

Алгоритмические конструкции, 6 класс

1. Исполнитель «Вычислитель» выполняет действия по алгоритму:

Определите, чему будет равно значение y при $x=2$.

2. Исполнитель Муравей перемещается по клетчатому полю 8×8 , строки нумеруются числами, столбцы – буквами.

Муравей может выполнять команды:

Вверх n

Вниз n

Вправо n

Влево n (где n – целое число от 1 до 7)

Команда: *Повторить k [Команда 1 Команда 2 Команда 3]* означает, что последовательность команд в скобках повториться k раз.

Если на пути Муравья встретится кубик, то он передвигает кубик в направлении движения.

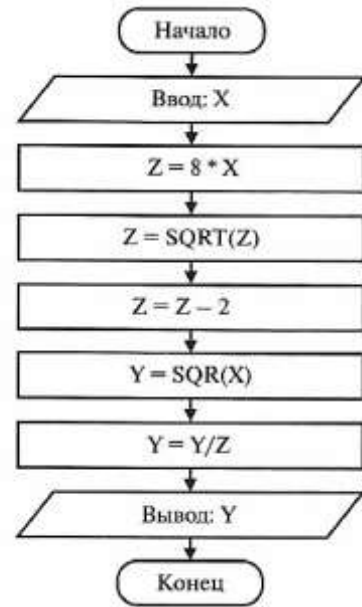
Например: Пусть кубик находится в клетке **В5**, а Муравей – в клетке **В4**. Выполнив команду *Вверх 2*, Муравей окажется в клетке **В6**, а кубик – в клетке **В7**.
Дано поле и расположение исполнителя Муравей (буква М) и кубика (черный квадратик).

Муравью был дан алгоритм:

Повторить 3 [Влево 1 Вверх 3 Вправо 2 Вниз 3]

В какой клетке окажется кубик после выполнения алгоритма:

- 1) E5 2) Д2 3) Д5 4) В5



3. Определить значение переменной c : (знак $:=$ называется знаком присваивания, для нас это как знак $=$)

