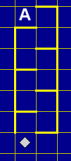
**КР 1.2. Циклические алгоритмы. Цикл N раз**

Задания расчитаны на группу в 10 человек. Каждая карточка содержит 3 задания разной степени сложности.

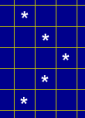
**Вариант 1**

**1.** Составьте программу закрашивания 6-ти клеток вправо от Робота, считая, что изначально Робот находится у левого края поля.

**2.** Необходимо провести Робота по лабиринту из начального положения (◊) в точку A.



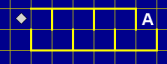
**3.** Составьте программу закрашивания клеток поля, отмеченных звездочкой. Начальное положение Робота где-то в центре поля.



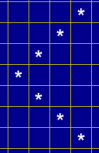
**Вариант 2**

**1.** Составьте программу закрашивания 5-ти клеток влево от Робота, считая, что изначально Робот находится у правого края поля.

**2.** Необходимо провести Робота по лабиринту из начального положения (◊) в точку A.



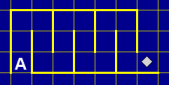
**3.** Составьте программу закрашивания клеток поля, отмеченных звездочкой. Начальное положение Робота где-то в центре поля.



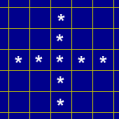
**Вариант 3**

**1.** Составьте программу закрашивания 5-ти клеток по диагонали вправо вниз от Робота, считая, что изначально Робот находится в левом верхнем углу поля.

**2.** Необходимо провести Робота по лабиринту из начального положения (◊) в точку A.



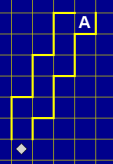
**3.** Составьте программу закрашивания клеток поля, отмеченных звездочкой. Начальное положение Робота где-то в центре поля.



**Вариант 4**

**1.** Составьте программу закрашивания 7-ти клеток по диагонали вправо вверх от Робота, считая, что изначально Робот находится в левом нижнем углу поля.

**2.** Необходимо провести Робота по лабиринту из начального положения (◊) в точку A.



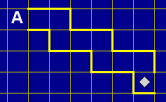
**3.** Составьте программу закрашивания клеток поля, отмеченных звездочкой. Начальное положение Робота где-то в центре поля.



**Вариант 5**

**1.** Составьте программу закрашивания 4-х клеток по диагонали влево вверх от Робота, считая, что изначально Робот находится в правом нижнем углу поля.

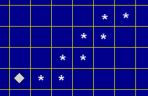
**2.** Необходимо провести Робота по лабиринту из начального положения (◊) в точку A.



**3.** Считая, что Робот находится в левом нижнем углу поля, составьте программу закрашивания клеток поля в виде буквы "Т" высотой в 6 клеток.

**Вариант 6**

**1.** Составьте программу закрашивания клеток поля, отмеченных \*. Начальное положение Робота обозначено значком ◊.



**2.** Необходимо провести Робота по лабиринту из начального положения (◊) в точку A.



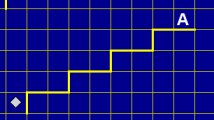
**3.** Считая, что Робот находится в левом нижнем углу поля, составьте программу закрашивания клеток поля в виде буквы "О" высотой в 6 клеток.

**Вариант 7**

**1.** Составьте программу закрашивания клеток поля, отмеченных \*. Начальное положение Робота обозначено значком ◊.



**2.** Необходимо провести Робота вверх по лестнице из начального положения (◊) в точку A.

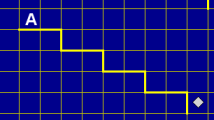


**3.** Считая, что Робот находится в левом нижнем углу поля, составьте программу закрашивания клеток поля в виде буквы "Г" высотой в 6 клеток.

**Вариант 8**

**1.** Составьте программу закрашивания всех клеток поля вдоль нижней горизонтальной стены. Изначально Робот находится в правом нижнем углу поля.

**2.** Необходимо провести Робота вверх по лестнице из начального положения (◊) в точку A.

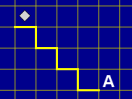


**3.** Считая, что Робот находится в левом нижнем углу поля, составьте программу закрашивания клеток поля в виде буквы "Е" высотой в 5 клеток.

**Вариант 9**

**1.** Составьте программу закрашивания всех клеток поля вдоль правой вертикальной стены. Изначально Робот находится в правом верхнем углу поля.

**2.** Необходимо провести Робота вниз по лестнице из начального положения (◊) в точку A.

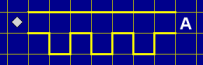


**3.** Считая, что Робот находится в левом нижнем углу поля, составьте программу закрашивания клеток поля в виде буквы "Р" высотой в 6 клеток.

**Вариант 10**

**1.** Составьте программу закрашивания 3-х клеток по диагонали вправо вверх от Робота, считая, что изначально Робот находится где-то в центре поля.

**2.** Необходимо провести Робота вдоль коридора из начального положения (◊) до точки A, заглядывая в каждый боковой коридор.



**3.** Считая, что Робот находится в левом нижнем углу поля, составьте программу закрашивания клеток поля в виде буквы "Ш" высотой в 4 клетки.