

Исполнитель черепашка

1	<p>Исполнитель Черепашка перемещается на экране компьютера, оставляя след в виде линии. В каждый конкретный момент известно положение исполнителя и направление его движения. У исполнителя существуют две команды:</p> <p>Вперед n (где n - целое число), вызывающая передвижение Черепашки на n шагов в направлении движения.</p> <p>Направо m (где m – целое число), вызывающая изменение направления движения на m градусов по часовой стрелке.</p> <p>Запись Повтори 5 [Команда1 Команда2] означает, что последовательность команд в скобках повторится 5 раз.</p> <p>Черепашке был дан для исполнения следующий алгоритм: Повтори 6 [Вперед 10 Направо 72] Какая фигура появится на экране?</p> <ol style="list-style-type: none">1) незамкнутая ломаная линия2) квадрат3) правильный пятиугольник4) правильный шестиугольник
2	<p>Исполнитель Черепашка перемещается на экране компьютера, оставляя след в виде линии. В каждый конкретный момент известно положение исполнителя и направление его движения. У исполнителя существуют две команды:</p> <p>Вперед n (где n – целое число), вызывающая передвижение Черепашки на n шагов в направлении движения.</p> <p>Направо m (где m – целое число), вызывающая изменение направления движения на m градусов по часовой стрелке.</p> <p>Запись Повтори k [Команда1 Команда2 Команда3] означает, что последовательность команд в скобках повторится k раз.</p> <p>Черепашке был дан для исполнения следующий алгоритм: Повтори 10 [Направо 36 Вперед 20 Направо 36] Какая фигура появится на экране?</p> <ol style="list-style-type: none">1) Правильный пятиугольник2) Правильный шестиугольник3) Правильный десятиугольник4) Незамкнутая ломаная линия

№

Исполнитель черепашка

3	<p>Исполнитель Черепашка перемещается на экране компьютера, оставляя след в виде линии. В каждый конкретный момент известно положение исполнителя и направление его движения. У исполнителя существуют две команды:</p> <p>Вперед n (где n – целое число), вызывающая передвижение Черепашки на n шагов в направлении движения.</p> <p>Направо m (где m – целое число), вызывающая изменение направления движения на m градусов по часовой стрелке.</p> <p>Запись Повтори k [Команда1 Команда2 Команда3] означает, что последовательность команд в скобках повторится k раз.</p> <p>Черепашке был дан для исполнения следующий алгоритм: Повтори 12 [Направо 45 Вперед 20 Направо 45] Какая фигура появится на экране?</p> <ol style="list-style-type: none">1) квадрат2) правильный двенадцатиугольник3) правильный восьмиугольник4) незамкнутая ломаная линия
4	<p>8. Исполнитель Черепашка перемещается на экране компьютера, оставляя след в виде линии. В каждый конкретный момент известно положение исполнителя и направление его движения. У исполнителя существуют две команды:</p> <p>Вперёд n (где n – целое число), вызывающая передвижение Черепашки на n шагов в направлении движения.</p> <p>Направо m (где m – целое число), вызывающая изменение направления движения на m градусов по часовой стрелке.</p> <p>Запись Повтори k [Команда1 Команда2 Команда 3] означает, что последовательность команд в скобках повторится k раз.</p> <p>Черепашке был дан для исполнения следующий алгоритм: Повтори 4 [Направо 60 Вперед 20 Направо 60] Какая фигура появится на экране?</p> <ol style="list-style-type: none">1) Правильный треугольник2) Квадрат3) Правильный шестиугольник4) Незамкнутая ломаная линия