

# Среда программирования «КуМир»

Цель : обучение основам программирования в 6 классе по информатике в среде программирования Ку Мир с использованием инструментов Робот, Черепашка, Чертежник


- Задание №1.** 1) Открыть КуМир и ввести программу;
- 2) Для запуска на выполнение программы нажать клавишу **F9** или клавиши
- 3) Ввести значения **а** и **б** и получить результат



```
№1.kum - Кумир
программа  Редактирование  Вставка  Выполнение  Инс
[Иконки редактора]
1 | использовать Робот
2 алг
3 нач
4 ▪ цел а, б
5 ▪ вывод "Введите а="
6 ▪ ввод а
7 ▪ вывод "Введите б="
8 ▪ ввод б
9 ▪ вывод "Введите а+б=", а+б
10 кон
```

**Задание №2.** 1) Открыть КуМир и ввести программу;

2) Открыть меню Миры / Черепаха

3) Для запуска на выполнение программы нажать клавишу **F9** или клавиши  посмотреть как выполняется программа

### Основные команды Черепашки.

1) Опустить хвост - *Черепашка при движении оставляет следы на песке*

2) Поднять хвост - *Черепашка не оставляет следов*

3) Вперед (50) - *Движение вперед на 50 шагов (точек экрана)*

4) Вправо (90) - *Повернуть направо на 90°*

5) Влево (180) - *Повернуть налево на 180°*

6) Назад (60) - *Движение назад на 60 точек*

7) Цикл «2 раз»:

нц 2 раз

. вперед (50)

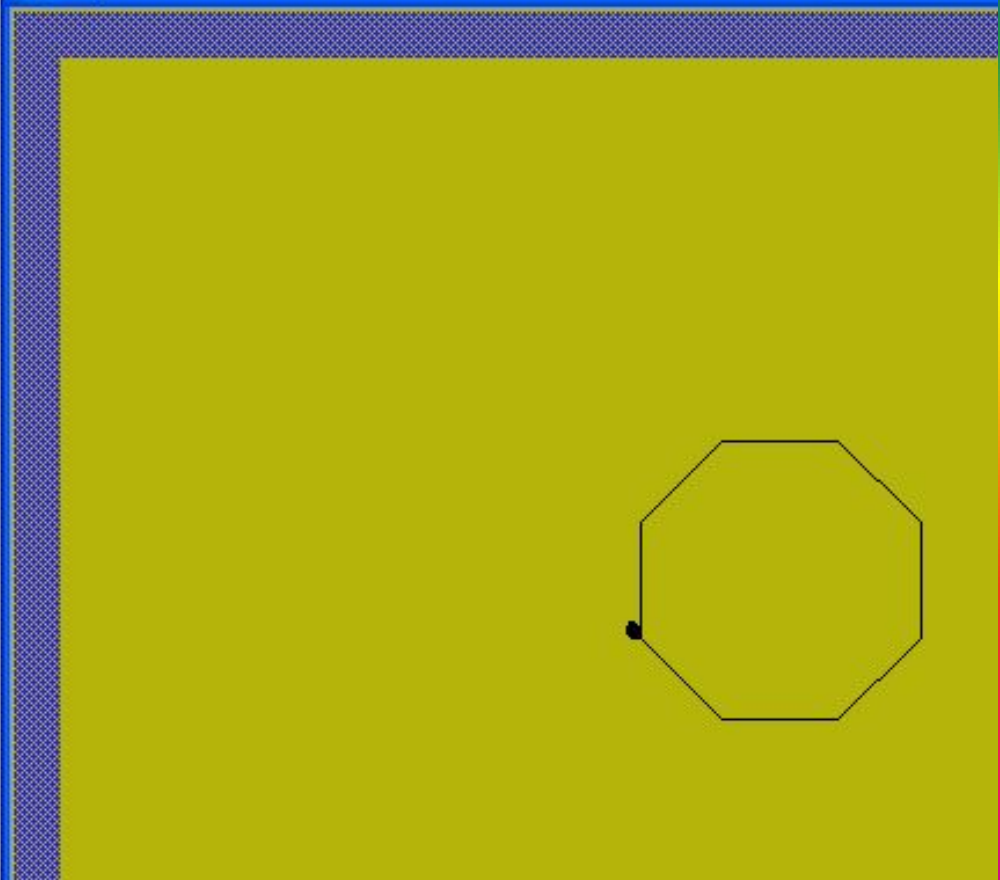
. вправо (90)

кц



```
1 использовать Черепашка
2 алг
3 нач
4   ▪ вперед (50)
5   ▪ вправо (45)
6   ▪ вперед (50)
7   ▪ вправо (45)
8   ▪ вперед (50)
9   ▪ вправо (45)
10  ▪ вперед (50)
11  ▪ вправо (45)
12  ▪ вперед (50)
13  ▪ вправо (45)
14  ▪ вперед (50)
15  ▪ вправо (45)
16  ▪ вперед (50)
17  ▪ вправо (45)
18  ▪ вперед (50)
19  ▪
20 кон
21
```

Черепашка



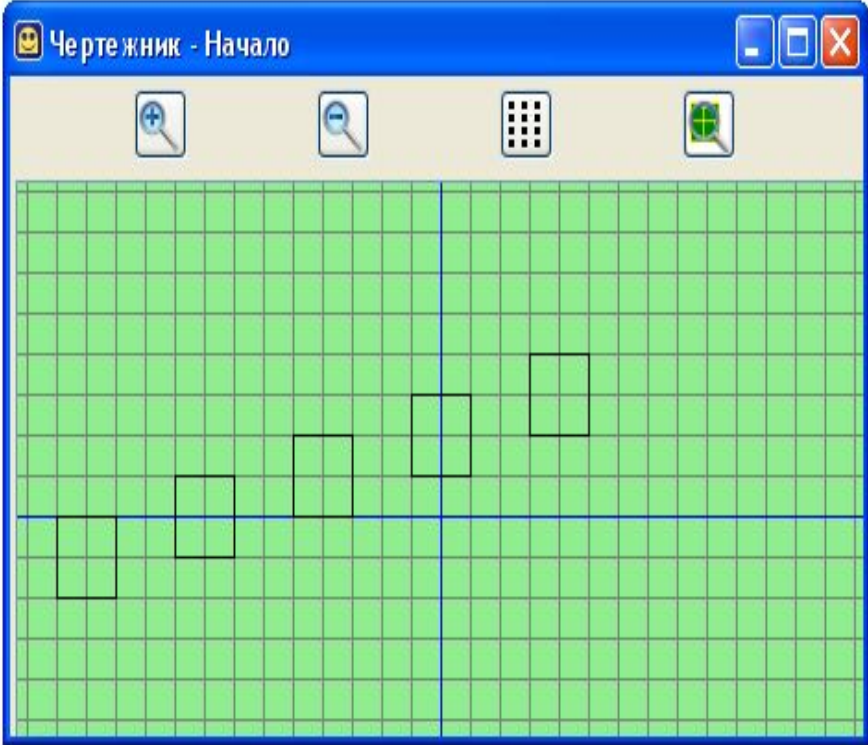
- Задание №3.** 1) Открыть КуМир и ввести программу;
- 2) Для запуска на выполнение программы нажать клавишу F9

К Новая программа - Кумир

Программа Редактирование Вставка Выполнение Инструменты Робот Чертежник Инфо Миры

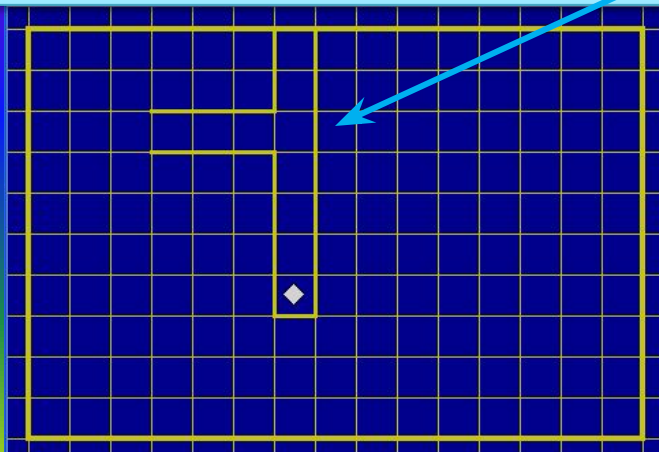
1 использовать Чертежник  
2 алг  
3 нач  
4 ▪ сместиться в точку  $(3, 4)$   
5 ▪ нц 5 раз  
6 ▪ ▪ опустить перо  
7 ▪ ▪ сместиться на вектор  $(2, 0)$   
8 ▪ ▪ сместиться на вектор  $(0, -2)$   
9 ▪ ▪ сместиться на вектор  $(-2, 0)$   
10 ▪ ▪ сместиться на вектор  $(0, 2)$   
11 ▪ ▪ поднять перо  
12 ▪ ▪ сместиться на вектор  $(-4, -1)$   
13 ▪ кц  
14 ▪  
15 ▪  
16 кон  
17

Чертежник - Начало



5 раз

**Задание №2.** 1) Открыть КуМир и в меню Инструменты / Редактировать стартовую обстановку и отредактировать самим стартовую обстановку Робота и сохранить (Обстановка \ Сохранить как) в папке со своим именем



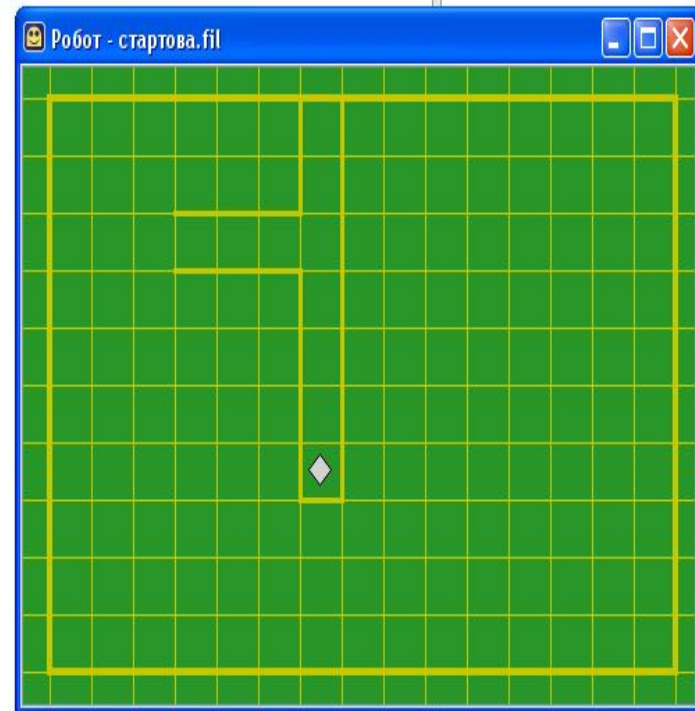
2) Открыть КуМир и меню Робот / Сменить стартовую обстановку и найти сохраненную стартовую обстановку

3) В меню Робот / Показать окно Робота

4) Ввести программу для Робота и запустить ее на выполнение с помощью кнопки



```
1 использовать Робот
2 алг
3 нач
4   ▪ нц пока слева стена
5     ▪   вверх
6   ▪   кц
7   ▪ нц 4 раз
8     ▪   влево
9   ▪   кц
10  ▪ закрасить
11  ▪
12 кон
13
```



# Самостоятельная работа

Составить аналогичные программы в:  
Роботе, Черепашке, Чертежнике и выполнить их