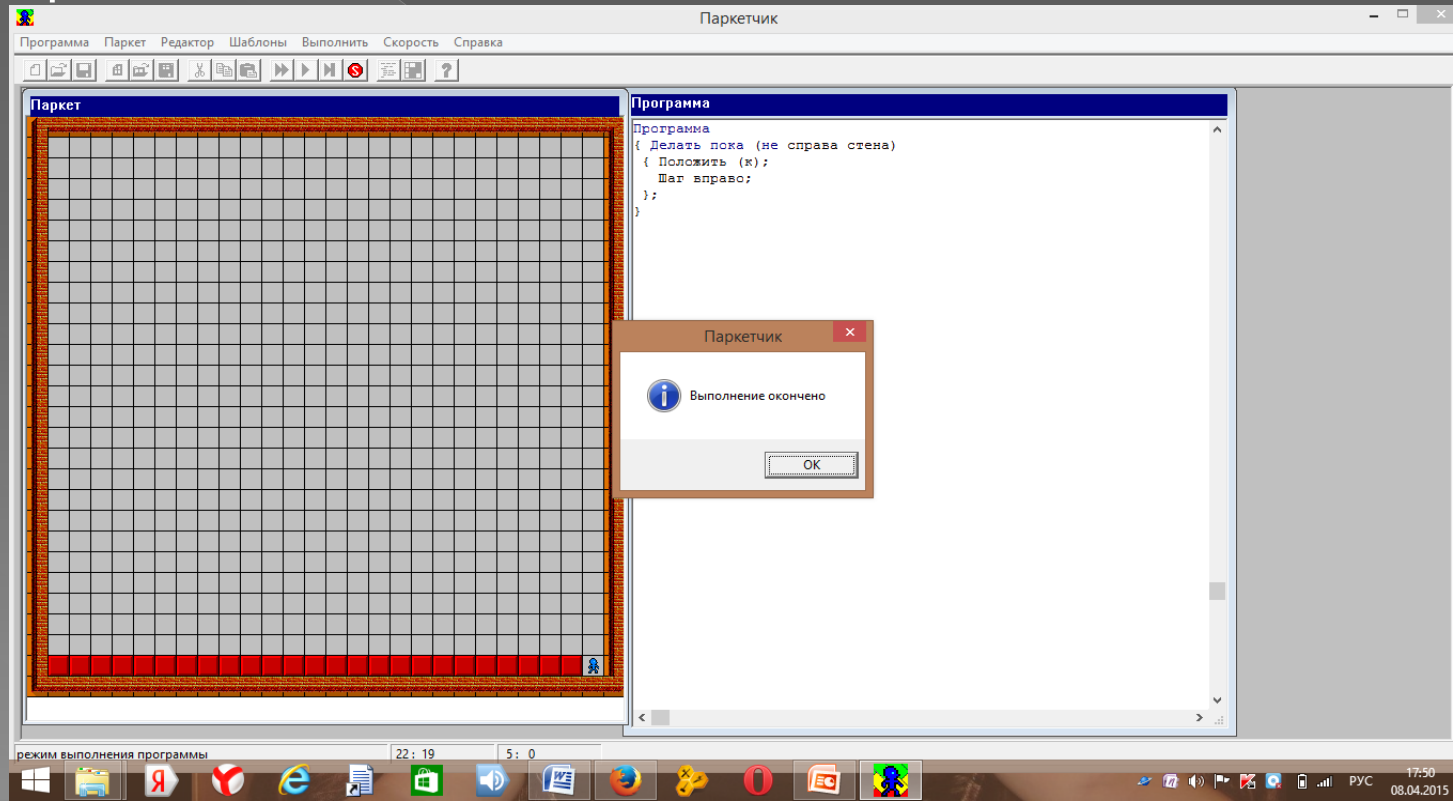
{ Делать пока (не справа стена)

{ Положить (к);

Шаг вправо;

};

}



Можно заказать Паркетчику
одноцветную рамку вдоль границ
поля, размеры которого Паркетчику
неизвестны.

Теперь выложите красными плитками
все поле.

Программа

(закрашивание поля красными плитками)

Программа

{ Делать пока (не справа стена)

{ Положить (к);

Шаг вправо;

}

Положить (к);

Вернуться на ту плитку, с которой начинал;

Делать пока (не сверху стена)

{ Положить (к);

Шаг вправо;

}

Положить (к);

Вернуться на ту плитку, с которой начинал;

}

Пояснения:

В описании алгоритма осталось действие, не являющееся допустимым для Паркетчика:

Вернуться на ту плитку, с которой начинал;

Надеюсь, для вас будет не очень сложно перевести его на язык Паркетчика и то, что получится вставить в соответствующее место алгоритма.

Задание:

Переделайте вашу программу так, чтобы Паркетчик двигался по вертикали, т.е. сначала выкладывал первый столбик, затем второй и т.д.