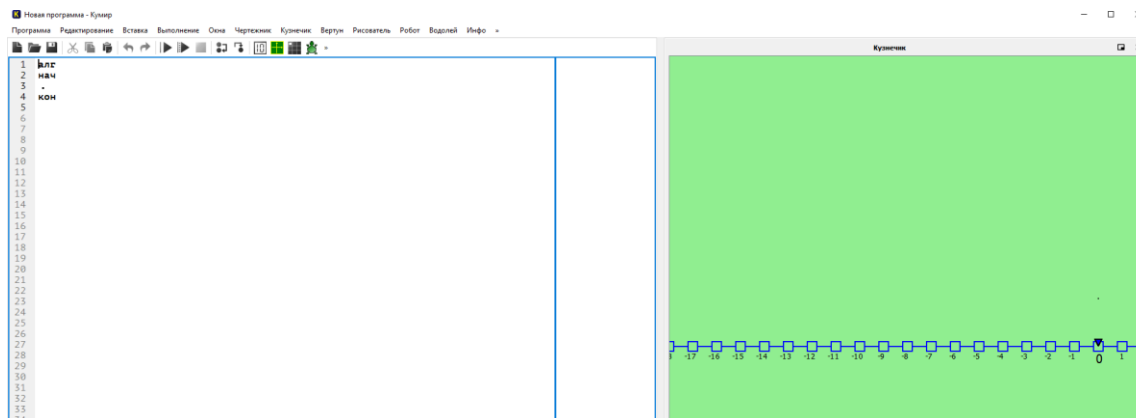
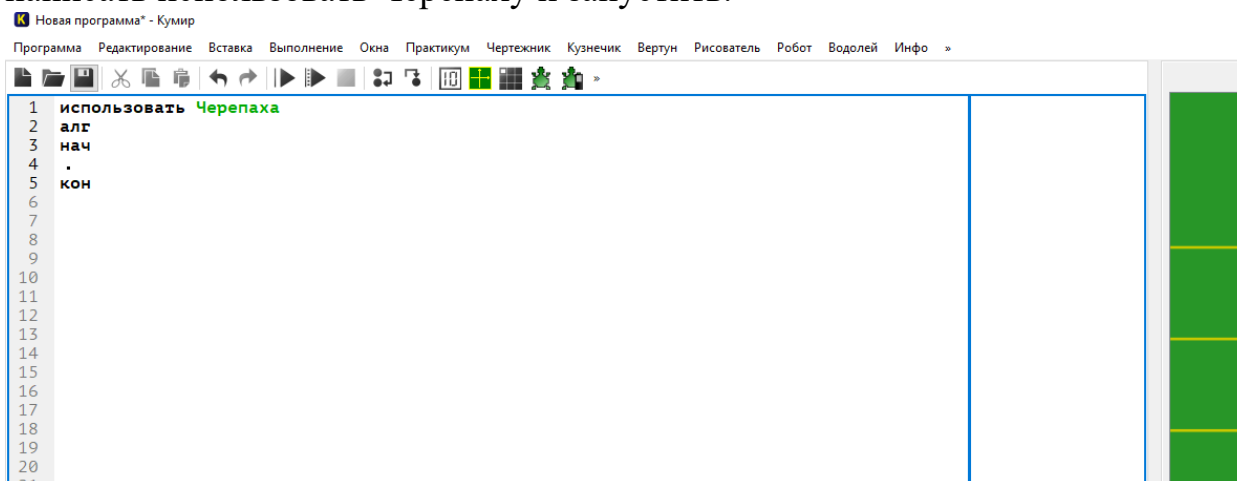


Пошаговая инструкция исполнитель Черепаха

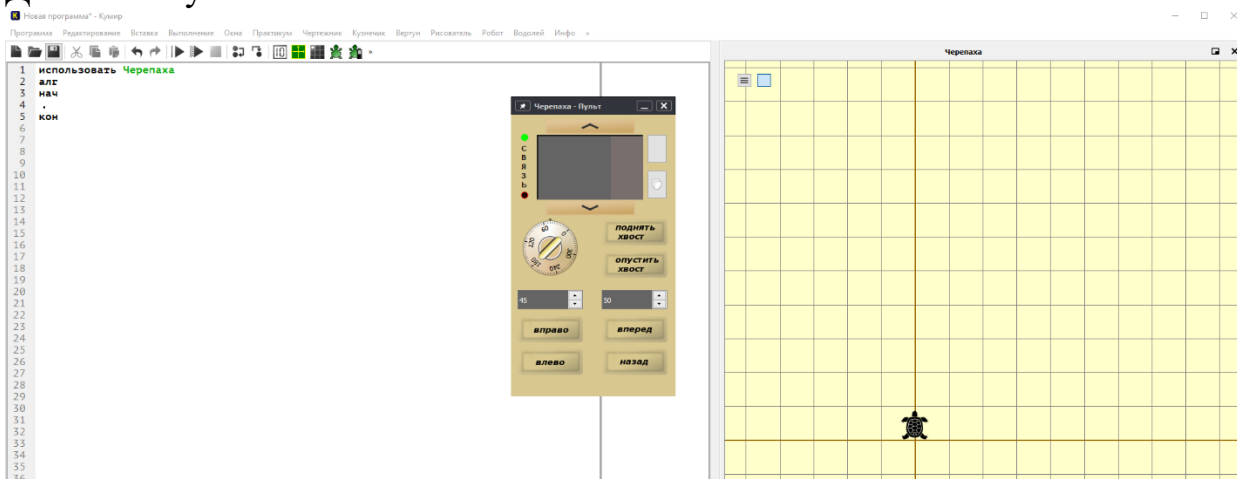
1. Открыть кумир



2. Выбрать вкладку Черепаха, добавить поле. Если нет вкладки, в первой строке написать использовать Черепаху и запустить.



3. Добавить пульт.



3.С помощью Пульта нарисуйте фигуры, представленные на рисунке:

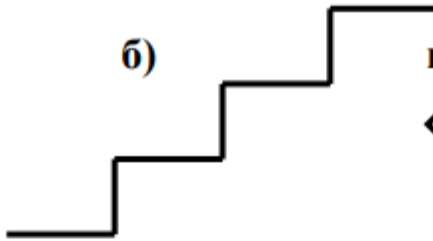
а)



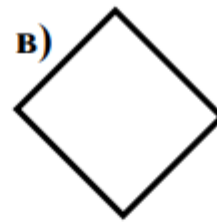
д)



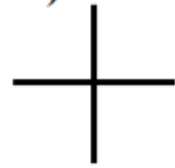
б)



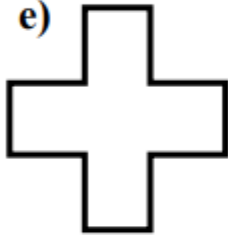
в)



г)



е)



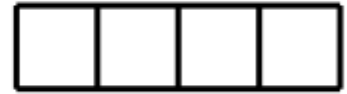
ж)



з)



и)



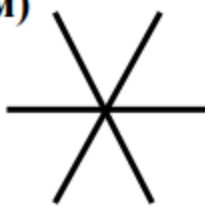
к)



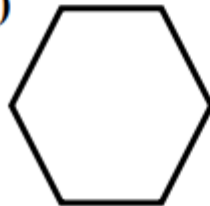
л)



м)



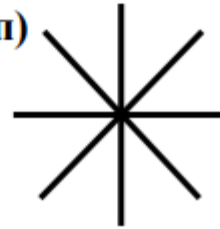
н)



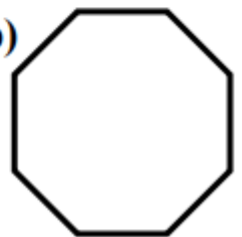
о)



п)



р)



Буквы а-д Отметка «3»

Буквы а-л Отметка «4»

Буквы а-р Отметка «5»

Работу отправляем по ссылке, файл подписать ФИ класс :

<https://forms.yandex.ru/u/6969e9ea49af472188983c18>

Фамилия Имя_____

Отчет о выполнении практической работы

Тема: Разработка программ в среде программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы.

Цель: формирование навыков составления вычислительных алгоритмов в учебной среде программирования Кумир.

Скриншот алгоритма а

Скриншот алгоритма б

Скриншот алгоритма в

....

Вывод: выполнив практическую работу, я