

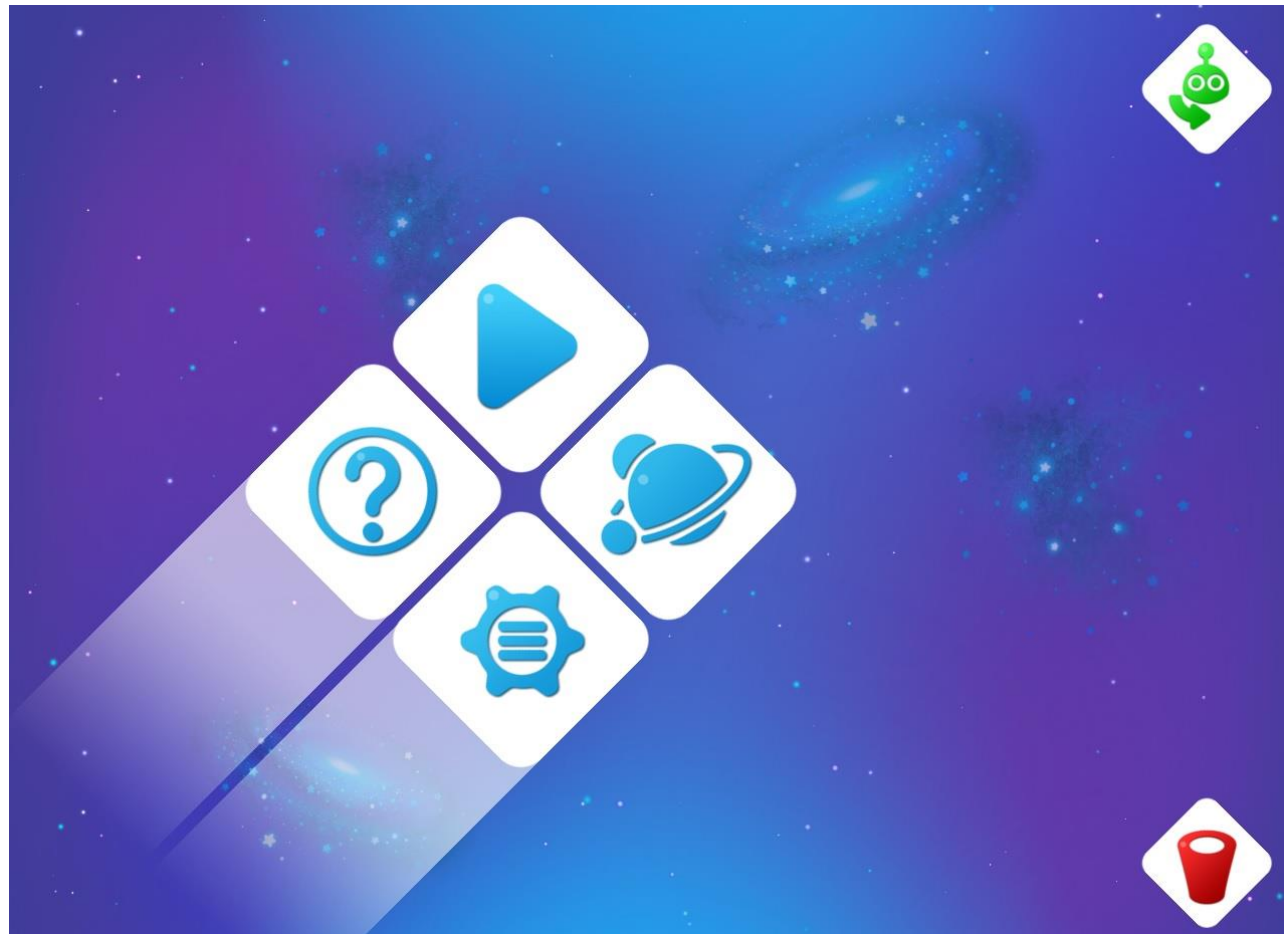
ПИКТОМИР



Знакомство с Пиктомир



Запустите Пиктомир, нажав на иконку на рабочем столе



Начало работы



Для того чтобы начать работы по ремонту космических платформ следует нажать кнопку с синим треугольником



Подведите курсор мыши к данной кнопке и нажмите на нее левой кнопкой мыши

Игра 1



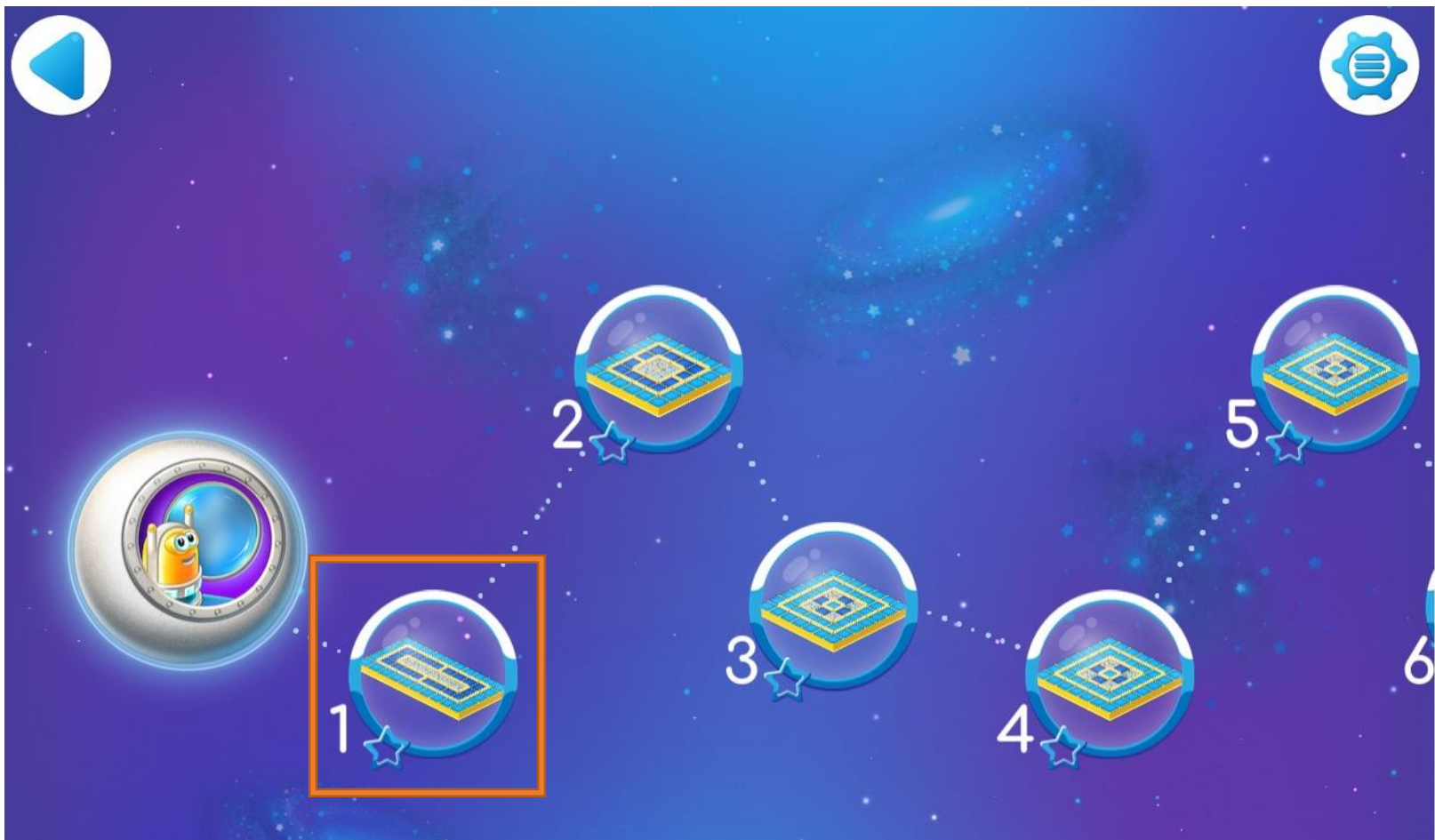
На первом этапе мы будем учиться управлять роботом. Нажмите на самый левый шарик Игра 1



Карта заданий



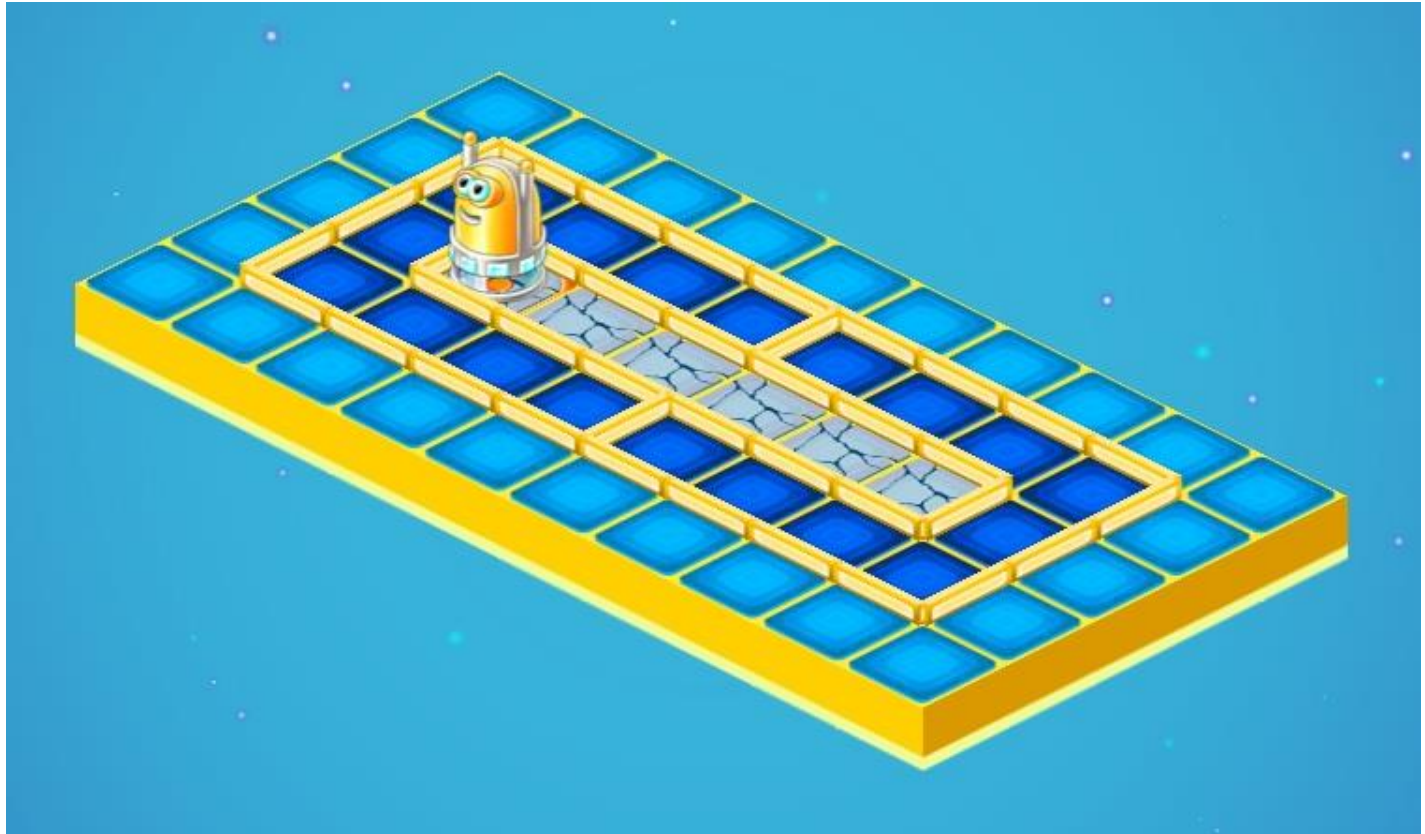
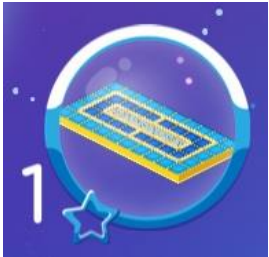
У нас открылась карта заданий, которые нужно выполнить роботу



Изучаем робота



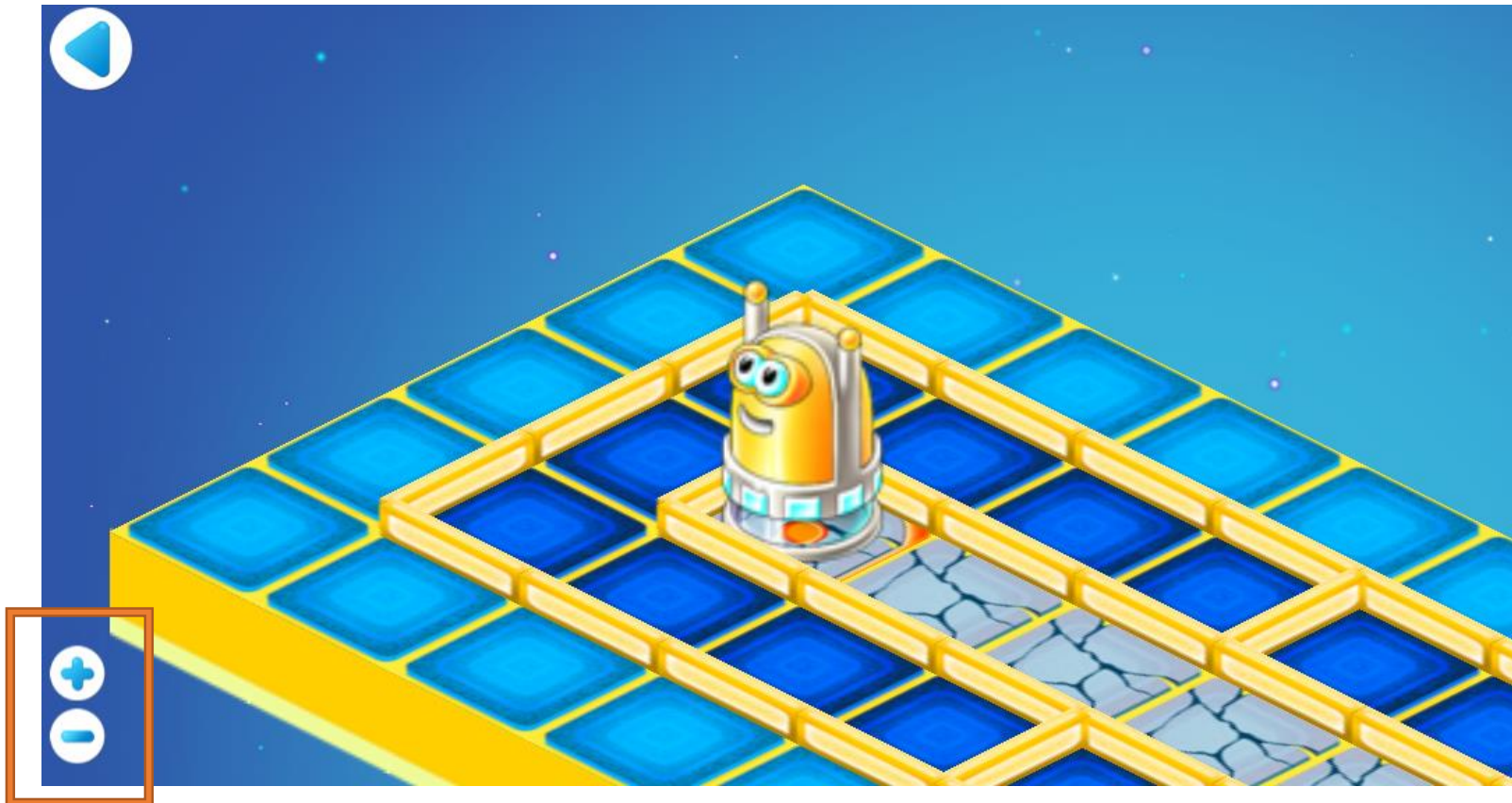
Приступаем к выполнению первого задания. Мы видим, что наш робот высадился на платформу



Масштаб



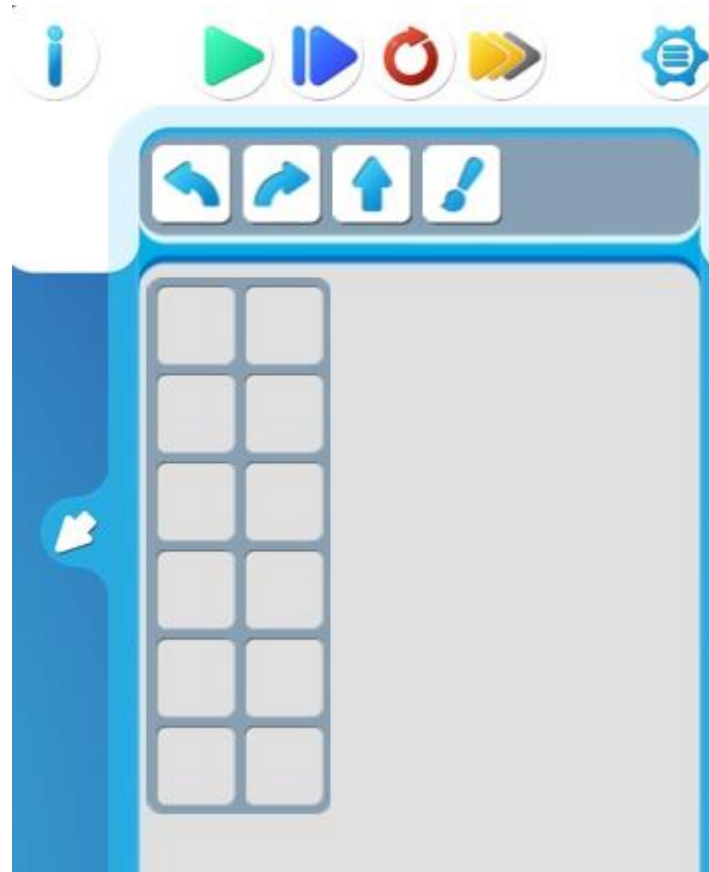
Вы можете подробнее рассмотреть робота. Для этого слева есть две специальные кнопки в виде «+» и «-»



Управление роботом



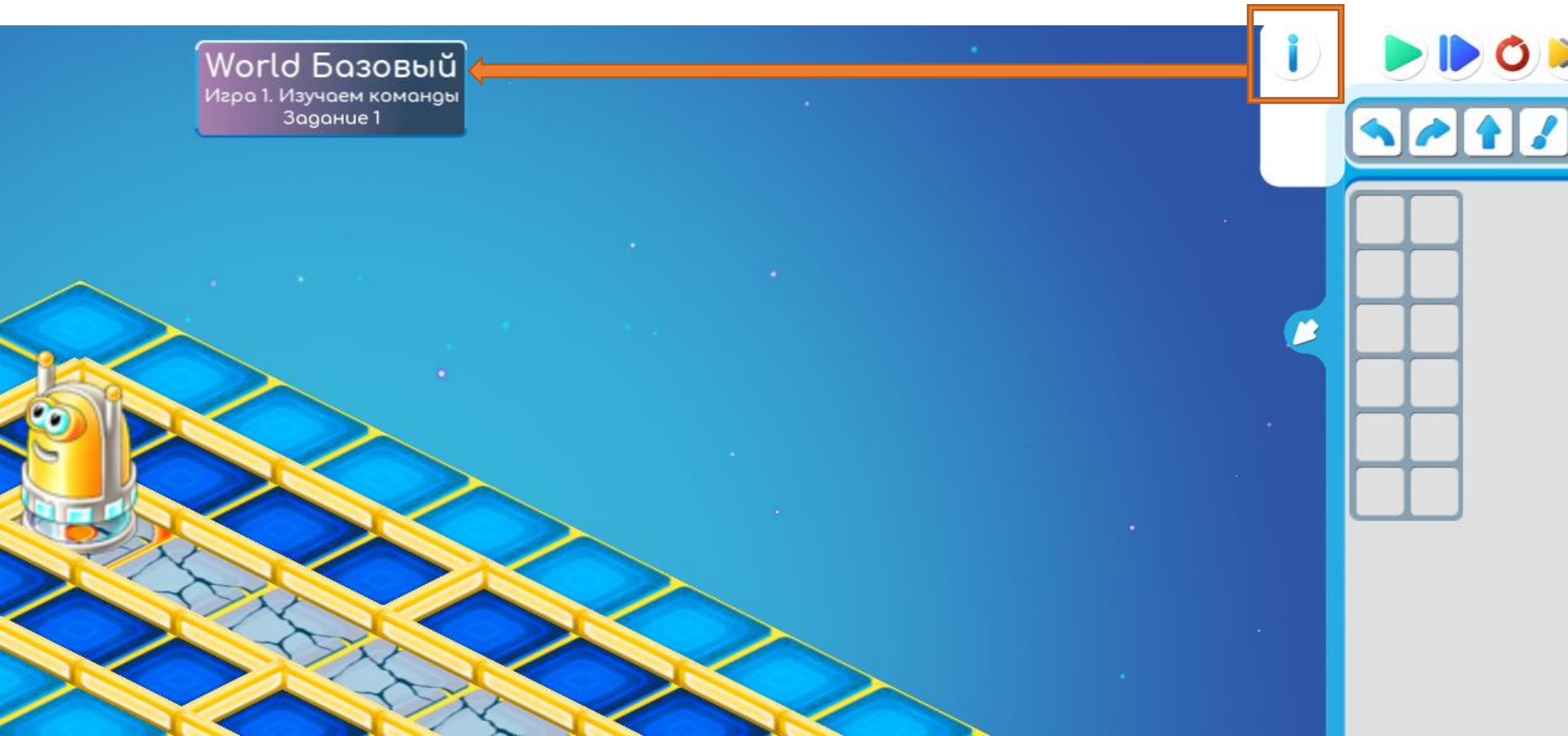
Обратите внимание на правый верхний угол окна. Там мы и будем управлять нашим роботом.



Изучаем панель управления



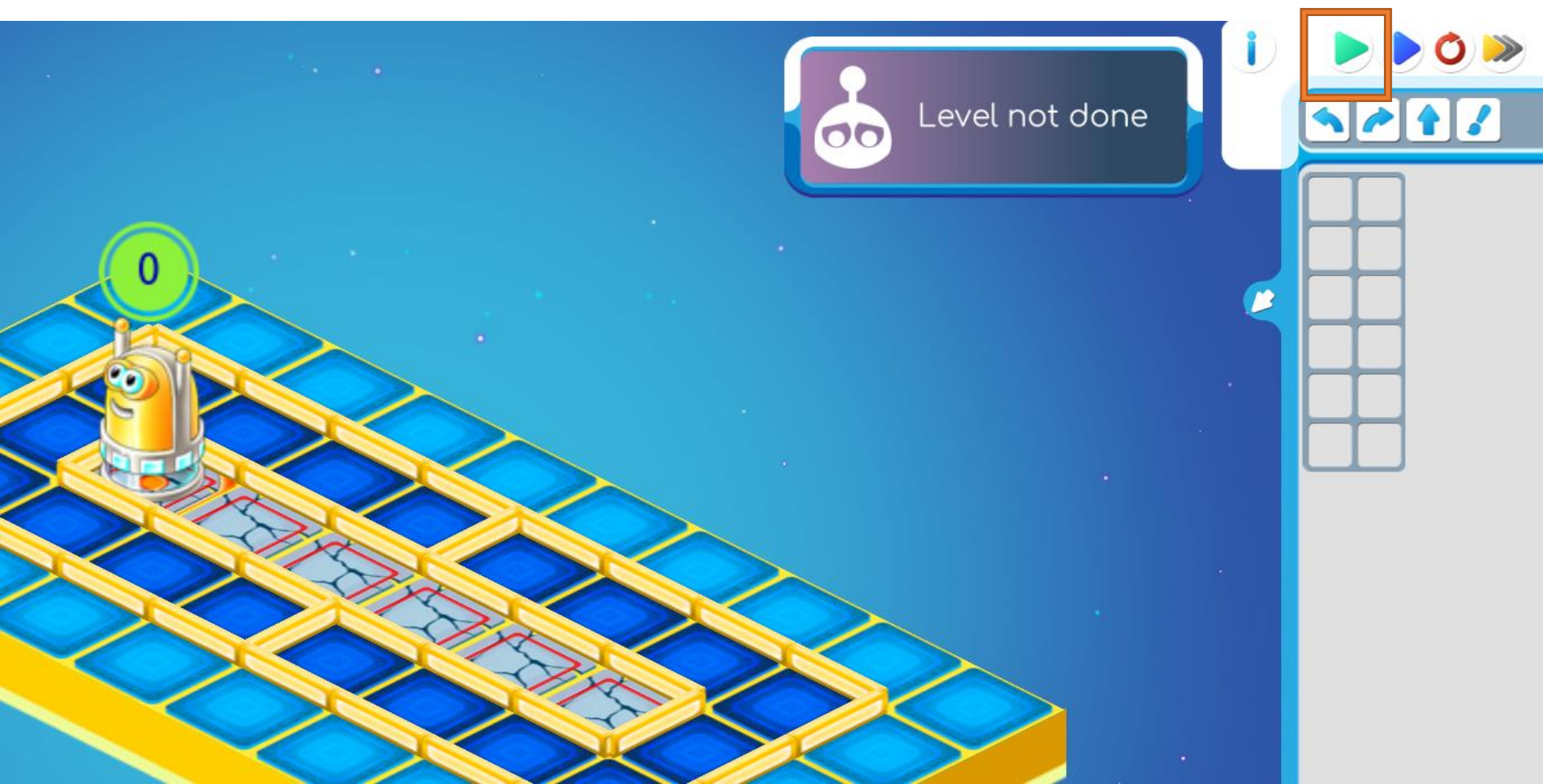
Первая кнопка «i» просто напоминает нам о том, какое задание мы выполняем. Нажмите ее



Изучаем панель управления



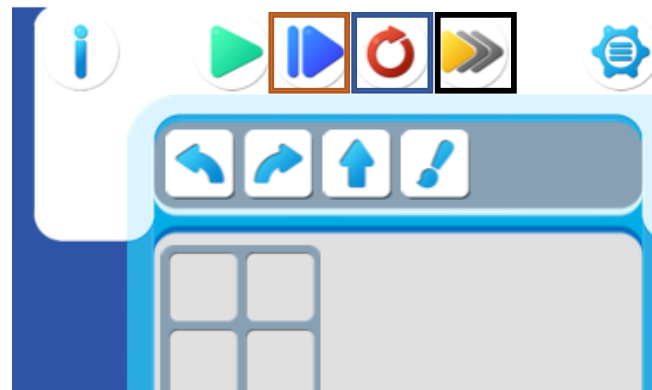
Зеленый треугольник запускает программу, которую мы с вами напишем



Изучаем панель управления



Синяя стрелочка заставляет робота выполнить только одну команду из нашего алгоритма



Кнопка с красным кружочком позволяет начать все снова



Желтая стрелочка управляет скоростью исполнения команд роботом

Изучаем панель управления



Ниже мы видим еще ряд кнопок. Стрелочки показывают, куда Вертун должен повернуться.



Как мы будем писать программу? Для этого у нас есть специальная таблица с клеточками

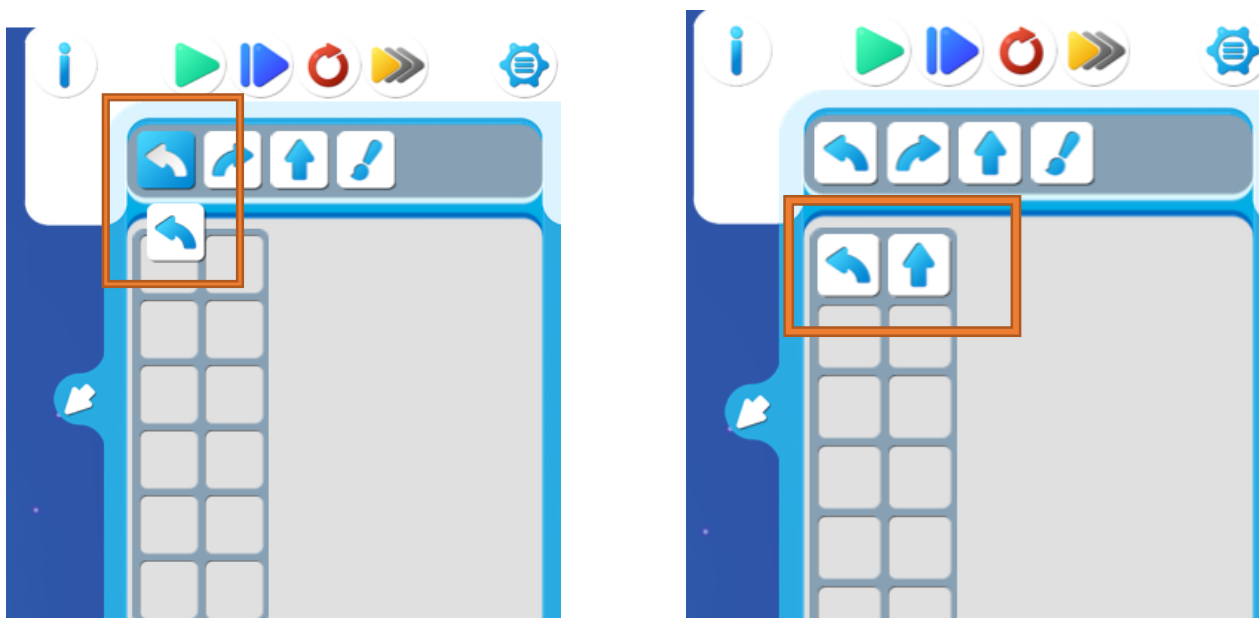


Составляем программу



Как составить программу?

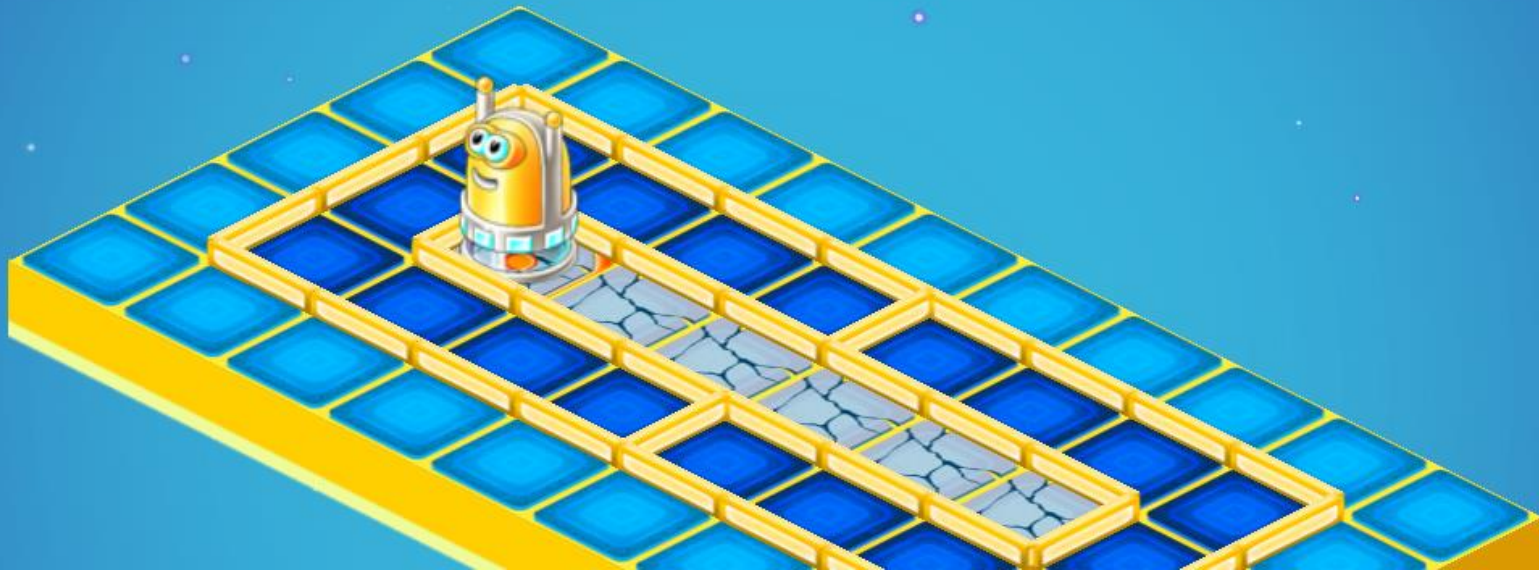
- Подвести курсор мыши к нужной команде.
- Нажать левую кнопку мыши и не отпускать ее.
- Перевести курсор мыши к нужной клеточке таблицы.
- Отпустить кнопку мыши.



Подготовка к составлению программы



Посмотрите на робота внимательно



Что нужно сделать роботу сначала?

Подготовка к составлению программы



Для начала нужно очистить таблицу, где будут размещены наши команды

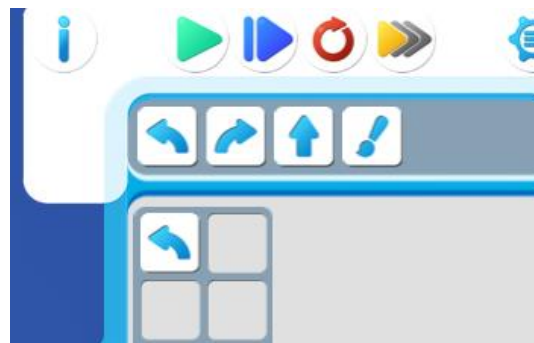


Теперь можно приступать к выполнению задания

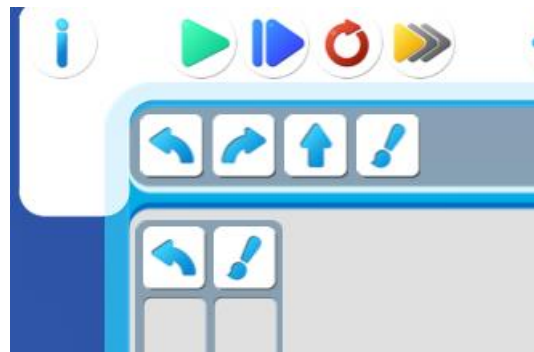
Составляем программу



Добавьте команду поворота робота налево



Добавим команду Покрасить плитку.
Разместим данную команду рядом справа



Составляем программу



Можно двигаться дальше. Для этого в следующем ряду используем кнопку Вперед



После того, как робот шагнул вперед, он окажется на поврежденной плитке. Дайте ему команду Закрасить



Самостоятельная работа



Заполните клетки алгоритма самостоятельно



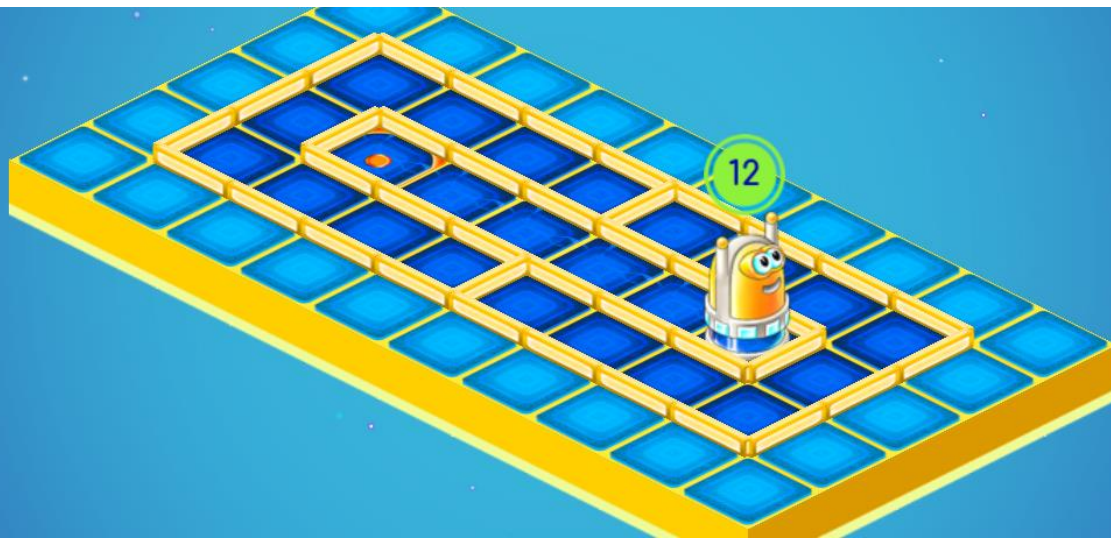
Запускаем программу



После того, как алгоритм написан, запустим его с помощью команды Старт



После того, как алгоритм написан, запустим его с помощью команды Старт



Приступаем к заданию 2



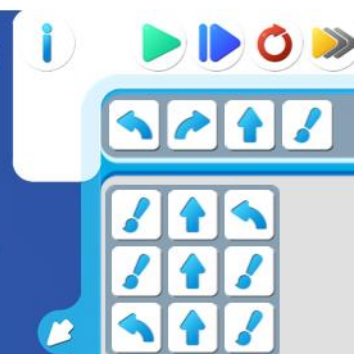
Теперь, когда задание выполнено, перейдем к следующему. Нажмите на моргающую стрелку в левом нижнем углу окна



Задание 2. Самостоятельная работа



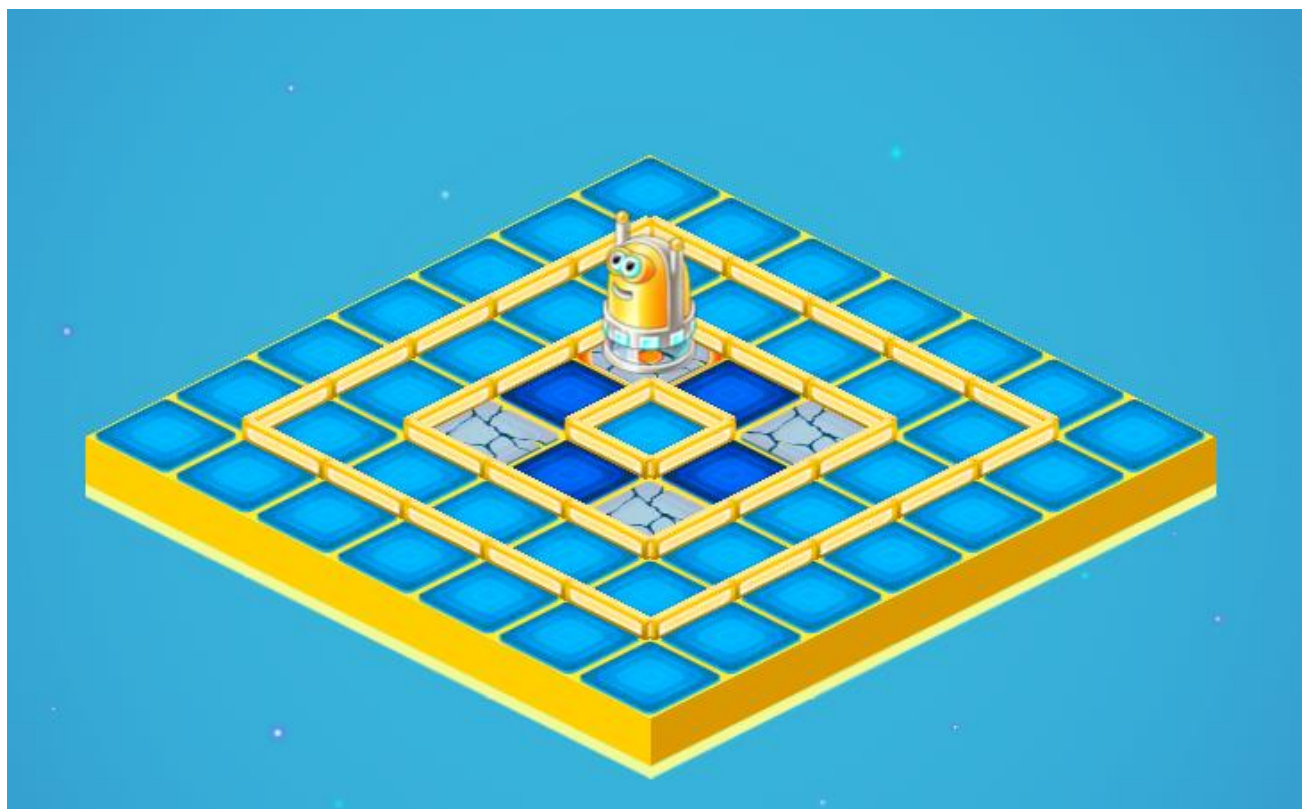
Попробуйте выполнить данное задание самостоятельно



Задание 3



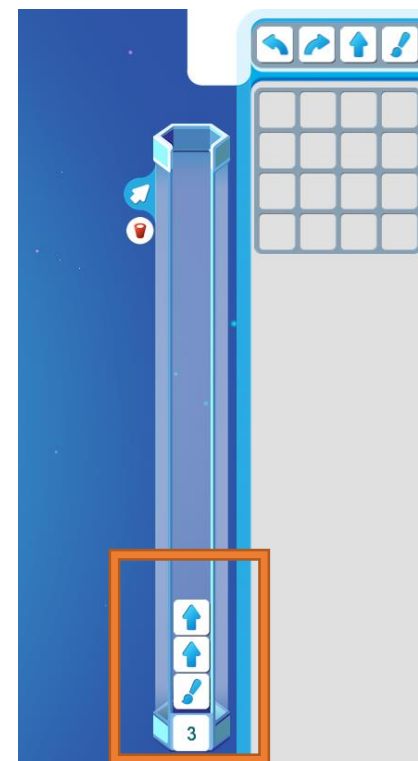
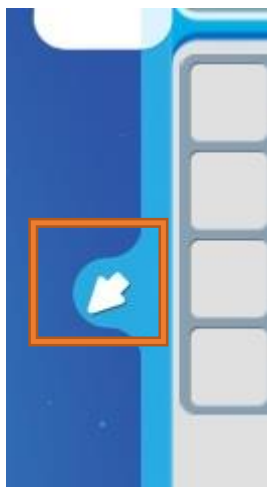
Переходим к третьему заданию



Копилка для команд



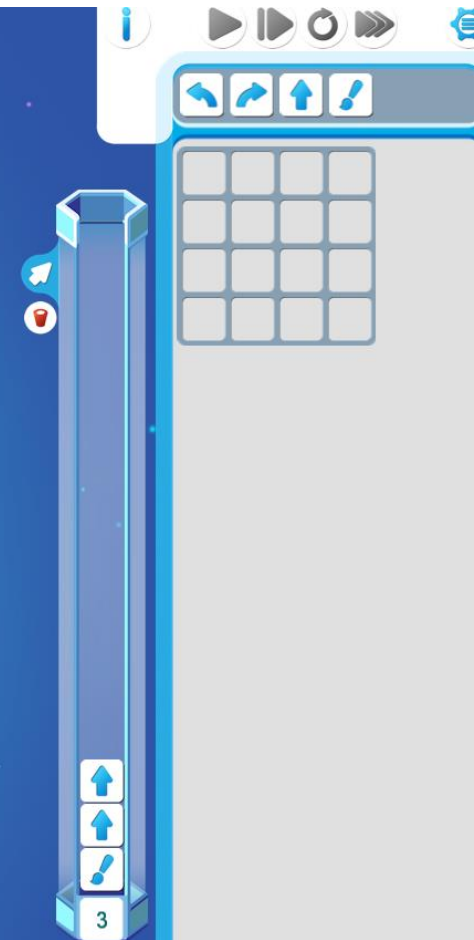
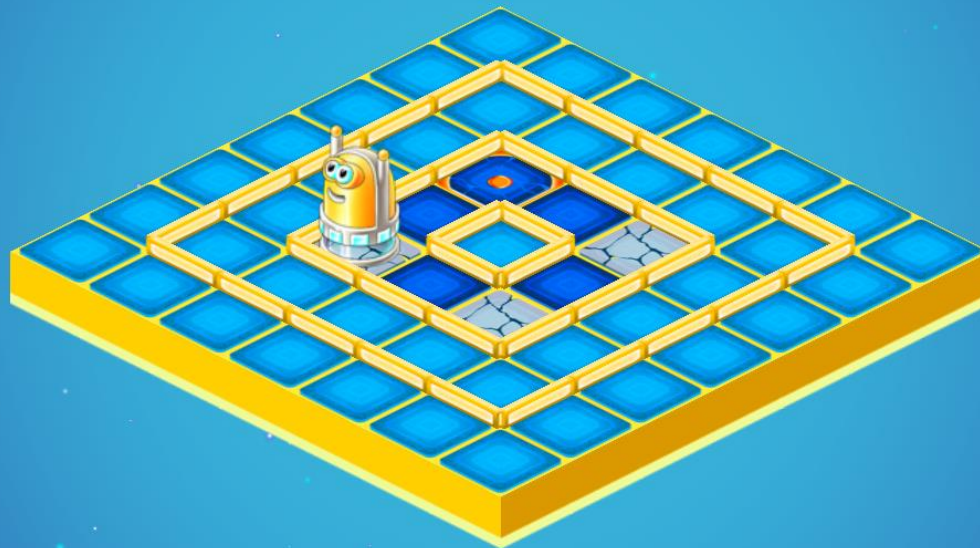
Программа становится сложнее и чтобы не запутаться, воспользуемся копилкой. Копилка – это специальное место куда можно не только складывать команды



Копилка для команд



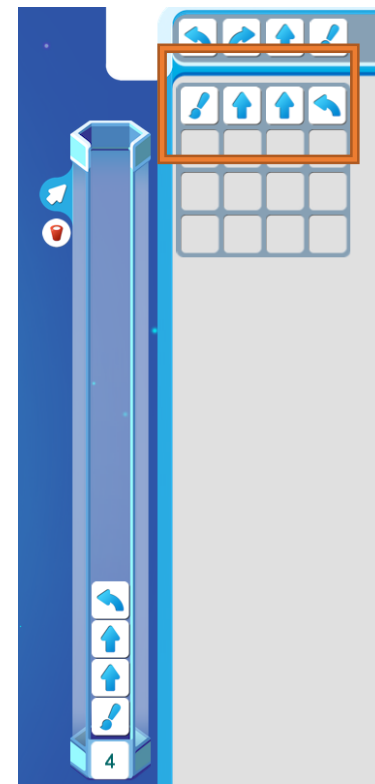
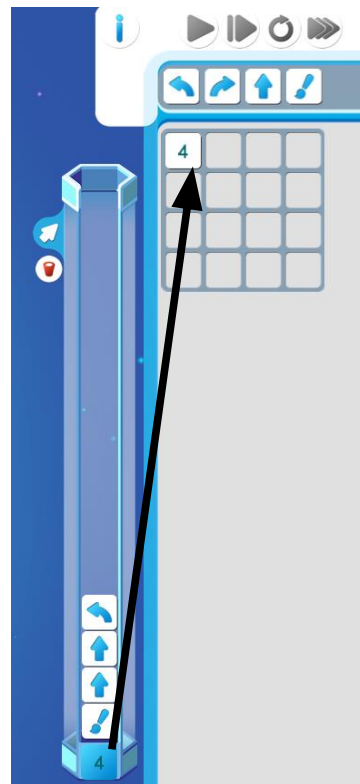
Добавьте в копилку команду и посмотрите, как поведет себя робот



Копилка для команд



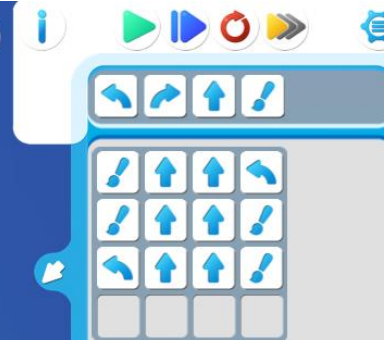
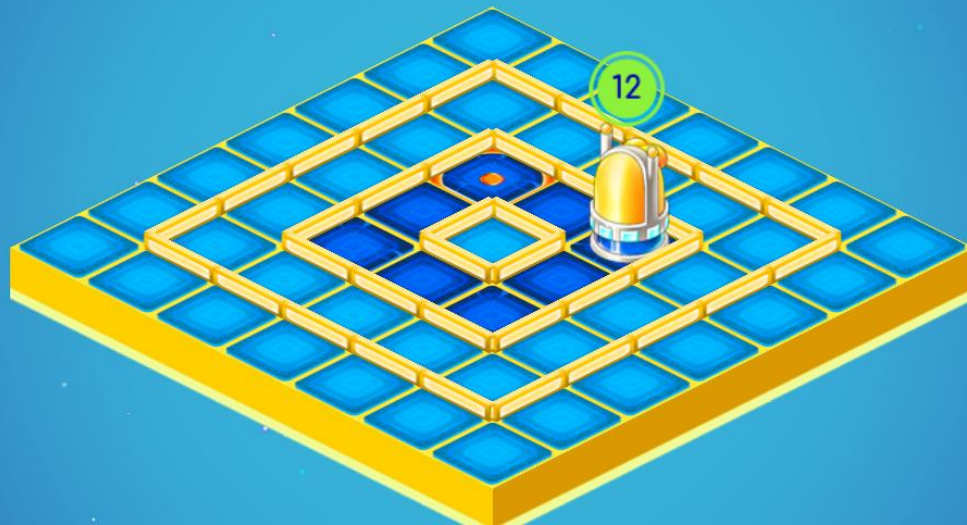
Чтобы перенести команды из Копилки в Алгоритм, нужно нажать на цифру, означающую количество команд в копилке и перетащить ее в таблицу Алгоритма



Составляем программу



Приступайте к выполнению задания.
Используйте Копилку для упрощения
работы



Задание 4



Переходим к выполнению следующего задания



Вспомогательный алгоритм



Здесь мы видим Главный алгоритм, это таблица сверху, и чуть ниже – вспомогательный алгоритм



Команда А заставляет робота переключиться на выполнение вспомогательного алгоритма

Запускаем программу



Добавьте еще команды А в Главный алгоритм

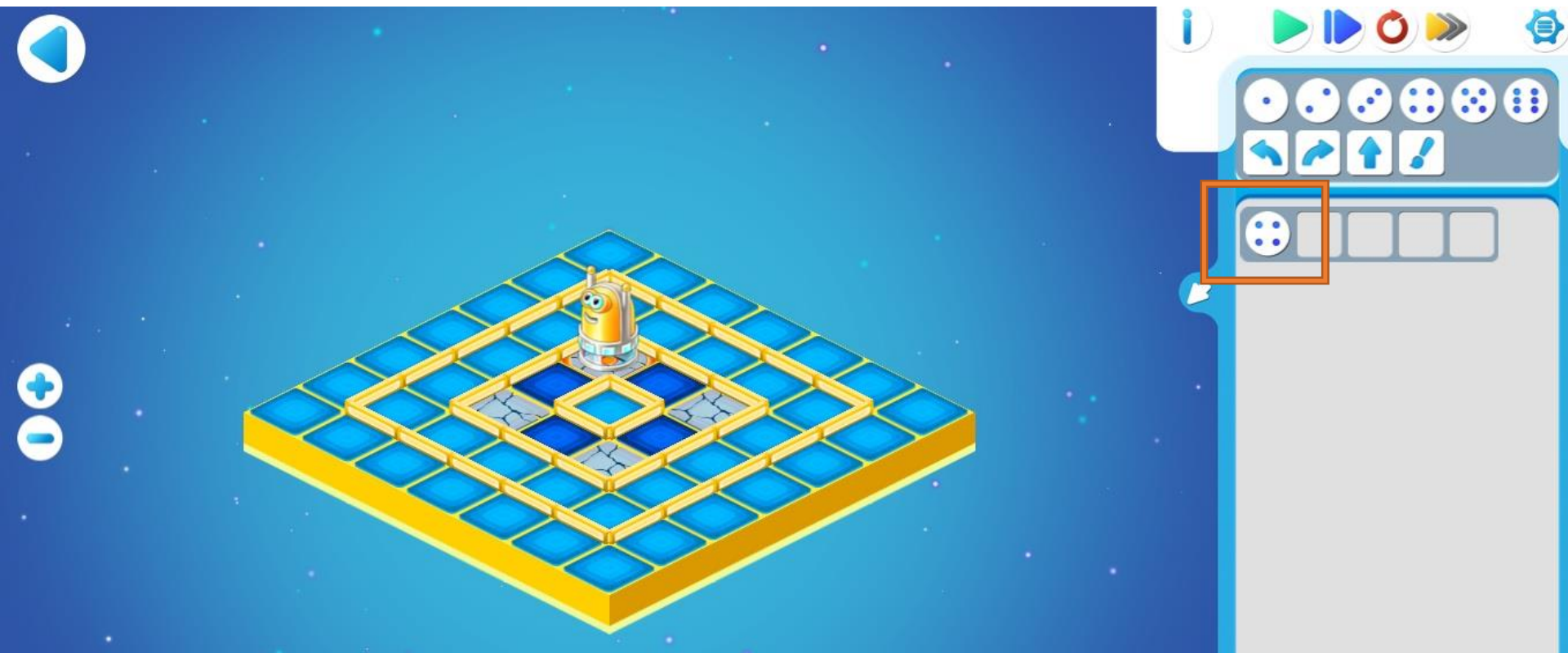


Запустите программу

Задание 5. Повторители



Переходим к следующему заданию. Здесь мы видим новые дополнительные команды. Это повторители



Составляем программу с повторителем



Нужно заполнить те действия, которые должны быть выполнены 4 раза



Начать следует с ремонта плитки, на которой стоит робот



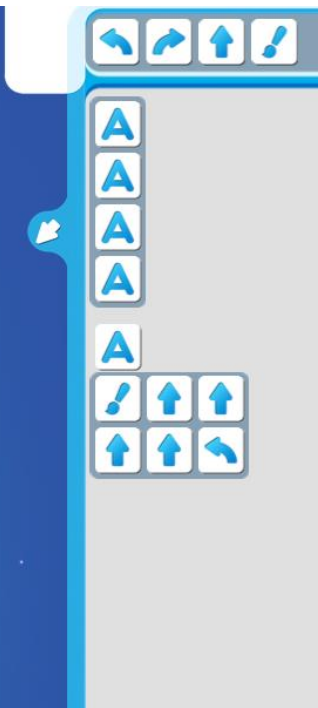
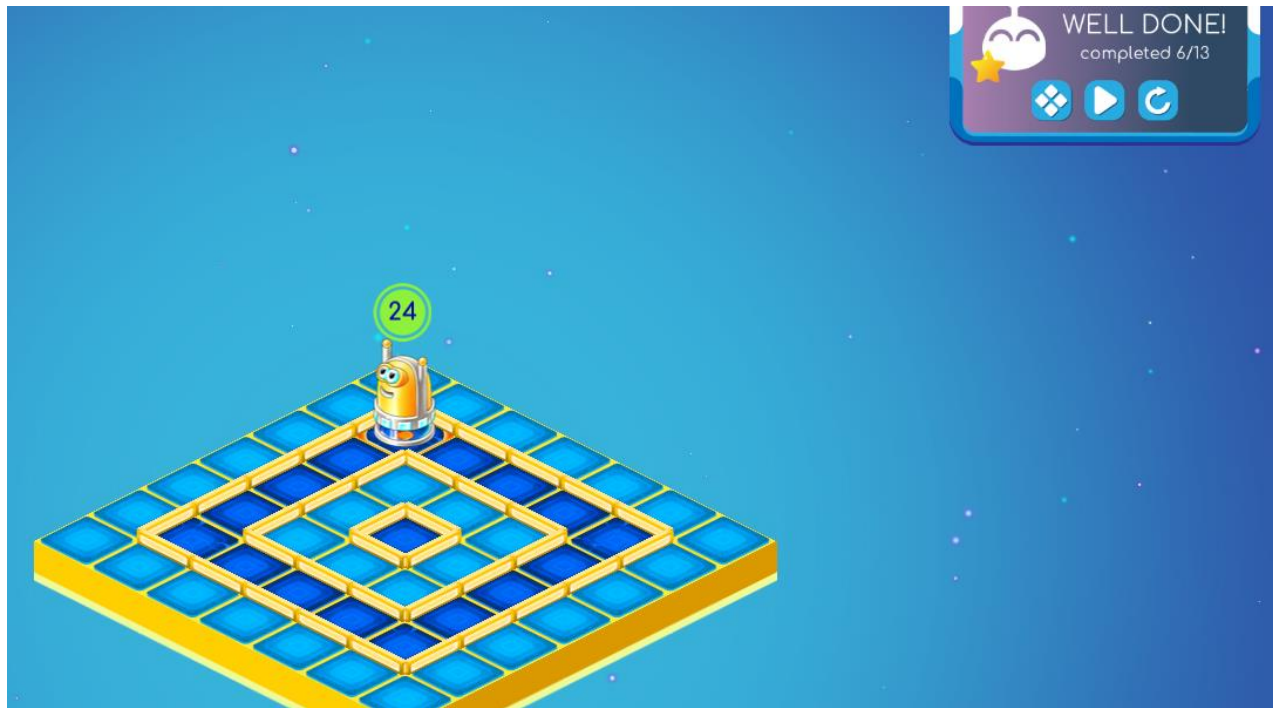
Задание 6



Переходим к следующему заданию.



Начать следует с составления программы А, а затем заполнить Главный алгоритм



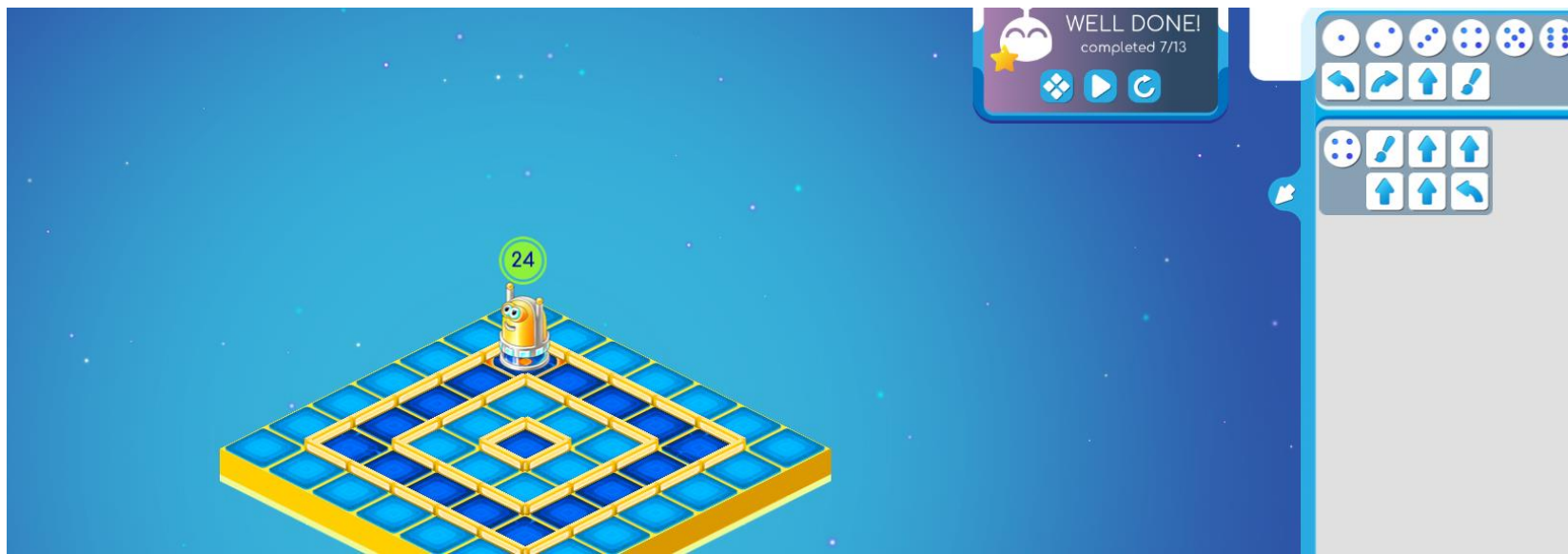
Задание 7



Переходим к следующему заданию. Здесь нужно использовать Повторитель.



Не забываем, что в конце движения следует делать поворот, а в начале работы – выполнять закраску плитки, на которой стоит робот.



Задание 9



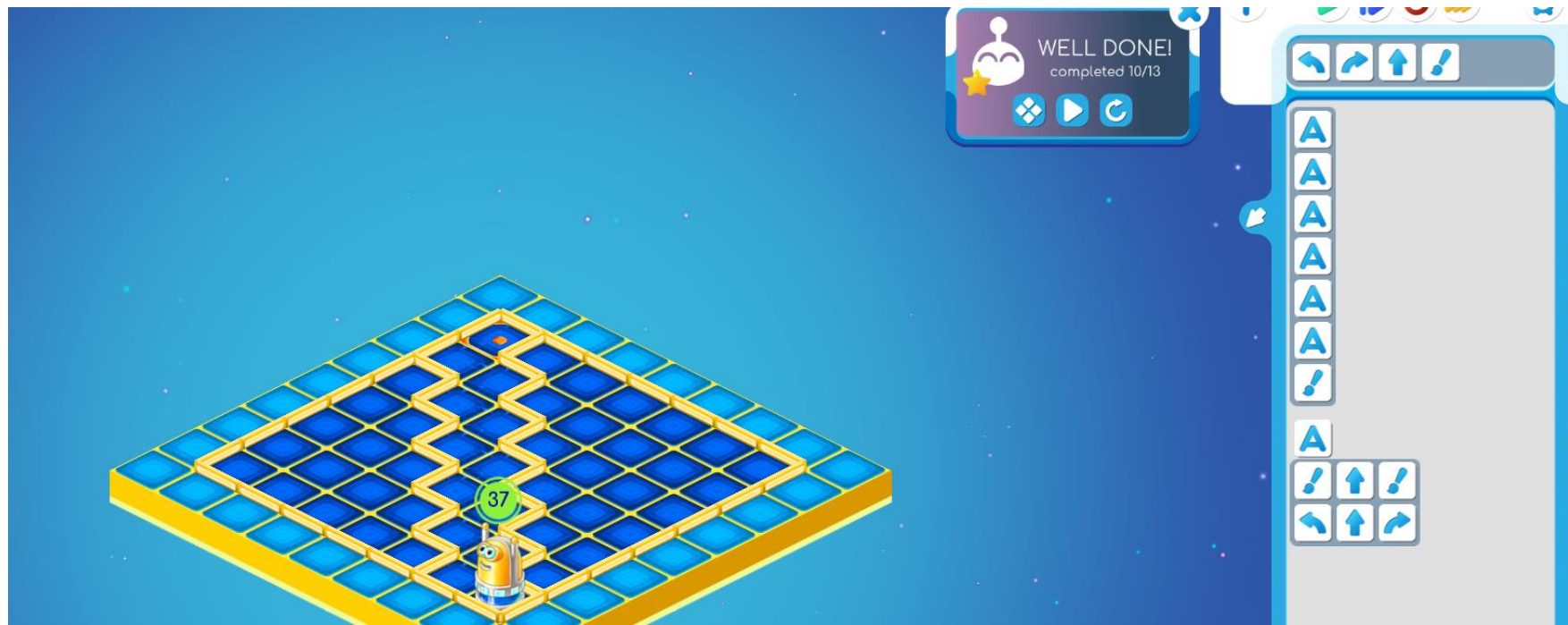
Выполните задание. Начните с составления команды А.



Задание 10



Во вспомогательном алгоритме нам нужно закрасить первые 3 клетки. Остальные будут закрашены за счет того, что вспомогательный алгоритм будет выполнен много раз



Задание 11. Самостоятельная работа



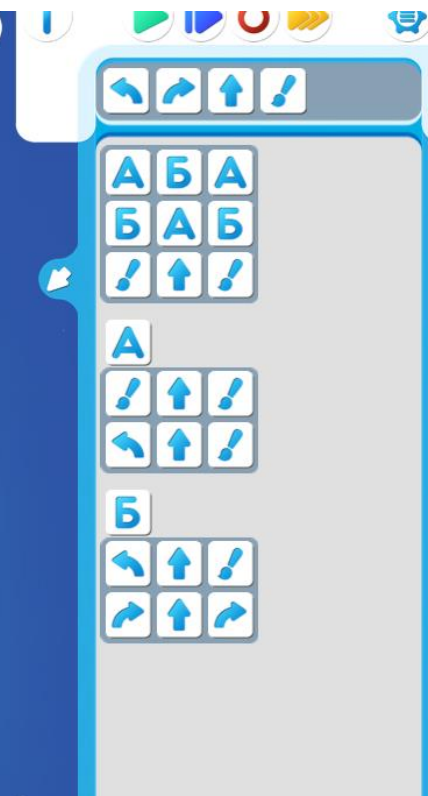
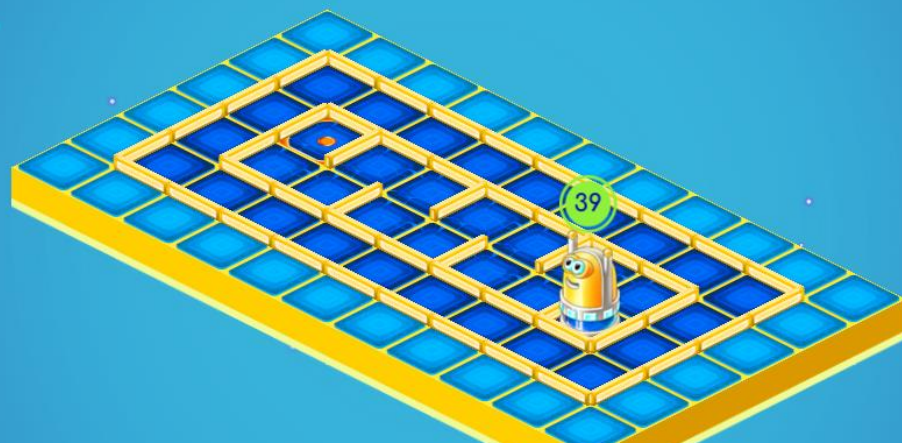
Самостоятельно выполните задание.
Начните с составления команды А.



Задание 12 . Самостоятельная работа



Выполните задание. Начните с составления команды А. Затем составьте команду Б, а затем заполните Главный алгоритм



Задание 13 . Самостоятельная работа



Выполните задание. Начните с составления команды А. Затем составьте команду Б, а затем заполните Главный алгоритм

