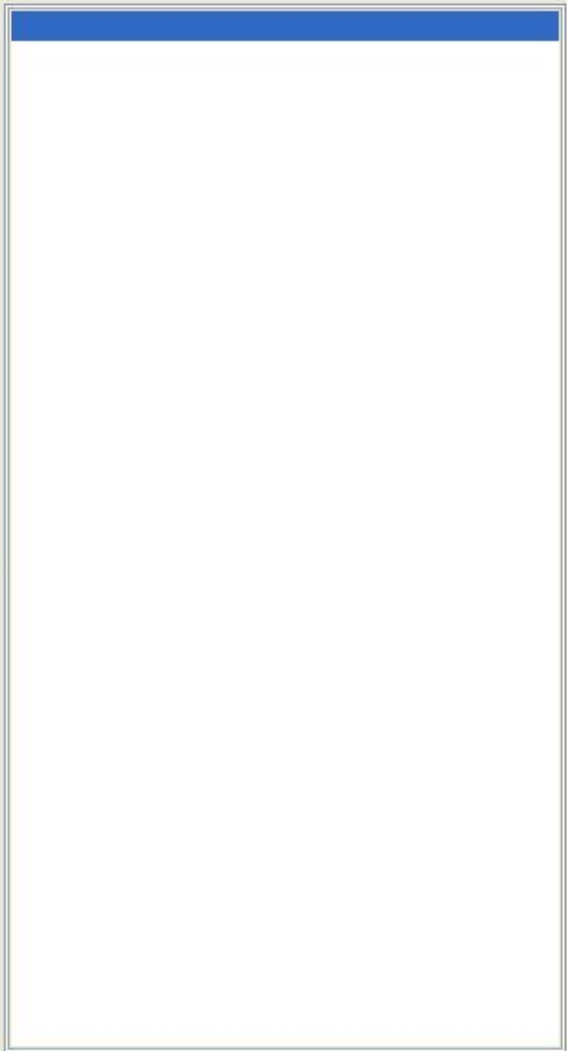


Задача: "1919"

- Система команд
- ШАГ F2
 - ПРЫЖОК F3
 - ПОВОРОТ F4
- Процедуры
- ОПИСАНИЕ F5
 - ВЫЗОВ F6
- Управляющие структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
 - ЦИКЛ F8



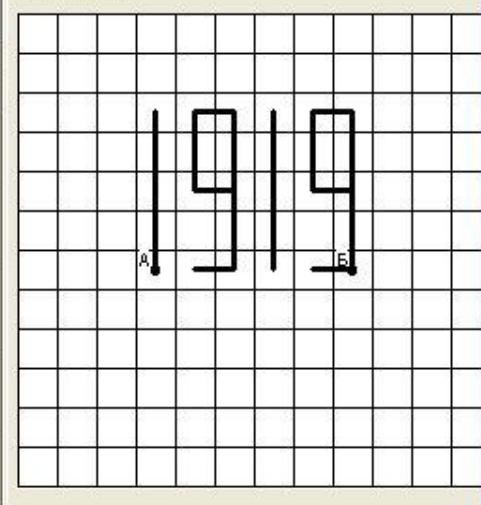
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
0												
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												



Задача:
"1919"

Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

Образец:



- Система команд
- ШАГ F2
 - ПРЫЖОК F3
 - ПОВОРОТ F4
- Процедуры
- ОПИСАНИЕ F5
 - ВЫЗОВ F6
- Управляющие структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
 - ЦИКЛ F8

```

АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
Дано: Исполнитель в т.А
Надо: Исполнитель в т.Б
НАЧ
КОН

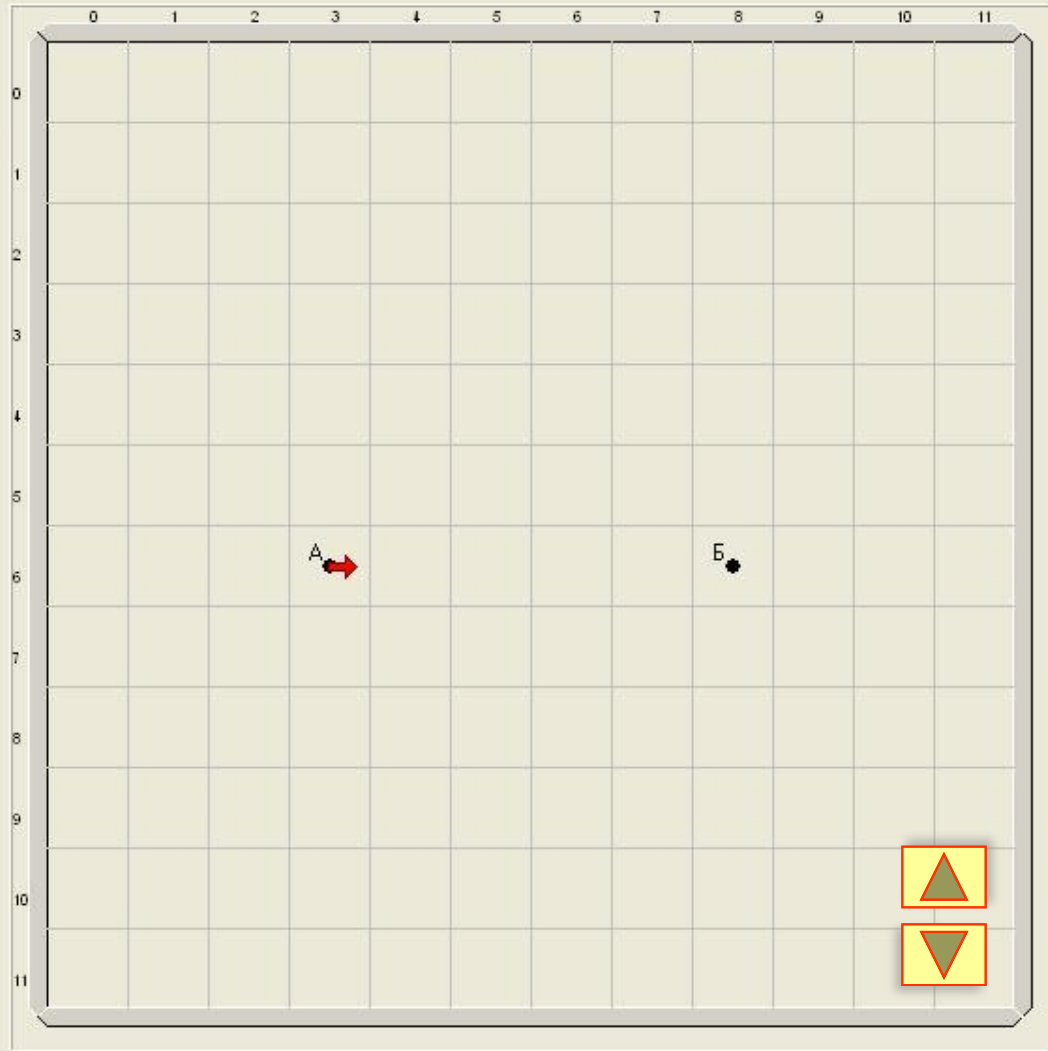
```

Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

- Система команд
- ШАГ F2
 - ПРЫЖОК F3
 - ПОВОРОТ F4
- Процедуры
- ОПИСАНИЕ F5
 - ВЫЗОВ F6**
- Управляющие структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
 - ЦИКЛ F8

```

АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
Дано: Исполнитель в т.А
Надо: Исполнитель в т.Б
НАЧ
КОН
  
```



Всего в алгоритме:

команд0
 процедур0
 вызовов процедур 0
 ветвлений0
 циклов0

Итого: строк5

Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

Система команд
ШАГ F2
АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
Дано: Исполнитель в т.А
Надо: Исполнитель в т.Б

Выбрать из списка

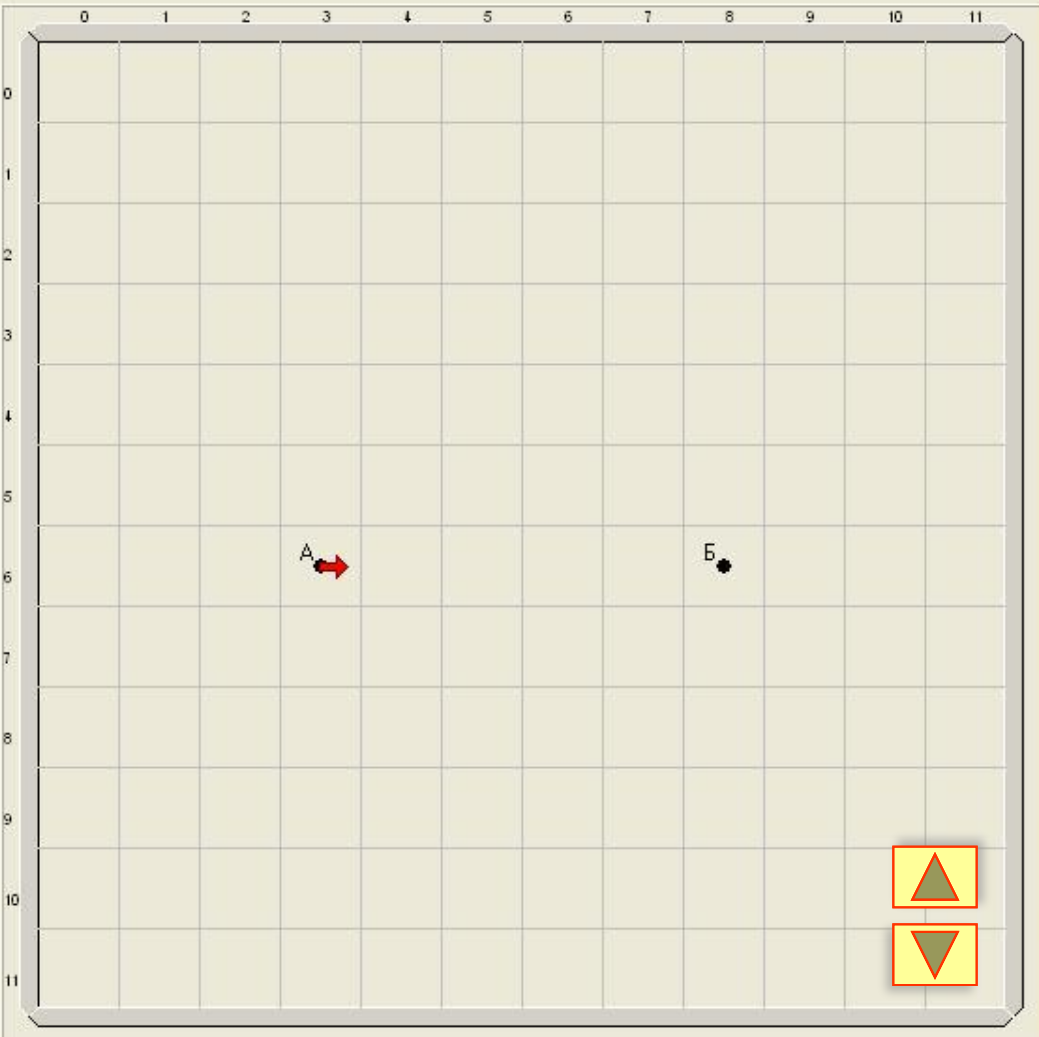
Ввести имя новой процедуры



- структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
 - ЦИКЛ F8

Всего в алгоритме:

команд0
процедур0
вызовов процедур0
ветвлений0
циклов0
Итого: строк5



Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

Система команд
ШАГ F2
АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
Дано: Исполнитель в т.А
Надо: Исполнитель в т.Б

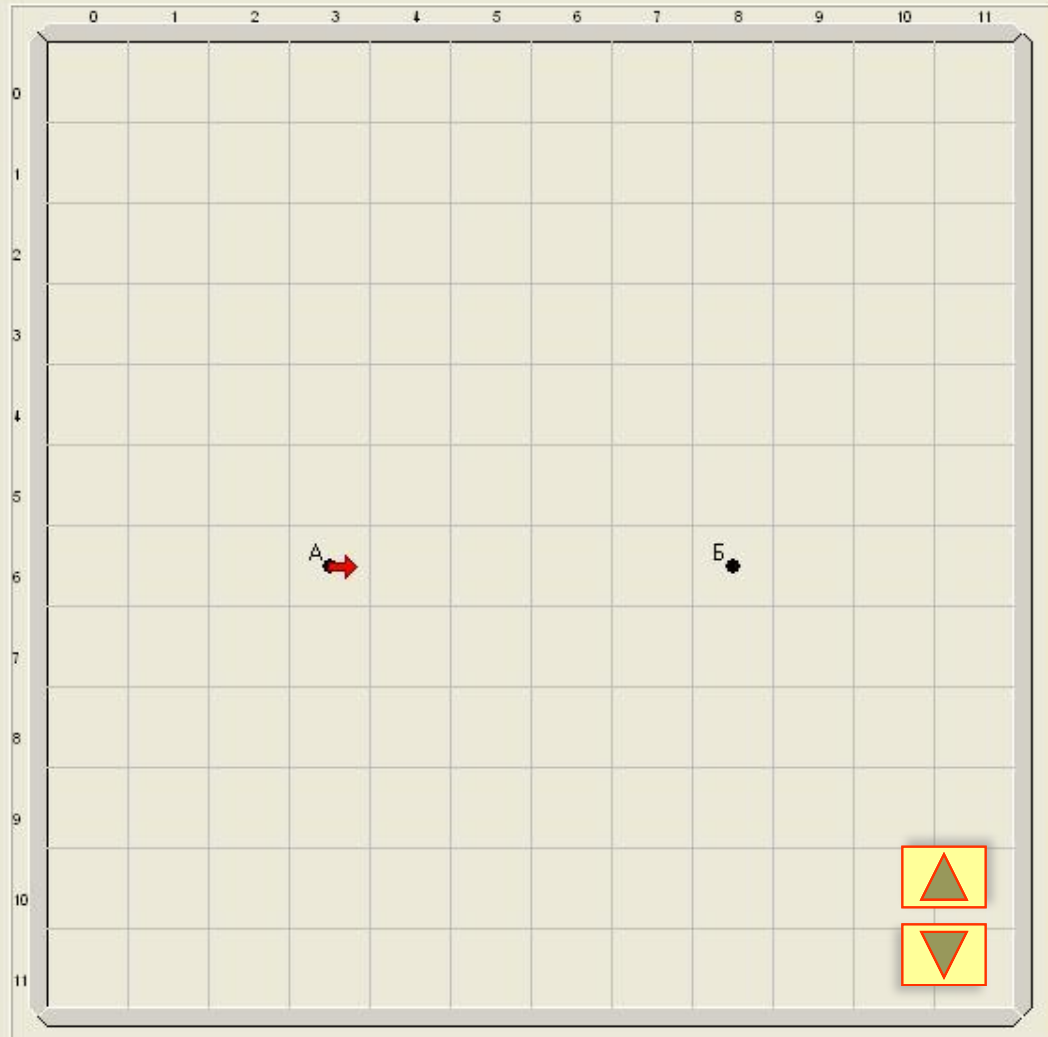
Выбрать из списка
Ввести имя новой процедуры
ЕДИНИЦА



Enter

- структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
- ЦИКЛ F8

Всего в алгоритме:
команд0
процедур0
вызовов процедур 0
ветвлений0
циклов0
Итого: строк5



Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

- Система команд
- ШАГ F2
 - ПРЫЖОК F3**
 - ПОВОРОТ F4
- Процедуры
- ОПИСАНИЕ F5
 - ВЫЗОВ F6
- Управляющие структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
 - ЦИКЛ F8

```

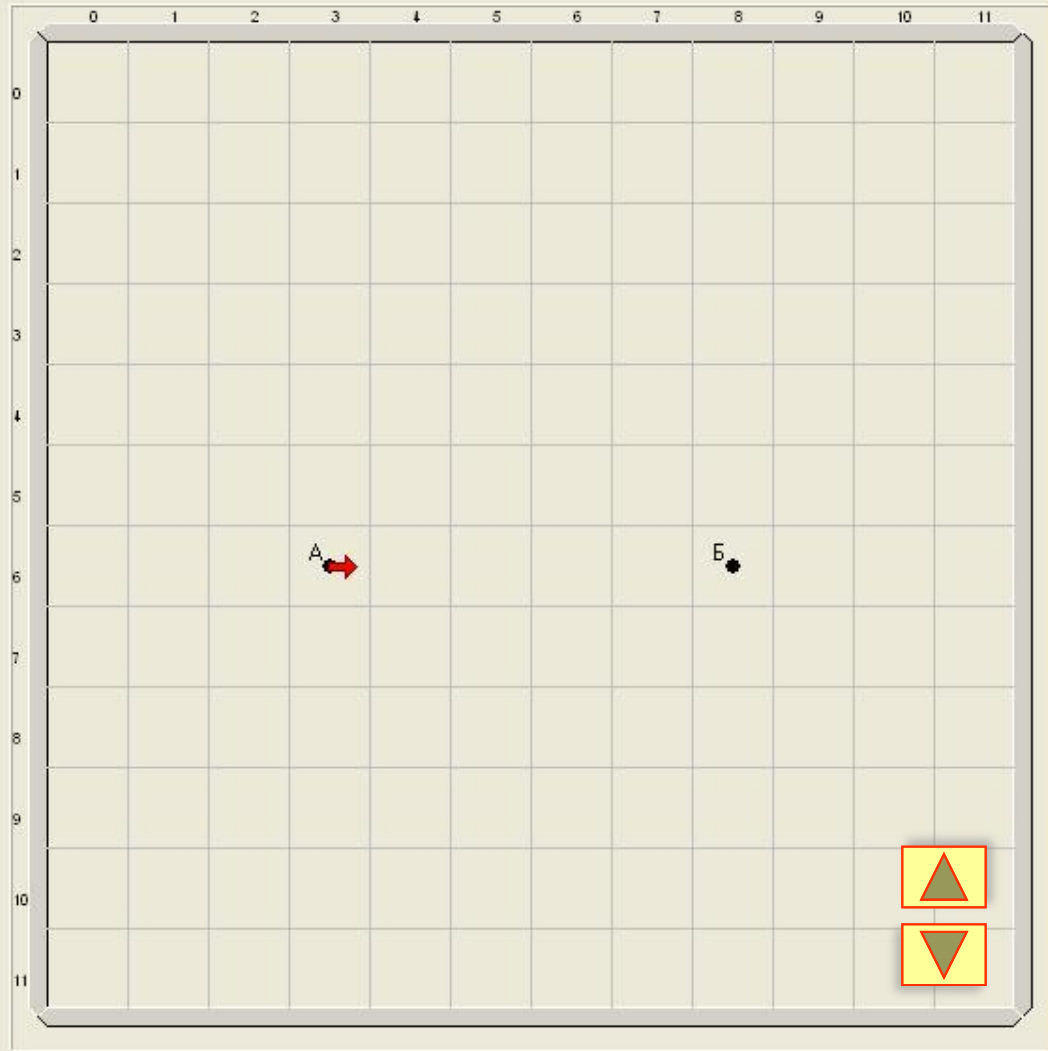
АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
  Дано: Исполнитель в т.А
  Надо: Исполнитель в т.Б
НАЧ
ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
КОН
ПРОЦЕДУРА ЕДИНИЦА
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ

```

Всего в алгоритме:

команд0
 процедур1
 вызовов процедур 1
 ветвлений0
 циклов0

Итого: строк8

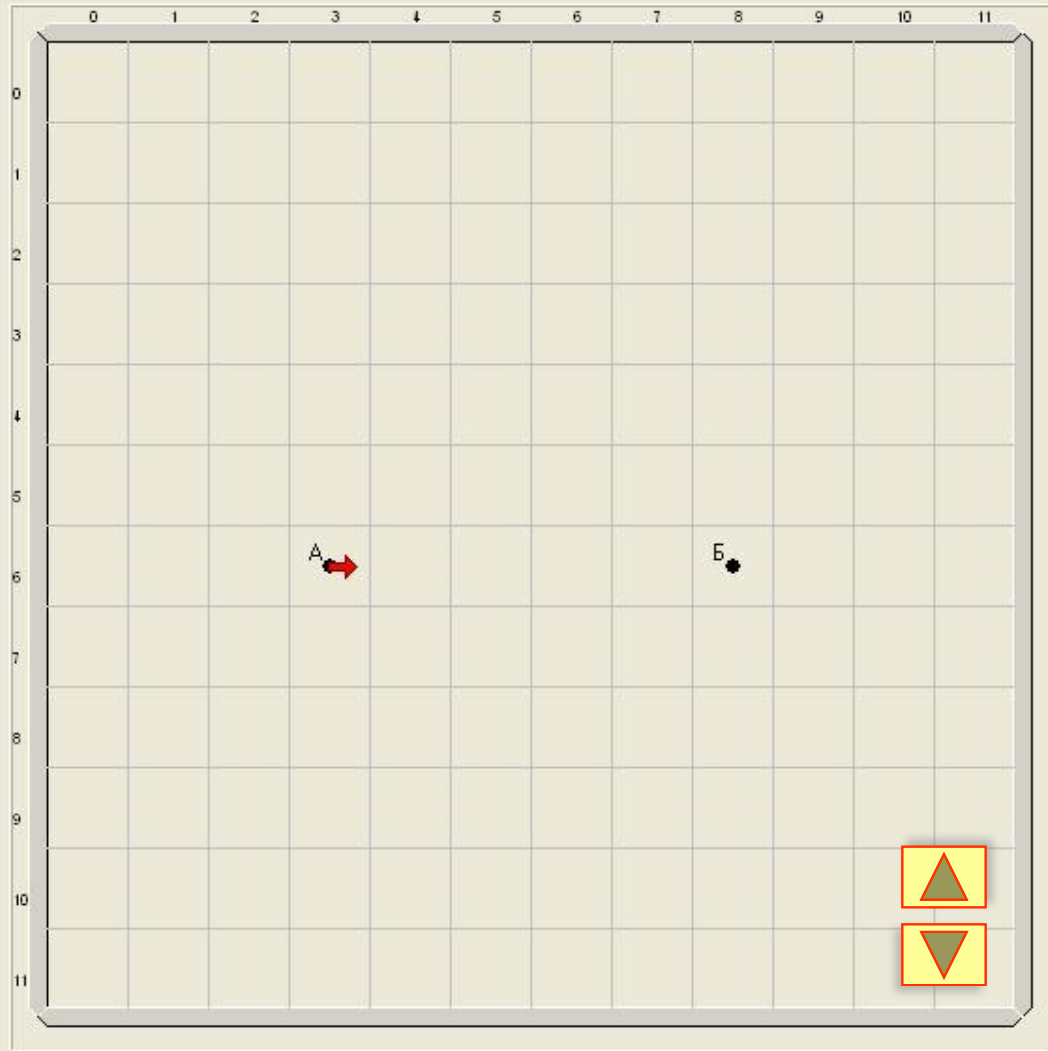


Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

- Система команд
- ШАГ F2
 - ПРЫЖОК F3
 - ПОВОРОТ F4
- Процедуры
- ОПИСАНИЕ F5
 - ВЫЗОВ F6**
- Управляющие структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
 - ЦИКЛ F8

```

АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
  Дано: Исполнитель в т.А
  Надо: Исполнитель в т.Б
НАЧ
  ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
  ПРЫЖОК
КОН
ПРОЦЕДУРА ЕДИНИЦА
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
  
```



Всего в алгоритме:

команд1
процедур1
вызовов процедур1
ветвлений0
циклов0
Итого: строк9

Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

Система команд

ШАГ F2

Выбрать из списка

Ввести имя новой процедуры

структуры

ВЕТВЛЕНИЕ F7

ЦИКЛ F8

АЛГОРИТМ ПУТЬ_0

Дано: Исполнитель в т.А

Нало: Исполнитель в т.Б

ЕДИНИЦА

ИЦА

ол

структуры

Всего в алгоритме:

команд1

процедур1

вызовов процедур 1

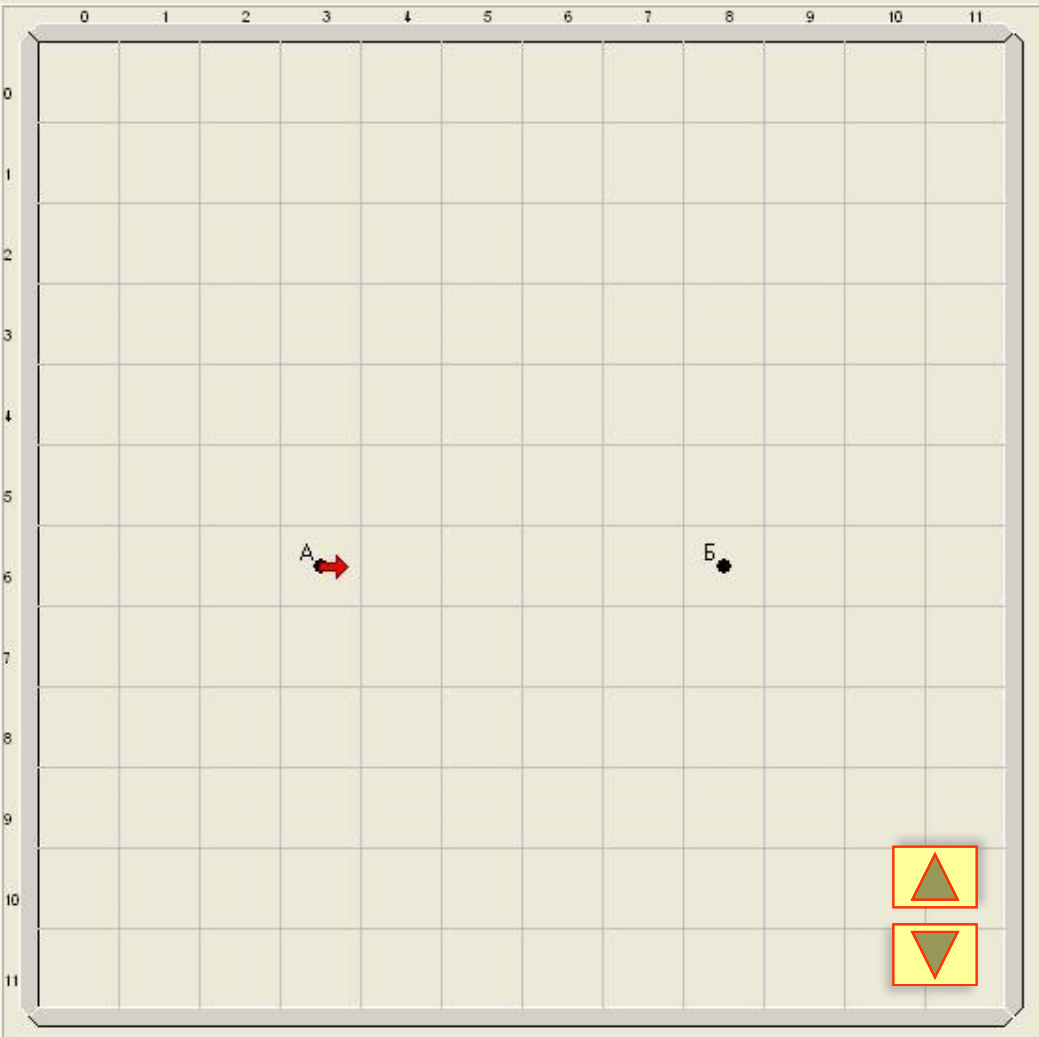
ветвлений0

циклов0

Итого: строк9

ЕДИНИЦА

Ввести имя новой процедуры



Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

Система команд

ШАГ F2

Выбрать из списка

Ввести имя новой процедуры

структуры

ВЕТВЛЕНИЕ F7

ЦИКЛ F8

АЛГОРИТМ ПУТЬ_0

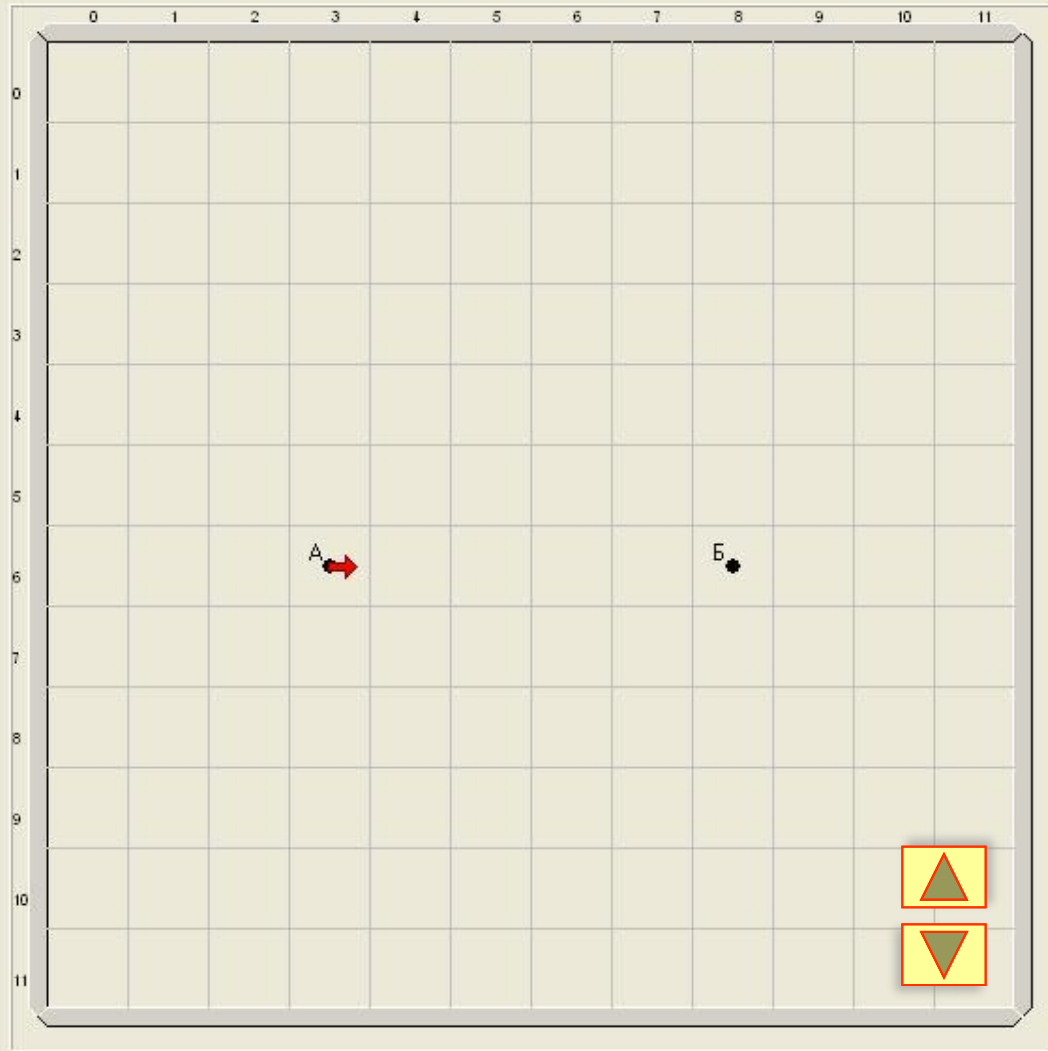
Дано: Исполнитель в т.А

Надо: Исполнитель в т.Б

ЕДИНИЦА

ДЕВЯТЬ

Enter



Всего в алгоритме:

команд1

процедур1

вызовов процедур 1

ветвлений0

циклов0

Итого: строк9

Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

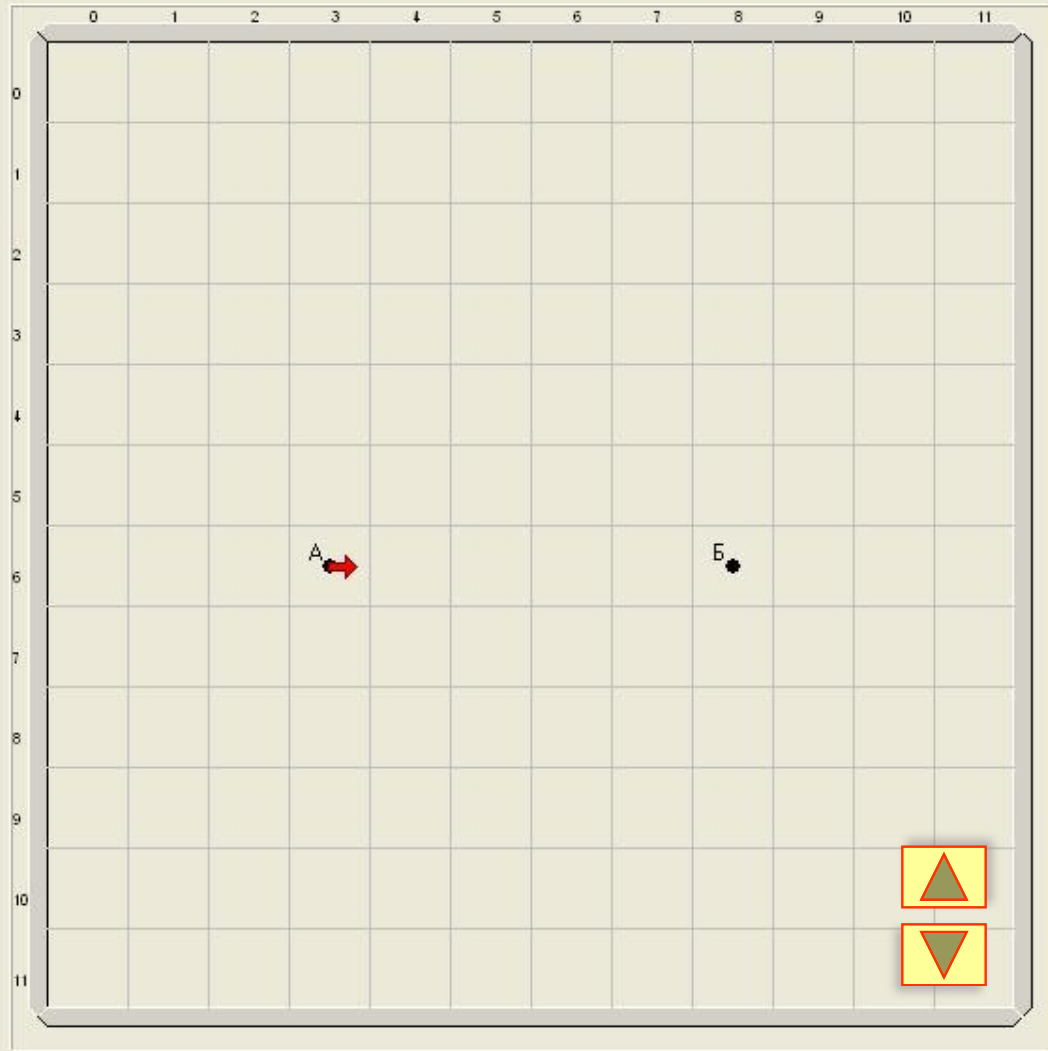
- Система команд
- ШАГ F2
 - ПРЫЖОК F3**
 - ПОВОРОТ F4
- Процедуры
- ОПИСАНИЕ F5
 - ВЫЗОВ F6
- Управляющие структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
 - ЦИКЛ F8

```

АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
Дано: Исполнитель в т.А
Надо: Исполнитель в т.Б
НАЧ
ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ДЕВЯТЬ
КОН
ПРОЦЕДУРА ЕДИНИЦА
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
  
```

Всего в алгоритме:

команд1
процедур2
вызовов процедур2
ветвлений0
циклов0
Итого: строк12



Задача: "1919" | Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

Система команд

ШАГ F2

ПРЫЖОК F3

ПОВОРОТ F4

Процедуры

ОПИСАНИЕ F5

ВЫЗОВ F6

Управляющие структуры

ВЕТВЛЕНИЕ F7

ЦИКЛ F8

```

АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
  Дано: Исполнитель в т.А
  Надо: Исполнитель в т.Б
НАЧ
  ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
  ПРЫЖОК
  ДЕЛАЙ ДЕВЯТЬ
  ПРЫЖОК
  КОН
ПРОЦЕДУРА ЕДИНИЦА
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
  
```

Всего в алгоритме:

команд2

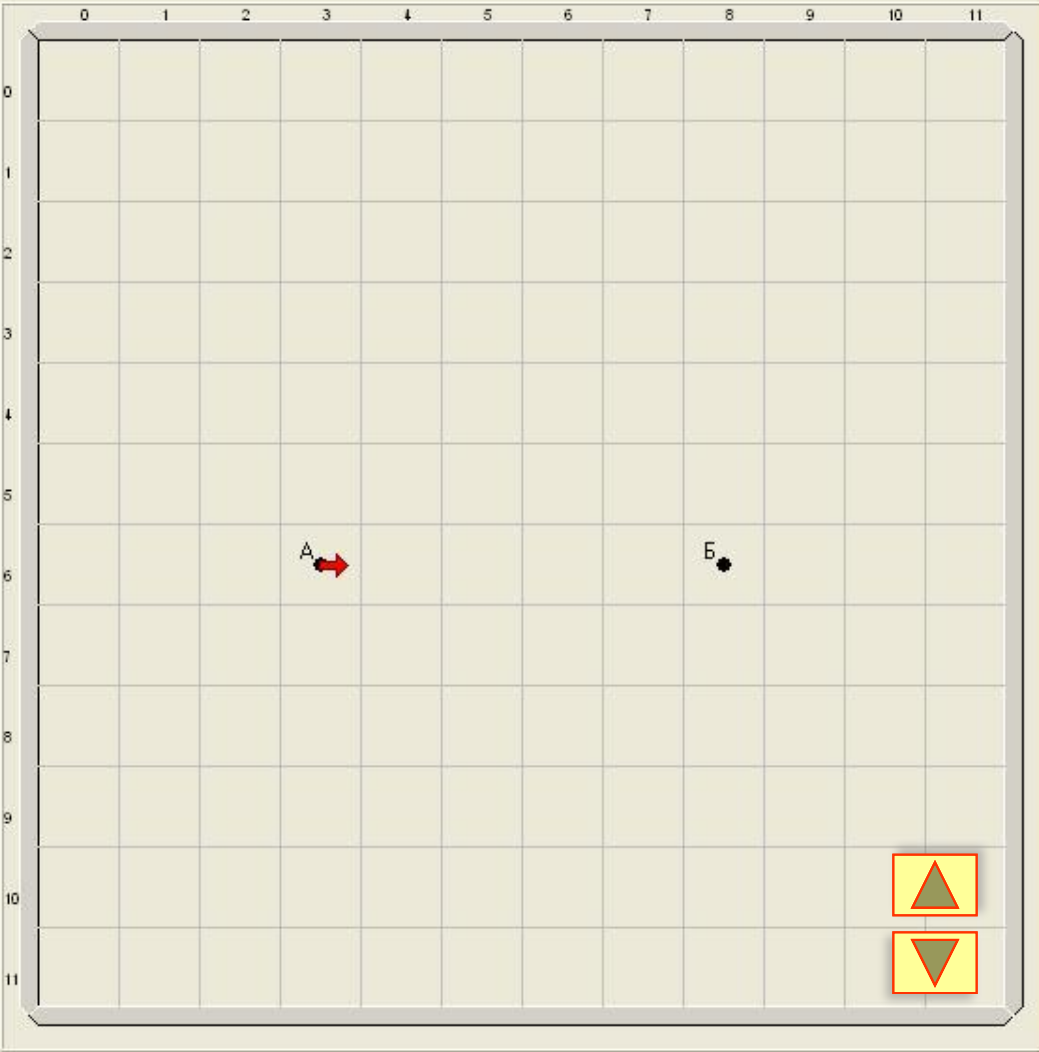
процедур2

вызовов процедур 2

ветвлений0

циклов0

Итого: строк13



Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

Система команд

ШАГ F2

Выбрать из списка

ЕДИНИЦА

ДЕВЯТЬ

Ввести имя новой процедуры

структуры

ВЕТВЛЕНИЕ F7

ЦИКЛ F8

Всего в алгоритме:

команд2

процедур2

вызовов процедур 2

ветвлений0

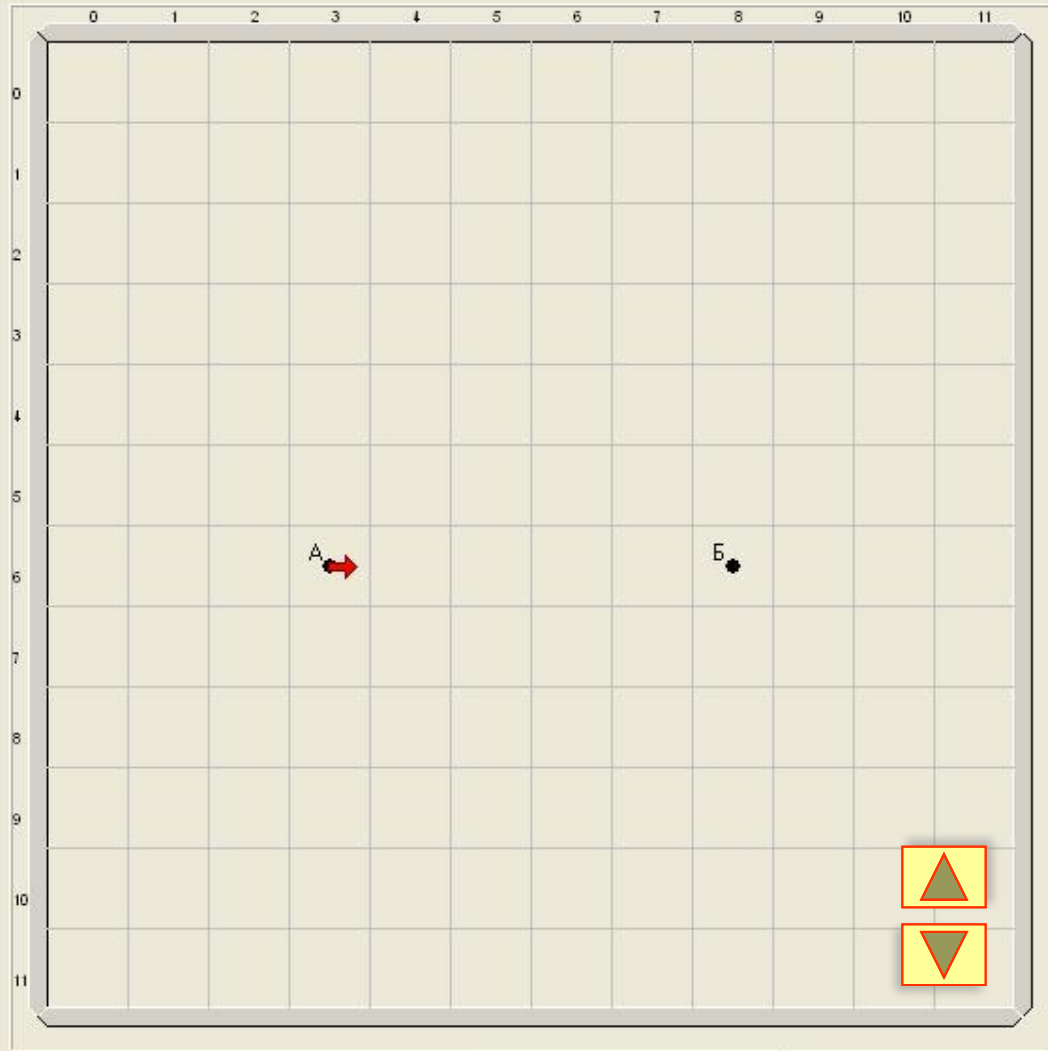
циклов0

Итого: строк13

АЛГОРИТМ ПУТЬ_0

Дано: Исполнитель в т.А

Надо: Исполнитель в т.Б



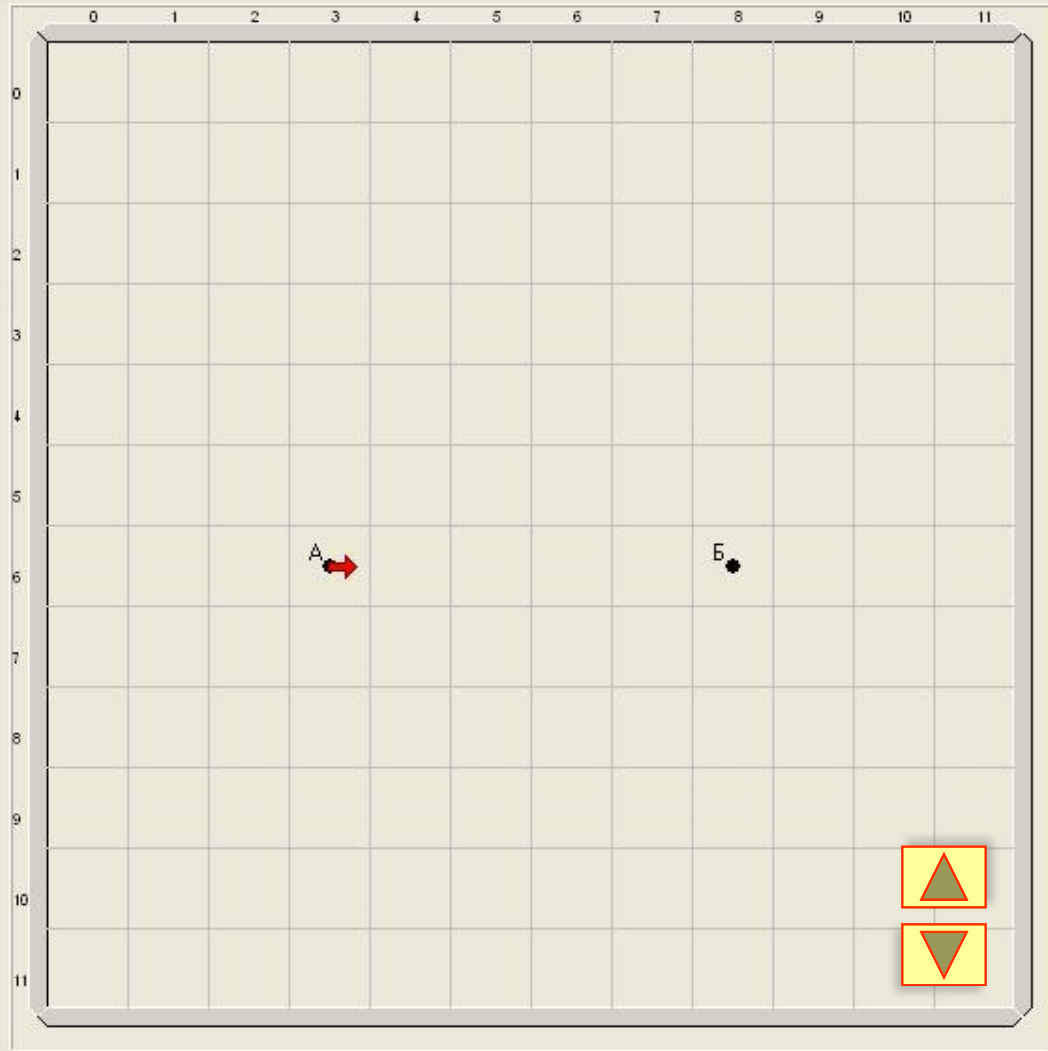
Рабочее поле для Стрелочки

Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

- Система команд
- ШАГ F2
 - ПРЫЖОК F3**
 - ПОВОРОТ F4
- Процедуры
- ОПИСАНИЕ F5
 - ВЫЗОВ F6
- Управляющие структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
 - ЦИКЛ F8

```

АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
Дано: Исполнитель в т.А
Надо: Исполнитель в т.Б
НАЧ
ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ДЕВЯТЬ
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
КОН
ПРОЦЕДУРА ЕДИНИЦА
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
  
```



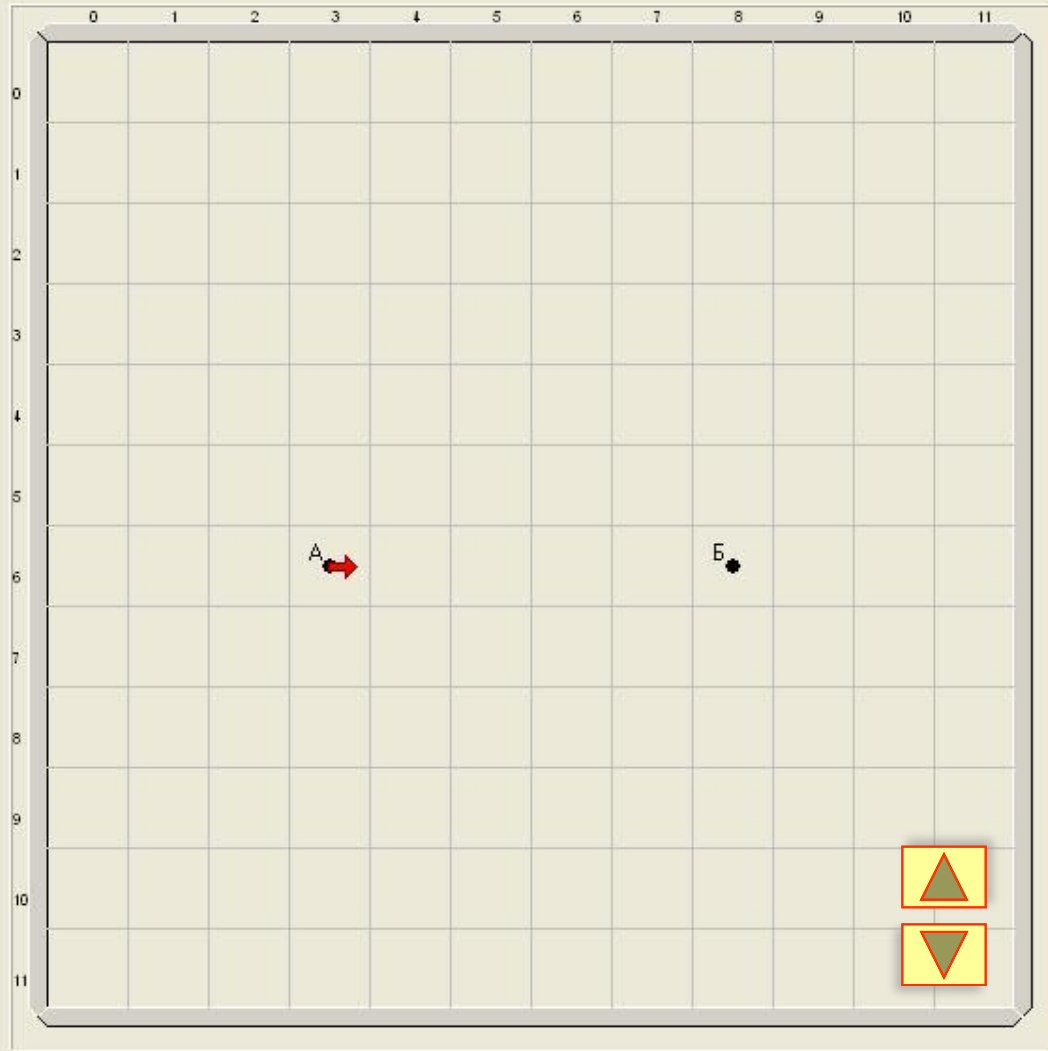
Всего в алгоритме:

команд2
процедур2
вызовов процедур3
ветвлений0
циклов0
Итого: строк14

Задача: "1919"
Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

- Система команд
ШАГ F2
ПРЫЖОК F3
ПОВОРОТ F4
Процедуры
ОПИСАНИЕ F5
ВЫЗОВ F6
Управляющие структуры
ВЕТВЛЕНИЕ F7
ЦИКЛ F8

```
АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
Дано: Исполнитель в т.А
Надо: Исполнитель в т.Б
НАЧ
ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ДЕВЯТЬ
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
ПРЫЖОК
КОН
ПРОЦЕДУРА ЕДИНИЦА
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
```



Всего в алгоритме:
команд3
процедур2
вызовов процедур 3
ветвлений0
циклов0
Итого: строк15

Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

Система команд

ШАГ F2

Выбрать из списка

Ввести имя новой процедуры

структуры

ВЕТВЛЕНИЕ F7

ЦИКЛ F8

```

АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
Дано: Исполнитель в т.А
Надо: Исполнитель в т.Б

ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
  
```

Всего в алгоритме:

команд3

процедур2

вызовов процедур 3

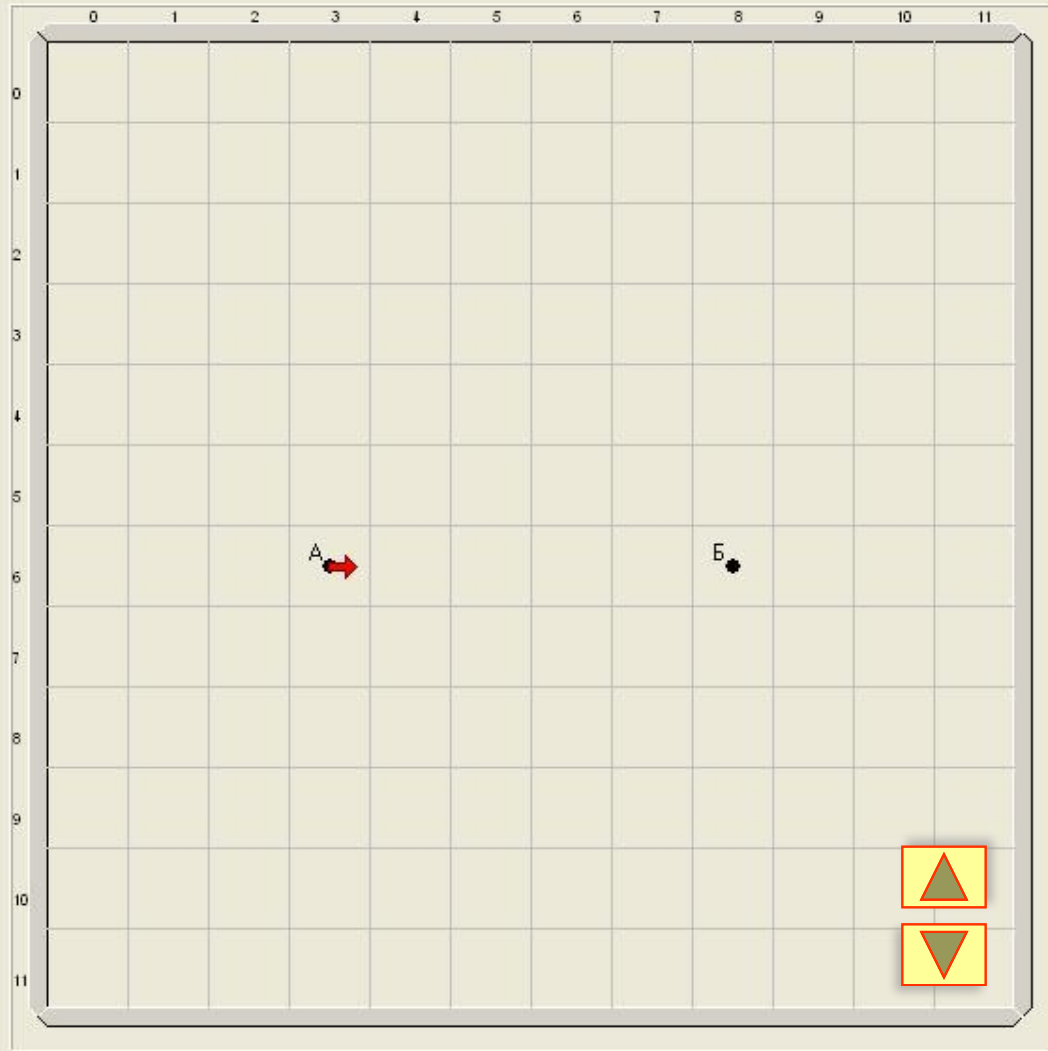
ветвлений0

циклов0

Итого: строк15

Е ПИНИПА

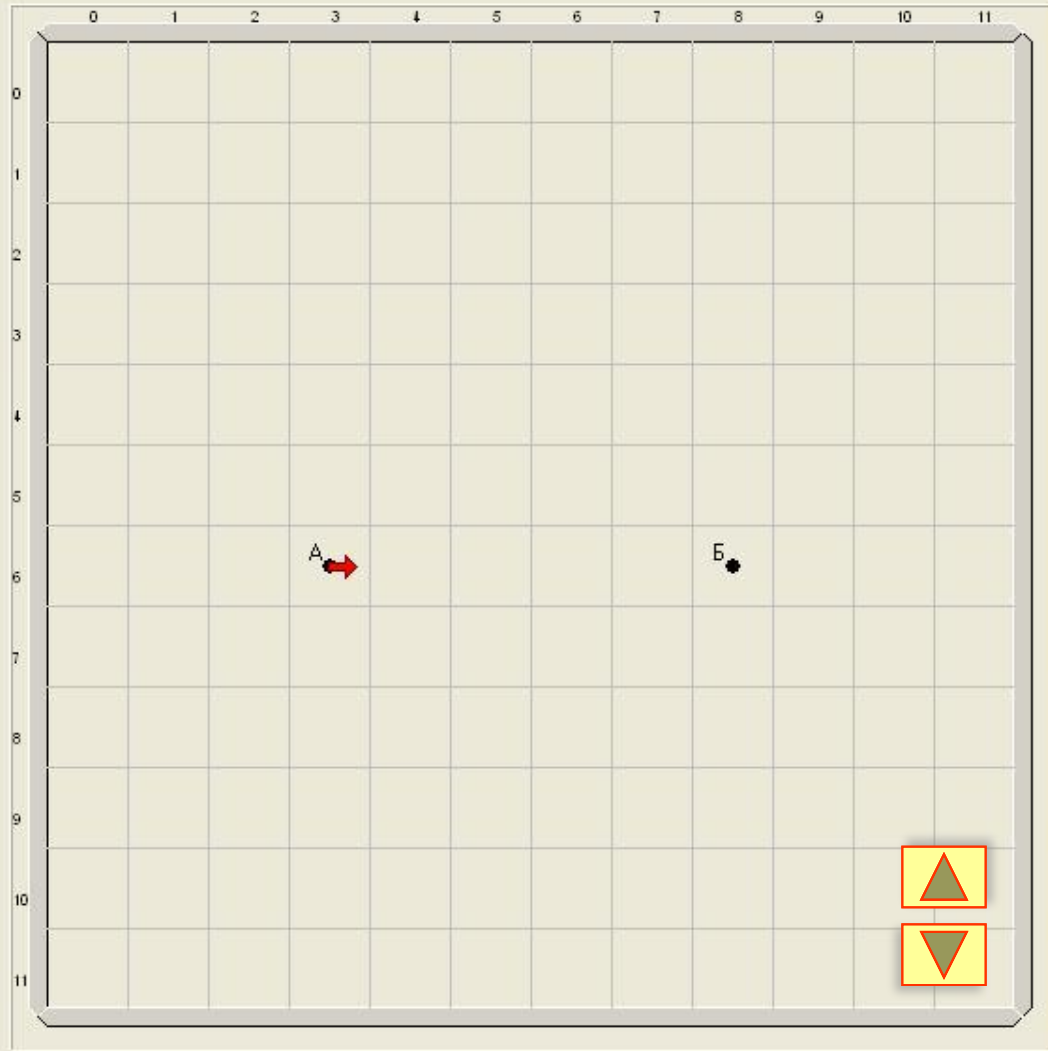
ДЕВЯТЬ



Задача: "1919"
Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

- Система команд: ШАГ F2, ПРЫЖОК F3, ПОВОРОТ F4, Процедуры: ОПИСАНИЕ F5, ВЫЗОВ F6, Управляющие структуры: ВЕТВЛЕНИЕ F7, ЦИКЛ F8

```
АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
Дано: Исполнитель в т.А
Надо: Исполнитель в т.Б
НАЧ
ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ДЕВЯТЬ
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ДЕВЯТЬ
КОН
ПРОЦЕДУРА ЕДИНИЦА
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
```



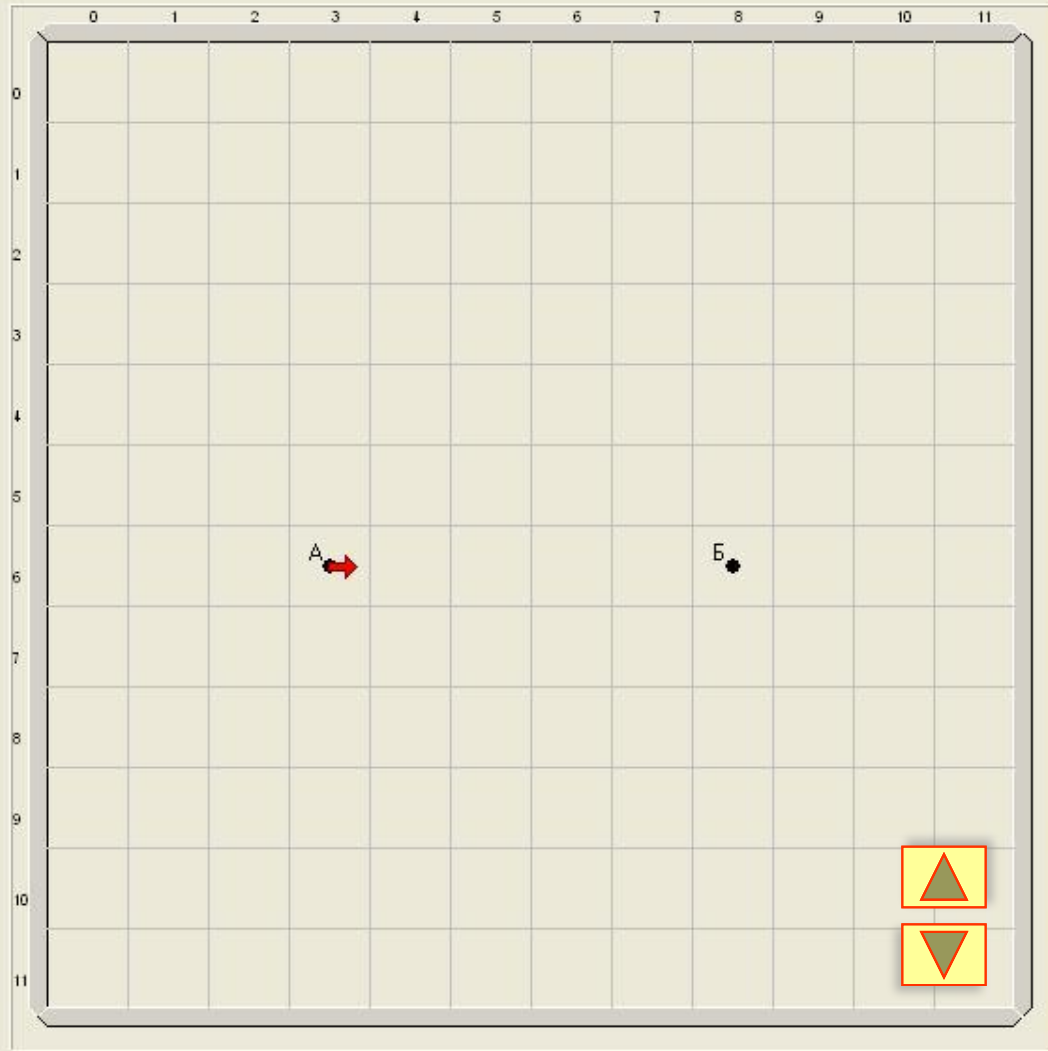
Всего в алгоритме:
команд3
процедур2
вызовов процедур 4
ветвлений0
циклов0
Итого: строк16

Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

- Система команд
- ШАГ F2
 - ПРЫЖОК F3
 - ПОВОРОТ F4
- Процедуры
- ОПИСАНИЕ F5
 - ВЫЗОВ F6
- Управляющие структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
 - ЦИКЛ F8

```

АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
Дано: Исполнитель в т.А
Надо: Исполнитель в т.Б
НАЧ
ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ДЕВЯТЬ
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ДЕВЯТЬ
КОН
ПРОЦЕДУРА ЕДИНИЦА
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
  
```



Всего в алгоритме:

команд3
процедур2
вызовов процедур4
ветвлений0
циклов0
Итого: строк16

Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

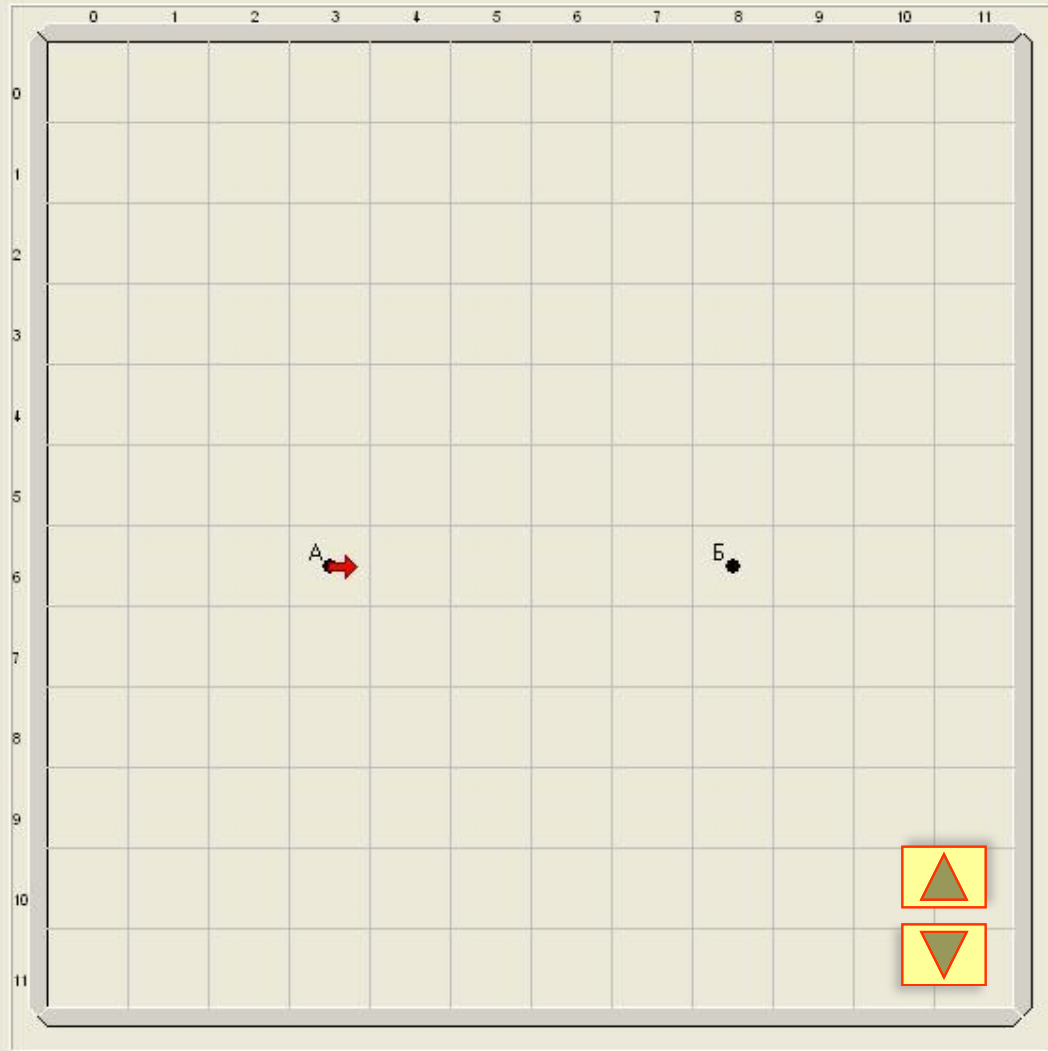
- Система команд
- ШАГ F2
 - ПРЫЖОК F3
 - ПОВОРОТ F4
- Процедуры
- ОПИСАНИЕ F5
 - ВЫЗОВ F6
- Управляющие структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
 - ЦИКЛ F8

```

АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
  Дано: Исполнитель в т.А
  Надо: Исполнитель в т.Б
НАЧ
  ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
  ПРЫЖОК
  ДЕЛАЙ ДЕВЯТЬ
  ПРЫЖОК
  ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
  ПРЫЖОК
  ДЕЛАЙ ДЕВЯТЬ
КОН
ПРОЦЕДУРА ЕДИНИЦА
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ШАГ
  ШАГ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ПОВОРОТ
  ПРЫЖОК
  ПРЫЖОК
  ПРЫЖОК
  ПРЫЖОК
  ПОВОРОТ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
  
```

Всего в алгоритме:

команд15
процедур2
вызовов процедур4
ветвлений0
циклов0
Итого: строк28



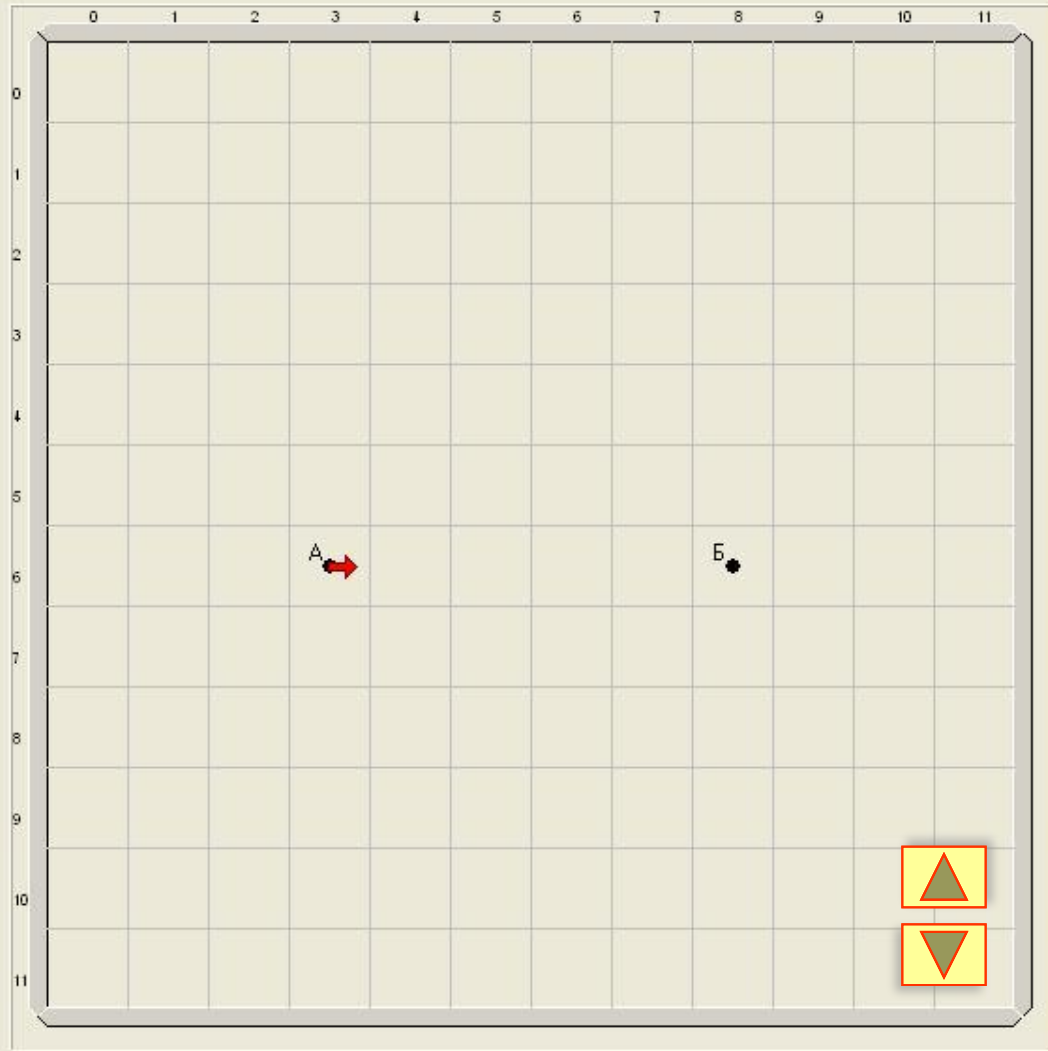
Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

- Система команд
- ШАГ F2
 - ПРЫЖОК F3
 - ПОВОРОТ F4
- Процедуры
- ОПИСАНИЕ F5
 - ВЫЗОВ F6
- Управляющие структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
 - ЦИКЛ F8

```

АЛГОРИТМ ПУТЬ_0
Дано: Исполнитель в т.А
Надо: Исполнитель в т.Б
НАЧ
ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ДЕВЯТЬ
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ЕДИНИЦА
ПРЫЖОК
ДЕЛАЙ ДЕВЯТЬ
КОН
ПРОЦЕДУРА ЕДИНИЦА
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ШАГ
  ШАГ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ПОВОРОТ
  ПРЫЖОК
  ПРЫЖОК
  ПРЫЖОК
  ПРЫЖОК
  ПОВОРОТ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ
  КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ

```



Всего в алгоритме:

команд15
процедур2
вызовов процедур4
ветвлений0
циклов0
Итого: строк28

ARROW_3

Задача: "1919" Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

- Система команд
- ШАГ F2
 - ПРЫЖОК F3
 - ПОВОРОТ F4
- Процедуры
- ОПИСАНИЕ F5
 - ВЫЗОВ F6
- Управляющие структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
 - ЦИКЛ F8

```

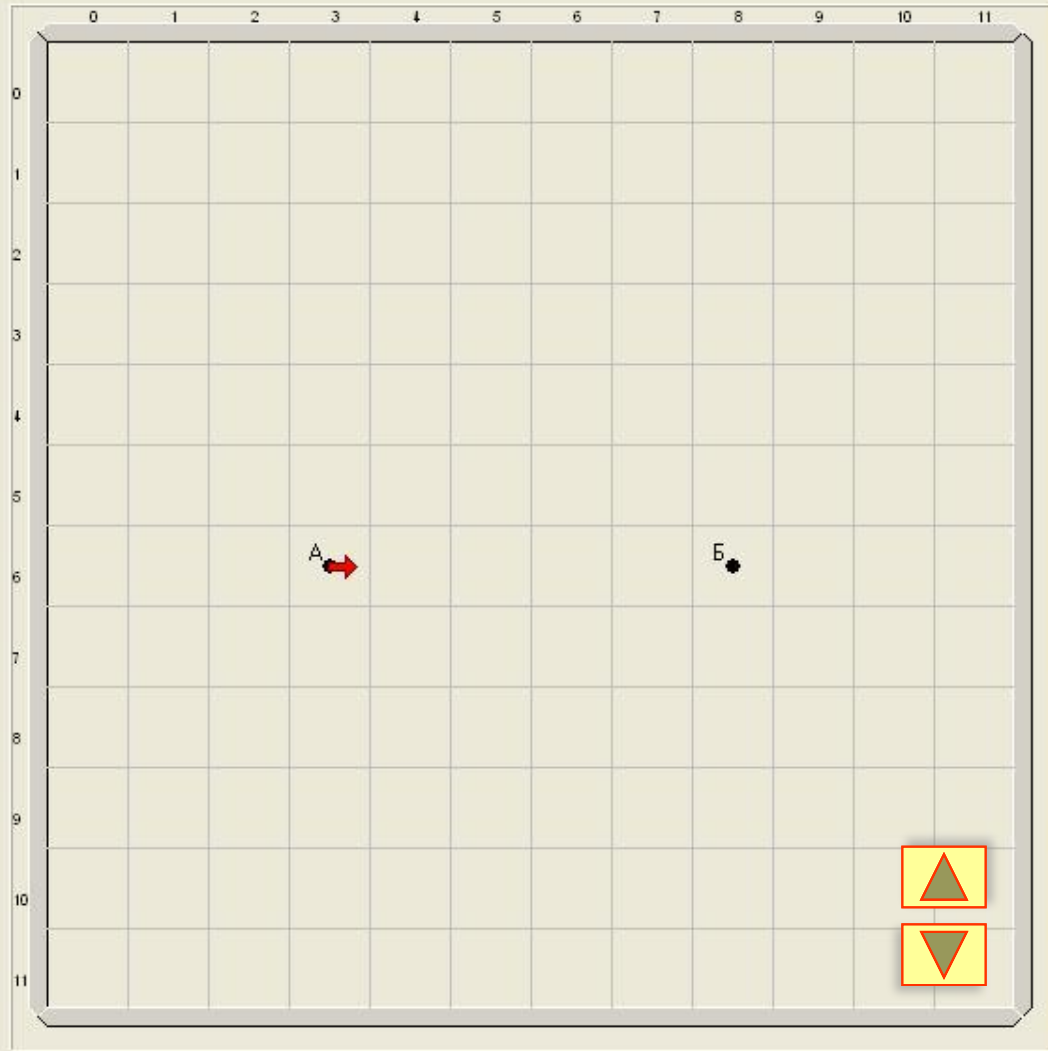
ПОВОРОТ
ШАГ
ШАГ
ШАГ
ШАГ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ПРЫЖОК
ПРЫЖОК
ПРЫЖОК
ПРЫЖОК
ПОВОРОТ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ШАГ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ПОВОРОТ
  ПРЫЖОК
  ПРЫЖОК
  ПОВОРОТ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ

```

Всего в алгоритме:

команд34
процедур2
вызовов процедур4
ветвлений0
циклов0

Итого: строк47



ARROW_3



Задача: "1919"

Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

- Система команд
- ШАГ F2
 - ПРЫЖОК F3
 - ПОВОРОТ F4
- Процедуры
- ОПИСАНИЕ F5
 - ВЫЗОВ F6
- Управляющие структуры
- ВЕТВЛЕНИЕ F7
 - ЦИКЛ F8

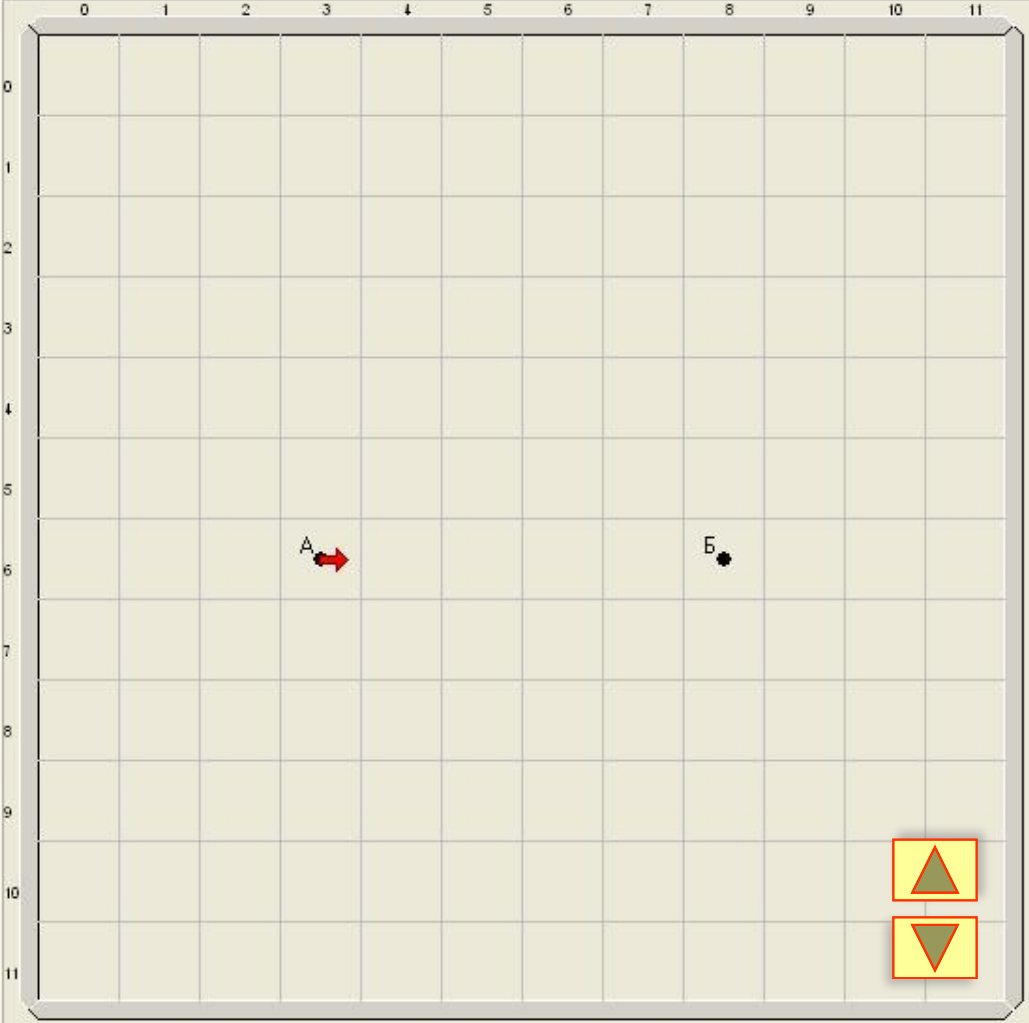
```

ПОВОРОТ
ШАГ
ШАГ
ШАГ
ШАГ
ПОВОРОТ
ПОВОРОТ
ПРЫЖОК
ПРЫЖОК
ПРЫЖОК
ПРЫЖОК
ПОВОРОТ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ШАГ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ПОВОРОТ
  ПРЫЖОК
  ПРЫЖОК
  ПОВОРОТ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
  
```

Всего в алгоритме:

команд:34
процедур:2
вызовов процедур:4
ветвлений:0
циклов:0

Итого: строк47



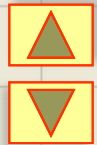
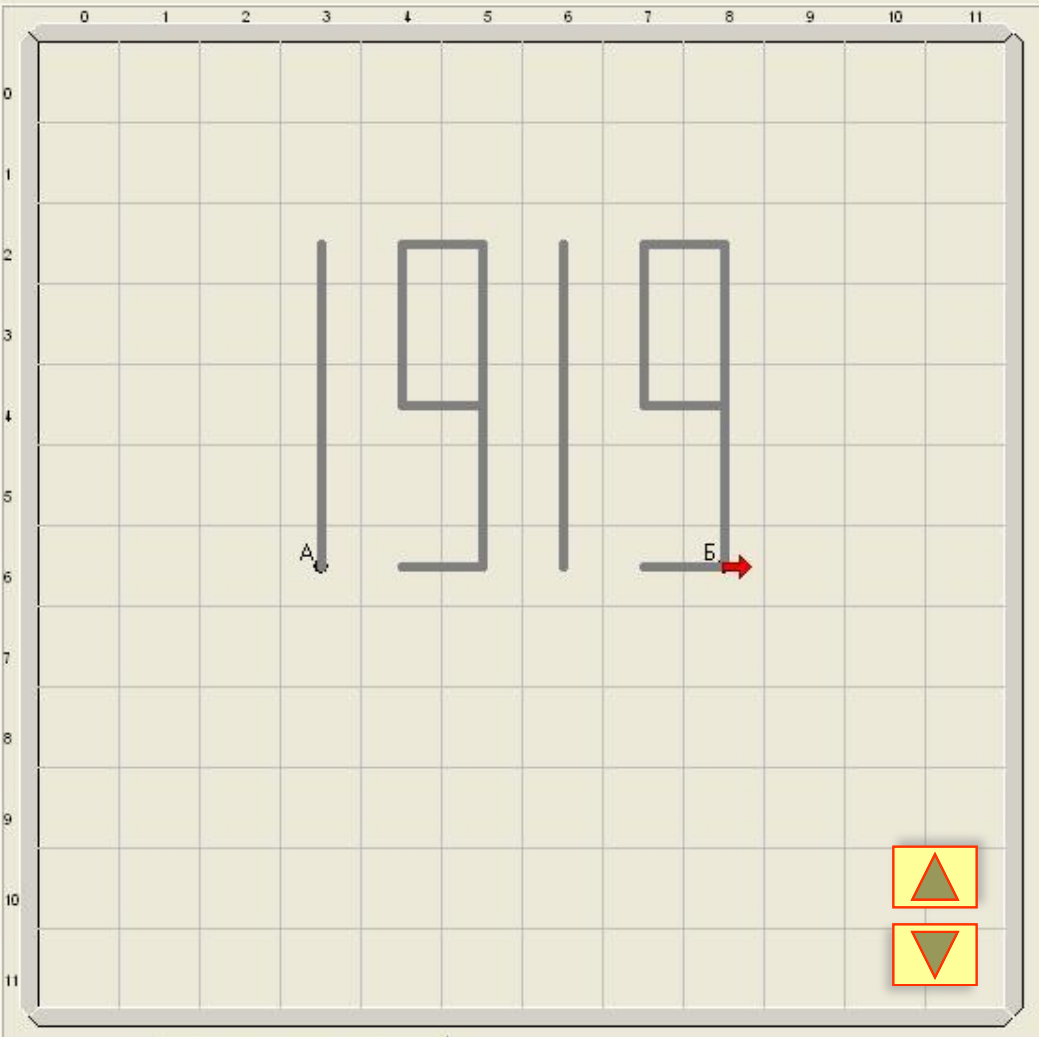


Задача: "1919"
Разработайте алгоритм для рисования четырехзначного числа "1919". Высота цифр равна четырем шагам. Исходное положение Стрелочки: в точке А, направление - направо. Конечное положение - в точке Б, направление - направо.

- Система команд
ШАГ F2
ПРЫЖОК F3
ПОВОРОТ F4
Процедуры
ОПИСАНИЕ F5
ВЫЗОВ F6
Управляющие структуры
ВЕТВЛЕНИЕ F7
ЦИКЛ F8

```
КОН
ПРОЦЕДУРА ЕДИНИЦА
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ШАГ
  ШАГ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ПОВОРОТ
  ПРЫЖОК
  ПРЫЖОК
  ПРЫЖОК
  ПРЫЖОК
  ПОВОРОТ
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ
ПРОЦЕДУРА ДЕВЯТЬ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ШАГ
  ШАГ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ШАГ
  ПОВОРОТ
  ПРЫЖОК
  ПРЫЖОК
  ПОВОРОТ
```

Всего в алгоритме:
команд:34
процедур:2
вызовов процедур 4
ветвлений:0
циклов:0
Итого: строк47



Рабочее поле для Стрелочки