

## Контрольная работа №1. Вариант №04

**Задание №1** Кузнечик с командами **вперёд 3, назад 2, перекрась** стоит на квадратике 4. Он должен попасть на квадратик с номером 17 и перекрасить все квадратики с 4-го по 17-й. Напишите такую программу.

**Задание №2** У исполнителя **УТРОИТЕЛЬ** две команды, которым присвоены номера:

1. вычти 2
2. умножь на три

Первая из них уменьшает число на экране на 2, вторая - утраивает его. Запишите порядок команд в программе получения из 11 числа 13, содержащей не более 5 команд, указывая лишь номера команд.

Например, 21211 - это программа, которая преобразует число 2 в 8. Если таких программ более одной, то запишите любую из них.

**Задание №3** **СКИ исполнителя РОБОТ:**

**влево** – переместиться влево на 1 шаг

**вправо** – переместиться вправо на 1 шаг

**вниз** – переместиться вниз на 1 шаг

**вверх** – переместиться вверх на 1 шаг

**закрасить** – закрасить клетку

**слева свободно** – Робот может перейти влево

**справа свободно** – Робот может перейти вправо

**снизу свободно** – Робот может перейти вниз

**сверху свободно** – Робот может перейти вверх

**слева стена** – слева от Робота стена

**справа стена** – справа от Робота стена

**снизу стена** – снизу от Робота стена

**сверху стена** – сверху от Робота стена

**клетка закрашена** – клетка где находится Робот закрашена

**клетка чистая** – клетка где находится Робот чистая

**радиация** – значение радиации в клетке, где находится Робот



**температура** – значение температуры в клетке, где находится Робот

Робот находится в левом конце горизонтального коридора.

Закрасьте клетки коридора через одну (закрашенная – незакрашенная – закрашенная – незакрашенная и т.д.). Клетка, где находится робот первоначально, должна быть закрашена.

