

Игра «Деньги»

Каким образом люди покупали и продавали пока не были придуманы деньги?

Бартер

- Обмен одного вида товара на другой

1 часть игры.

У каждого участника есть свой товар и список покупок.

Необходимо обменивать свои товары так, чтобы купить необходимое из списка.

Сколько чего на что менять решайте сами.

Если какого-то продавца торгующего тем что есть в списке нет, то пропускаем.

15 минут на выполнение.

Приложение 1 (ворд)

Итоги 1 части

- Насколько просто вам было обменяться?
Понравился ли вам безденежный обмен?

*Приложение 1 эксель

- Составить таблицу соотношений товаров, как вы считаете нужным. Далее вы получите карточки и должны будете согласно вашей таблице провести расчёты.

2 часть игры.

Ювелир придумал чеканить монеты из золота и давать людям монеты для более быстрого и точного обмена товарами.

Народ согласен.

Ювелир начеканил денег. Однако раздавать их он собирается под небольшой процент(сюда входит чеканка, его услуги, само золото). В год необходимо отдавать всего 5 процентов.

Ранжирование на доске

	За месяц	Ранги	Цена
Картофель	15	1	10
Брошь	1	5	50
Ромашки	8	3	30
Подковы	10	2	20
Оружие	2	4	40

	За месяц	Ранги	Цена
Картофель	15	1	10
Спаржа	10	3	30
Тарелки	10	3	30
Подковы	10	3	30
Кольцо	2	5,5	5,5
Оружие	2	5,5	5,5

Задание в эксель

- Проранжировать Отделы (вручную)
- Проранжировать товары. Определить цены.
- Сделать тоже самое при помощи формул.

- Теперь каждый получает деньги и на свои товары выставляем ценники.
Продаём свои товары одновременно
покупаем товары по своему списку.
- 15 минут = 1 год.
- Фиксируем результат в таблицу на доске.

ИТОГИ

Удобно ли было пользоваться деньгами при обмене товаров?

Отдаём долги

Теперь каждый занявший деньги у ювелира должен отдать по 105 золотых.
Результат в таблицу на доске.

ИТОГИ

Почему не у всех хватило денег отдать долги?

3 этап игры

Те у кого не хватило денег в первый раз занимают у ювелира ещё денег чтобы отдать предыдущий процент и займ. Можем менять цены. Пытаемся всё купить по списку.

15 минут.

Отдаём долги.

Результаты в таблицу.

Итог 3 этапа

Все ли смогли получить достаточно денег, чтобы оплатить долги перед ювелиром?

Почему? Кто догадался пишет на листе и отдаёт мне.

Перерыв

Задание в эксель 2.

Работаем с таблицей Книга Ювелира (скинуть на компьютеры).

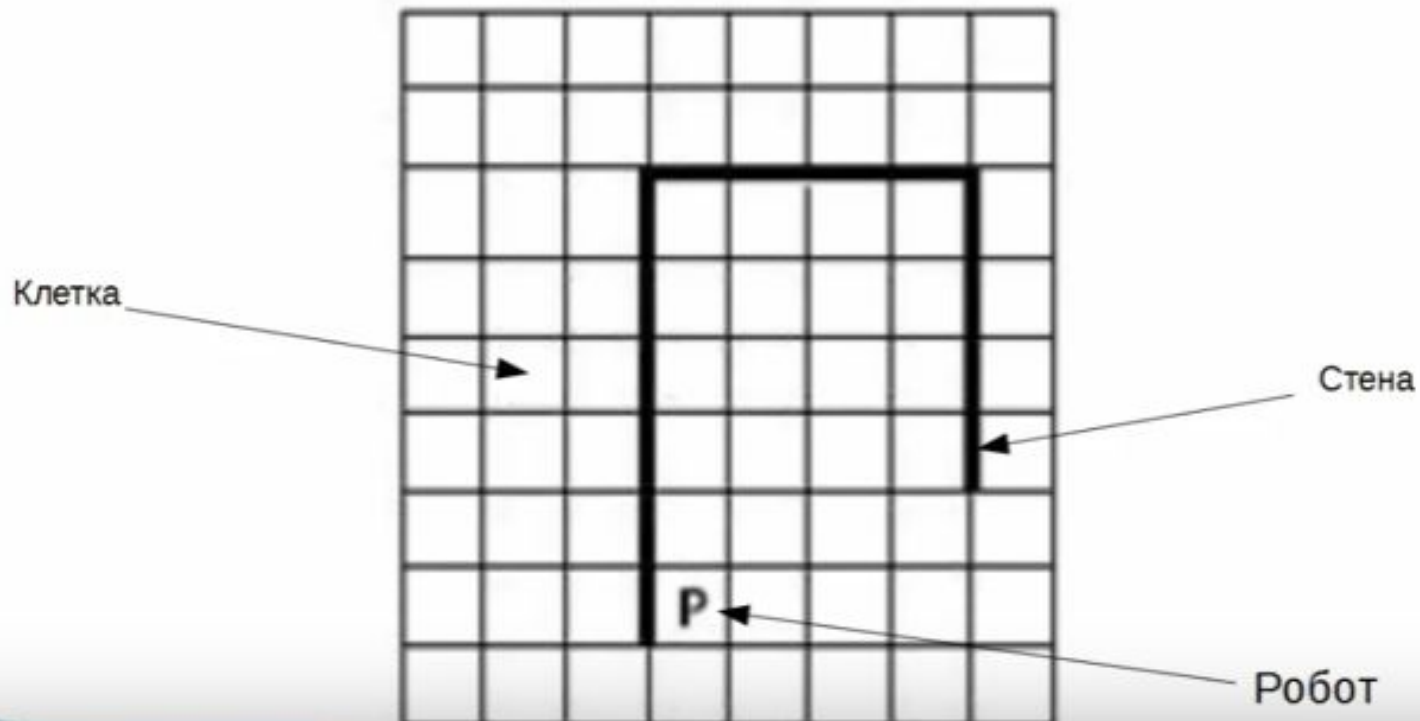
Подсчитать сколько всего денег выпущено в оборот на конец 2018 года. Подсчитать сколько всего должны денег ювелиру.

Сравнить эти два числа.

Сделать вывод.

ОГЭ 20.1

Среда исполнителя



СКИ исполнитель Робот

- Команды перемещения
 - Вверх
 - Вниз
 - Влево
 - Вправо
- Команды рисования
 - Закрасить
- Логические команды
 - И
 - Или
 - Не
- Команды проверки
 - Сверху свободно
 - Снизу свободно
 - Слева свободно
 - Справа свободно
- Управляющие команды
 - Если <условие> то
 <действия>
 все
 - нц пока <условие>
 <действия>
 кц

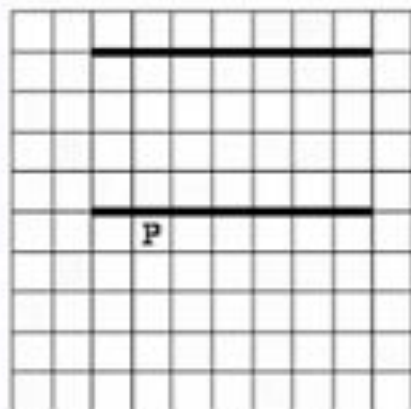
Допустимые добавления

- Слева стена, справа стена, снизу стена, сверху стена
- Аналог: слева не свободно, не (слева свободно) и т. д.
- Закрась

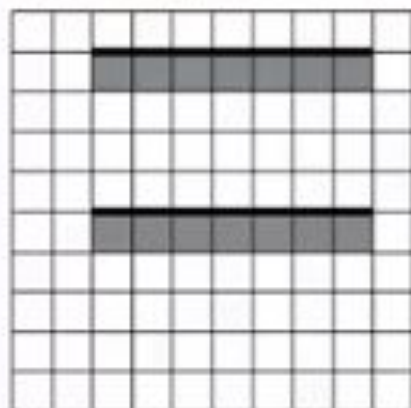
На бесконечном поле имеются две одинаковые горизонтальные параллельные стены, расположенные одна под другой и отстоящие друг от друга более чем на 1 клетку. Левые края стен находятся на одном уровне. Длины стен известны. Робот находится в клетке, расположенной непосредственно под нижней от стеной.



На рисунке указан один из возможных способов расположения стен и Робота (Робот обозначен буквой «Р»).



Напишите для Робота алгоритм, закрашивающий все клетки, расположенные ниже горизонтальных стен. Робот должен закрасить только клетки, удовлетворяющие данному условию. Например, для приведённого выше рисунка Робот должен закрасить следующие клетки (см. рисунок).

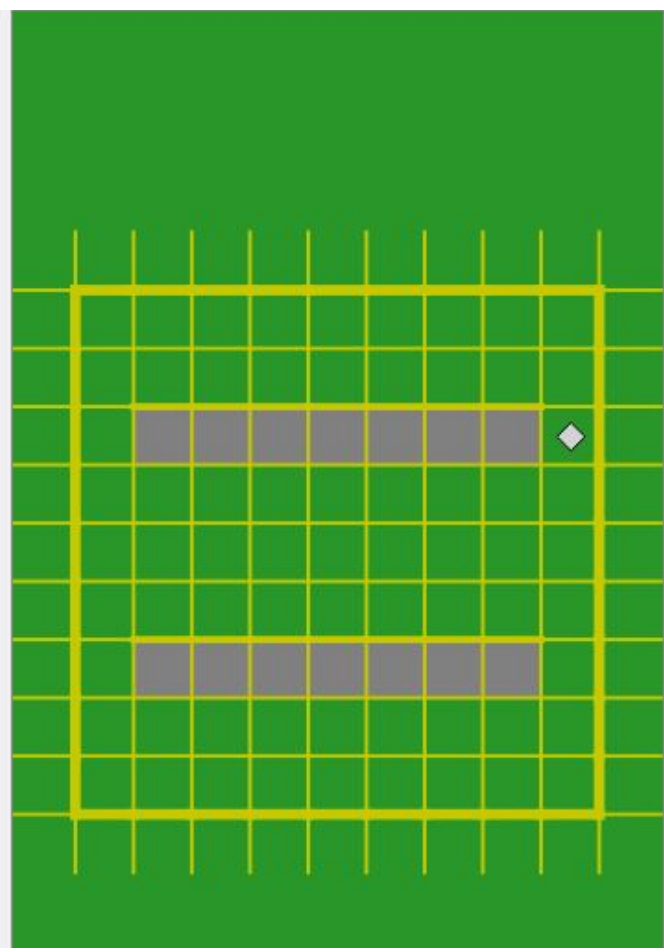


Конечное расположение Робота может быть произвольным. Алгоритм должен решать задачу для произвольного размера поля и любого допустимого расположения стен внутри прямоугольного поля. При исполнении алгоритма Робот не должен разрушиться.

Алгоритм может быть выполнен в среде формального исполнителя или записан в текстовом редакторе.

Сохраните алгоритм в текстовом файле. Название файла и каталог для сохранения Вам сообщат организаторы экзамена.

```
1 использовать Робот
2 алг робот
3 нач
4   . нц пока не (сверху свободно) да; нет
5   . . вправо
6   . кц
7   .
8   . влево
9   .
10  . нц пока не (сверху свободно) да; нет
11  . . закрасить
12  . . влево
13  . кц
14  . вверх
15  . вправо
16  . нц пока сверху свободно да; нет
17  . . вверх
18  . кц
19  . нц пока не (сверху свободно) да; нет
20  . . закрасить
21  . . вправо
22  . кц
23 кон
```



- использовать Робот
- алг робот
- нач
- нц пока не (сверху свободно)
- вправо
- кц

- влево

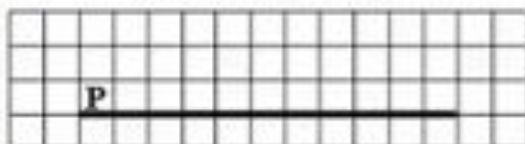
- нц пока не (сверху свободно)
- закрасить
- влево
- кц
- вверх
- вправо
- нц пока сверху свободно
- вверх
- кц
- нц пока не (сверху свободно)
- закрасить
- вправо
- кц
- КОН

- Модифицировать – чтобы он закрасил клетки сверху стен после закрашивания снизу

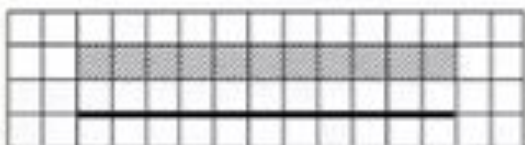


Выполните задание.

На бесконечном поле имеется горизонтальная стена. Длина стены неизвестна. Робот находится сверху стены в левом ее конце. На рисунке приведено расположение робота относительно стены (робот обозначен буквой «Р»):



Напишите алгоритм для робота, закрасивающий все клетки, расположенные выше стены на расстоянии одной пустой клетки от стены, независимо от длины стены. Робот должен закрасить только клетки, удовлетворяющие заданному условию. Например, для приведённого выше рисунка робот должен закрасить следующие клетки:

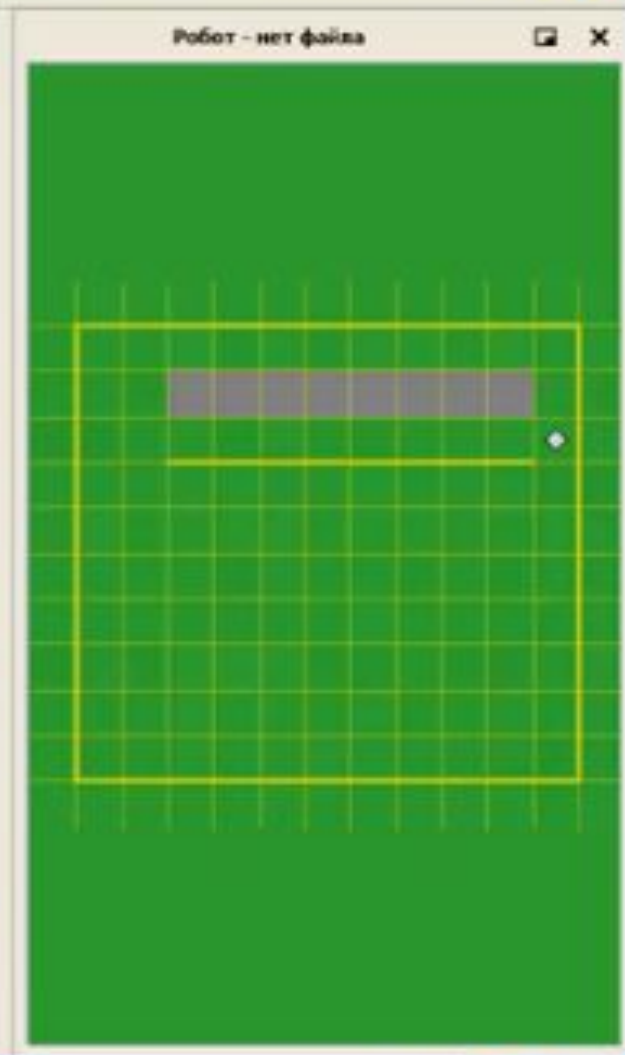


Конечное расположение Робота может быть произвольным. Алгоритм должен решать задачу для произвольного размера поля и любого допустимого расположения стен внутри прямоугольного поля. При исполнении алгоритма Робот не должен разрушиться.

Алгоритм может быть выполнен в среде формального исполнителя или записан в текстовом редакторе.

Название файла и каталог для сохранения Вам сообщат организаторы экзамена.

```
1 использовать Робот
2 алг заданне19
3 нач
4   . нц пока не снизу свободно
5   .   . вверх
6   .   . закрасить
7   .   . вниз
8   .   . вправо
9   . кц
10 ком
```



>> 17-04-32 - Новая программа - Начало выполнения
>> 17-04-32 - Новая программа - Выполнение завершено

- Модифицировать чтобы он закрасил клетки через одну под стеной

Как золотые монеты
превратились в бумажные
банкноты?

Этап № 4.

- Ювелир предлагает людям под процент сдавать монеты в банк на хранение. За количество монет он выдаёт листок (чек).