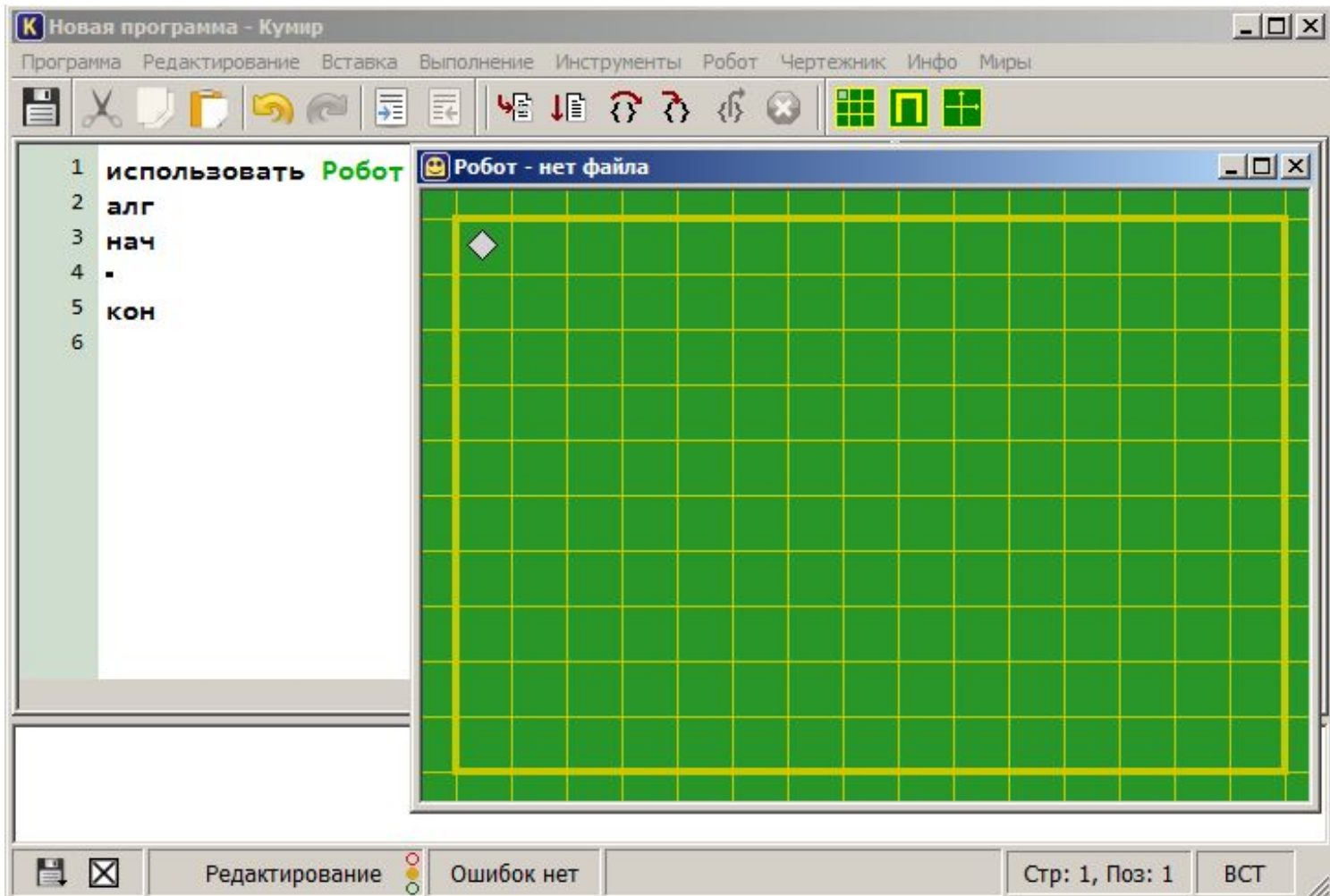


# СИСТЕМА ПРОГРАММИРОВАНИЯ КУМИР



# Окно программы исполнитель Робот

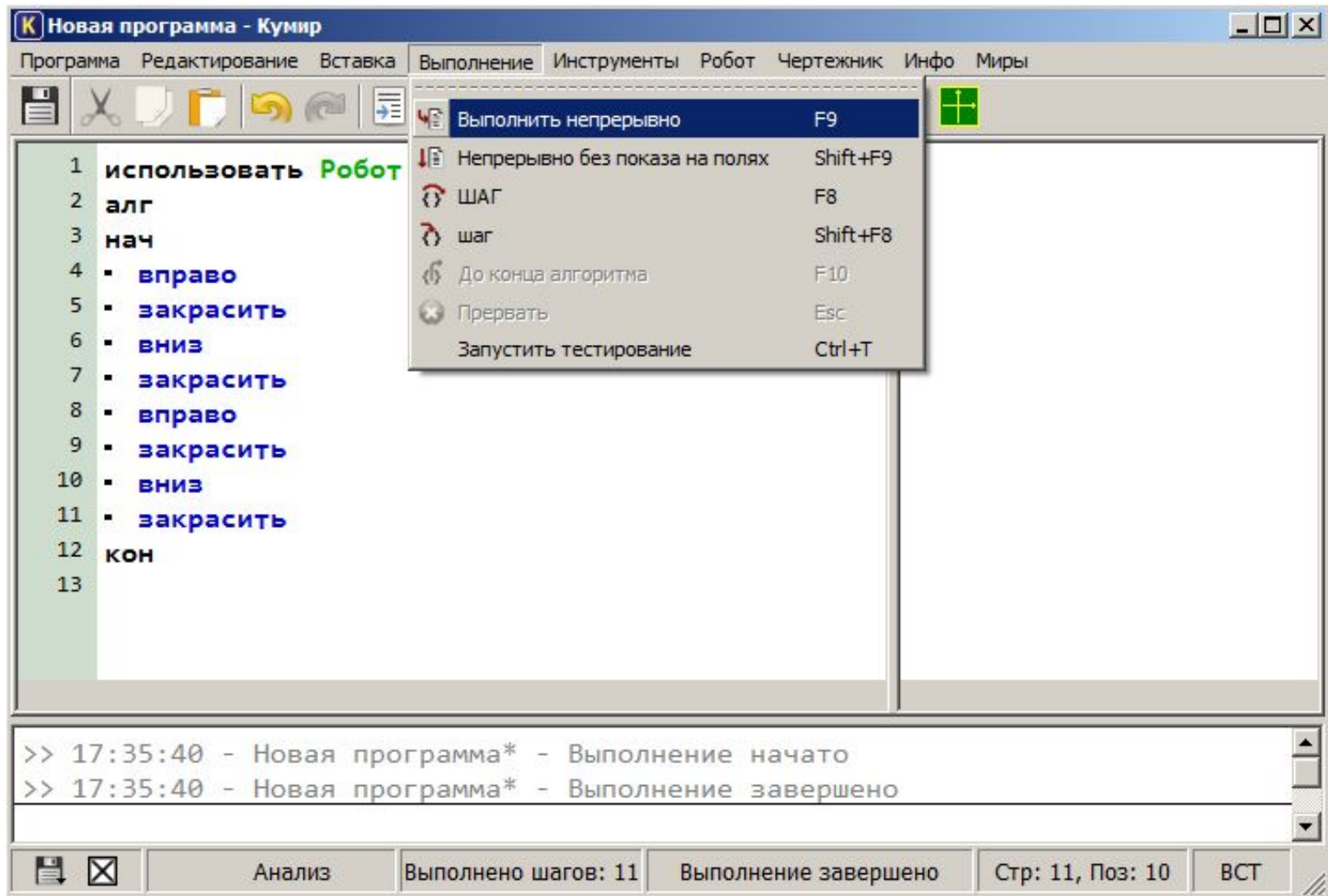


Три группы:

вверх	Esc, Up
вправо	Esc, Right
вниз	Esc, Down
влево	Esc, Left
закрасить	Esc, Space

- 1) команды действия:**
- 2) команды проверки условия:** сверху стена, сверху свободно, снизу стена, снизу свободно, слева стена, слева свободно, справа стена, справа свободно, клетка покрашена, клетка чистая;
- 3) команды измерения:** температура, радиация.

# Пример написания и запуск программы



# Выполнение программы

The screenshot displays a software interface for a robot programming task. The main window, titled "Новая программа - Кумир", contains a menu bar with options: "Программа", "Редактирование", "Вставка", "Выполнение", "Инструменты", "Робот", "Чертежник", "Инфо", and "Миры". Below the menu is a toolbar with various icons for file operations, editing, and simulation.

On the left side, a list of instructions is shown, numbered 1 through 13:

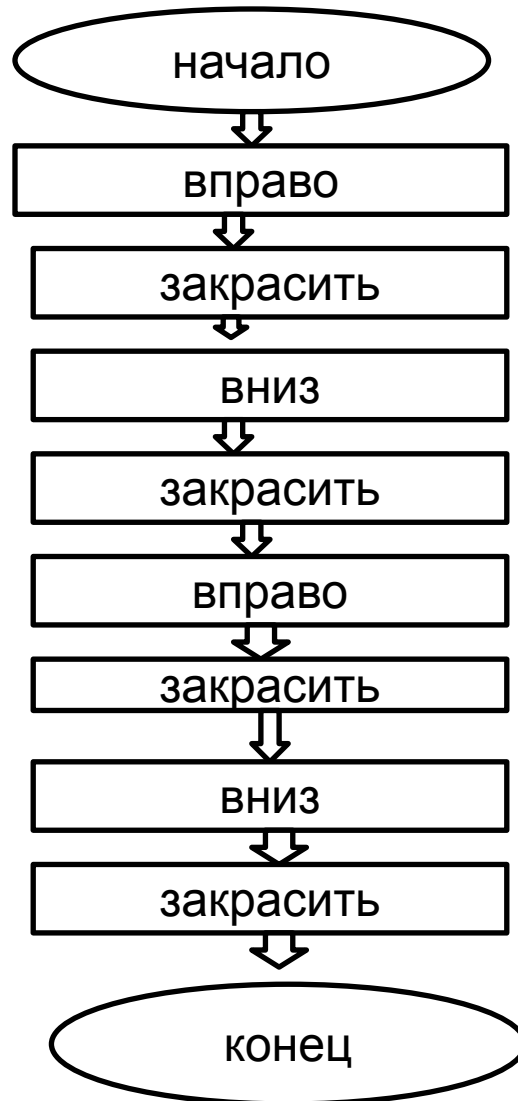
- 1 использовать Робот
- 2 алг
- 3 нач
- 4   ▪ вправо
- 5   ▪ закрасить
- 6   ▪ вниз
- 7   ▪ закрасить
- 8   ▪ вправо
- 9   ▪ закрасить
- 10   ▪ вниз
- 11   ▪ закрасить
- 12 кон
- 13

On the right side, a window titled "Робот - нет файла" shows a green grid representing a field. A yellow diamond icon, representing the robot, is positioned at the center of the grid. A yellow rectangular border is drawn around the grid, indicating the boundaries of the field.

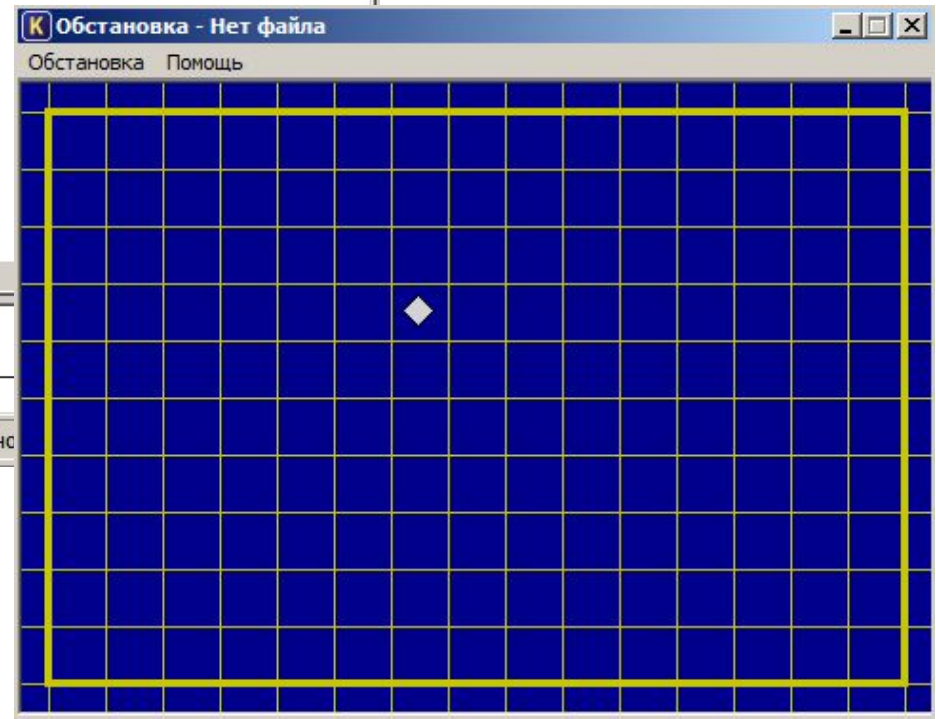
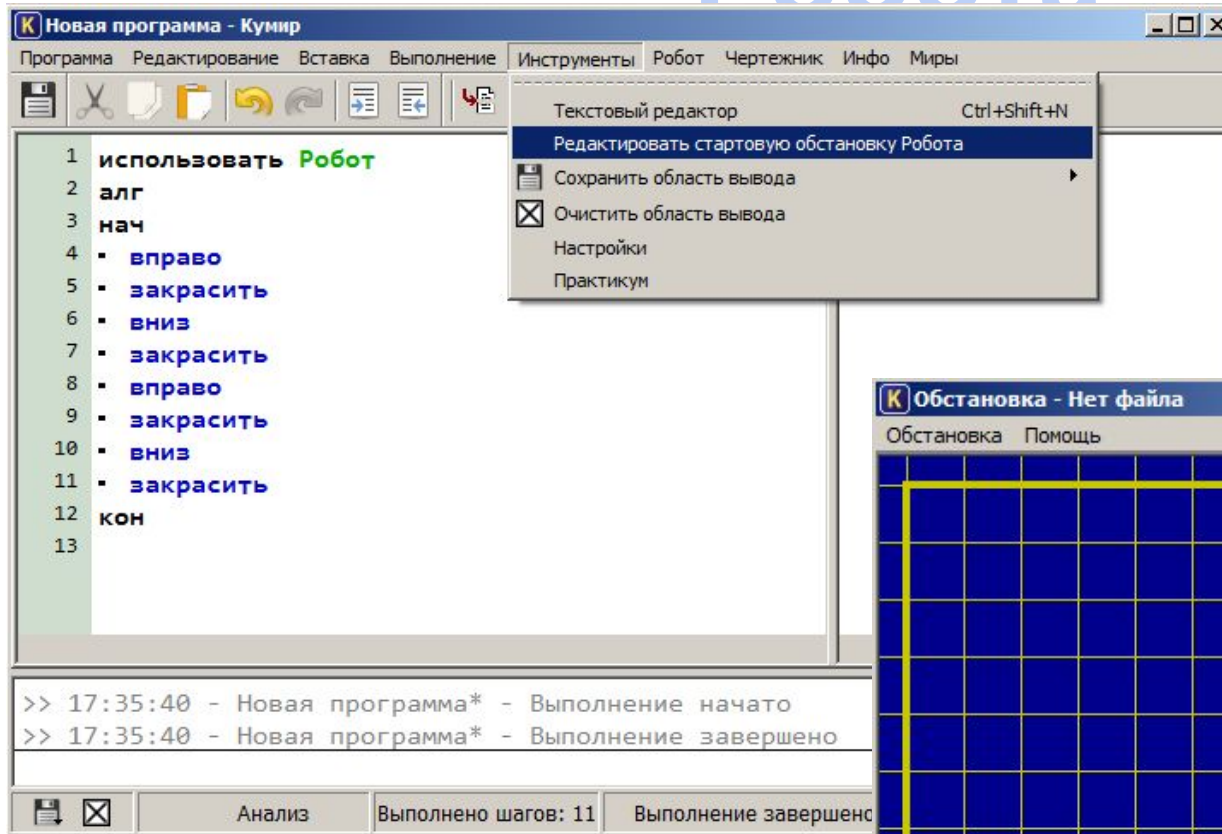
At the bottom of the interface, a status bar displays the following information:

- Анализ
- Выполнено шагов: 11
- Выполнение завершено
- Стр: 11, Поз: 10
- ВСТ

# Блок-схема программы



# Изменение положение Робота



# Закрепление:

**Задача:** Робот находится в центре поля, необходимо закрасить клетки таким образом, что бы он изобразил одну из геометрических фигур.

