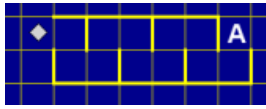
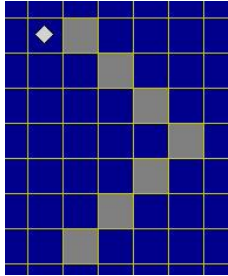

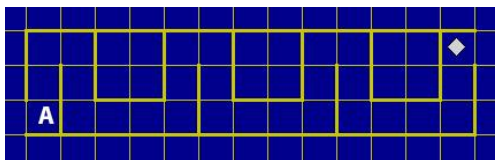


Задачи для исполнителя РОБОТ

1. Линейные алгоритмы

	1.1. Перевести Робота из начального положения (◇) в точку А за минимальное число шагов любым из возможных способов.
	1.2. Перевести Робота из начального положения (◇) в точку А за минимальное число шагов любым из возможных способов.
	1.3. Перевести Робота из начального положения (◇) в точку А за минимальное число шагов любым из возможных способов.
	1.4. Перевести Робота по лабиринту из начального положения (◇) в точку А.
	1.5. Перевести Робота по лабиринту из начального положения (◇) в точку А.
	1.6. Закрасить клетки, находящиеся по периметру квадрата 3×3.
	1.7. Закрасить клетки, находящиеся в углах квадрата 3×3.

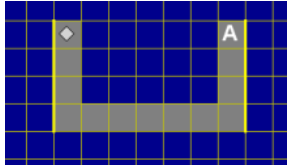
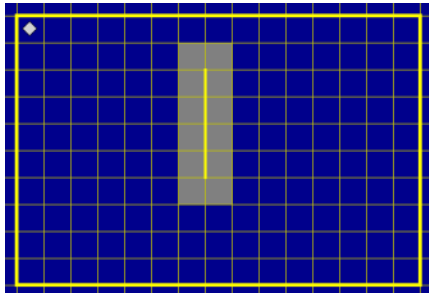
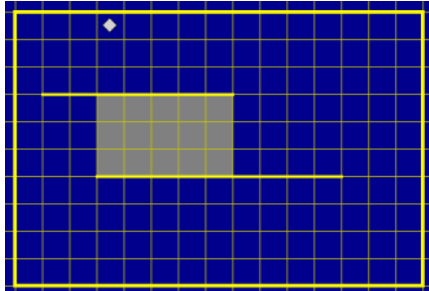
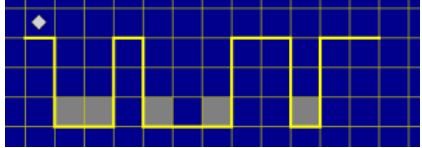
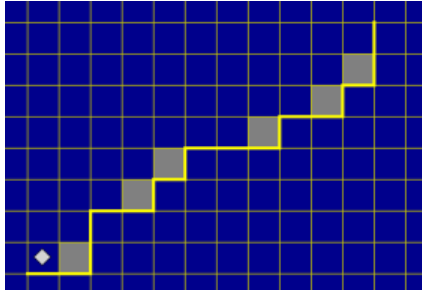
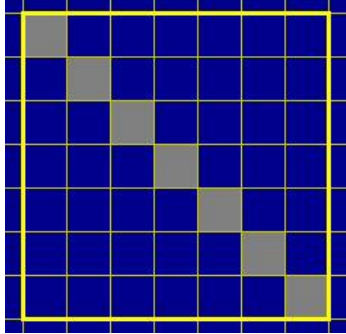
2. Циклические алгоритмы. Цикл N-раз

2.1. Закрасить 6-ть клеток вправо от Робота, считая, что изначально Робот находится у левого края поля.	
	2.2. Провести Робота по лабиринту из начального положения (◇) в точку А.
	2.3. Нарисовать узор. Начальное положение Робота отмечено символом ◇.
	2.4. Нарисовать узор. Начальное положение Робота отмечено символом ◇.
	2.5. Провести Робота по лабиринту из начального положения (◇) в точку А.

3. Вложенные циклы

	3.1. Провести Робота по лабиринту из начального положения (◇) в точку А.
	3.2. Провести Робота по коридору из начального положения (◇) в точку А.
	3.3. Провести Робота по коридору из начального положения (◇) в точку А.

4. Цикл с предусловием (цикл пока)

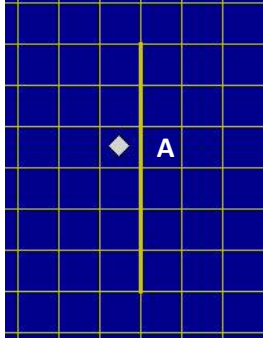
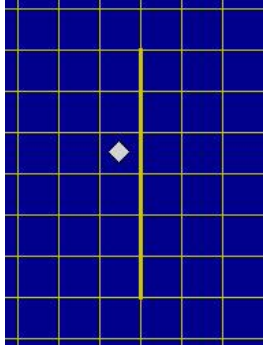
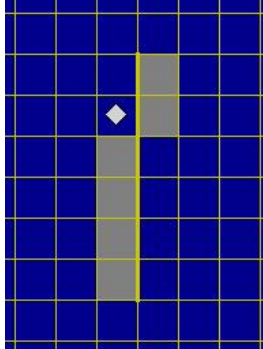
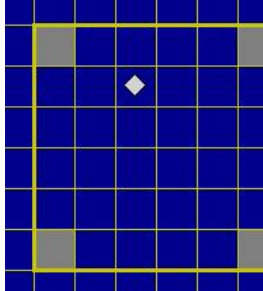
	<p>4.1. Перевести Робота из начального положения (◇) в точку А, закрашивая при этом указанные клетки поля. Размеры стен и расстояние между ними могут быть произвольны.</p>
	<p>4.2. Где-то в поле Робота находится вертикальная стена, размеры которой неизвестны. Робот из верхнего левого угла поля должен прийти до стены и закрасить все клетки вокруг нее. Пример результата работы программы показан на рисунке.</p>
	<p>4.3. Где-то в поле Робота находятся две горизонтальные стены смещенные друг относительно друга, размеры которых неизвестны. Робот из произвольной клетки над верхней стеной, но обязательно напротив нее, должен прийти до стены и закрасить все клетки между стенами, как показано на рисунке.</p>
	<p>4.4. Робот движется вдоль стены, профиль которой показан на рисунке, от начального положения (◇) до конца стены. Необходимо закрасить все внутренние углы стены, как показано на примере. Размеры стены могут быть произвольны.</p>
	<p>4.5. Робот движется вдоль стены от начального положения (◇) до конца стены. Стена располагается по диагонали от правого верхнего к левому нижнему углу поля. Необходимо закрасить все внутренние углы стены, как показано на примере. Размеры стены могут быть произвольны.</p>
	<p>4.6. Робот находится внутри квадрата. Необходимо закрасить клетки, стоящие на главной диагонали, как показано на примере. Размеры квадрата могут быть произвольны.</p>

	<p>4.7. Робот находится внутри квадрата. Необходимо закрасить клетки, стоящие по внутреннему периметру квадрата, как показано на примере. Размеры квадрата могут быть произвольны.</p>
	<p>4.8. Начальное положение Робота (◇) – на нижней ступеньке. Необходимо переместить Робота по ступенькам (сначала вверх, а потом вниз). Робот останавливается, когда встретит стенки одновременно слева, внизу и справа. Необходимо закрасить последнюю клетку, как показано на примере. Размеры ступенек могут быть произвольными.</p>

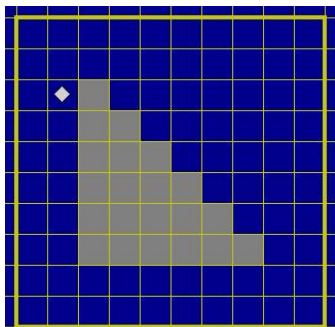
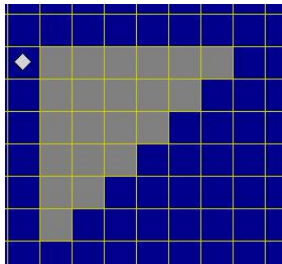
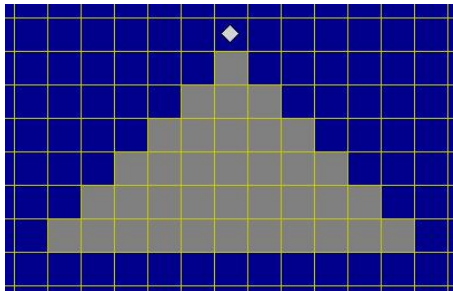
5. Вспомогательные алгоритмы

	<p>5.1. Закрасить указанные клетки с использованием вспомогательного алгоритма для закрашивания колонки, состоящей из 5 клеток. Начальное положение Робота отмечено символом ◇.</p>
	<p>5.2. Закрасить указанные клетки с использованием вспомогательного алгоритма. Начальное положение Робота отмечено символом ◇.</p>
	<p>5.3. Закрасить указанные клетки с использованием вспомогательного алгоритма. Начальное положение Робота отмечено символом ◇.</p>

6. Переменные

	<p>6.1. Привести Робота в точку А, расположенную симметрично начальной точке относительно стенки. Начальное положение Робота отмечено символом \diamond.</p>
	<p>6.2. Начальное положение Робота отмечено символом \diamond. Измерьте длину стены и выведите ее значение на экран.</p>
	<p>6.3. Начальное положение Робота отмечено символом \diamond. Закрасьте клетки вдоль стены, как показано на рисунке.</p>
	<p>6.4. Начальное положение Робота отмечено символом \diamond. Закрасьте клетки в углах квадрата, как показано на рисунке. Робота вернуть в исходную точку.</p>

7. Цикл для (цикл с параметром)

	<p>7.1. Закрасить указанные клетки с использованием цикла для. Начальное положение Робота отмечено символом \diamond.</p>
	<p>7.2. Закрасить указанные клетки с использованием цикла для. Начальное положение Робота отмечено символом \diamond.</p>
	<p>7.3. Закрасить указанные клетки с использованием цикла для. Начальное положение Робота отмечено символом \diamond.</p>