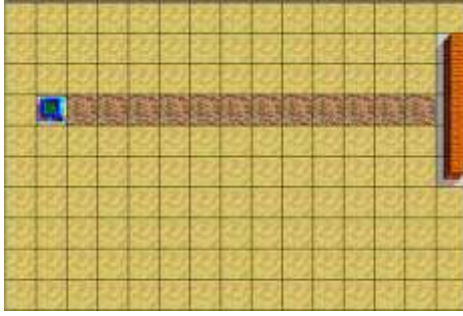


Исполнитель РОБОТ. Цикл «Пока». Урок 3

Задача 6. Длинная клумба

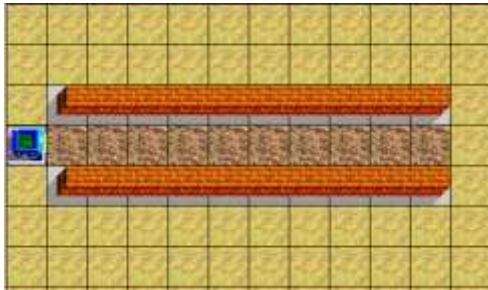
Составить программу, после выполнения которой Робот посадит цветы в прямолинейную грядку неизвестной длины до стены и вернется на Базу.



labirint / дл_клумба.maz

Задача 7. Клумба в коридоре

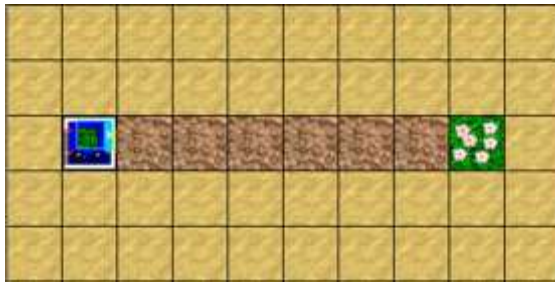
Составить программу, после выполнения которой Робот посадит цветы в прямом коридоре неизвестной длины и вернется на Базу.



labirint / коридор1.maz

Задача 8. До клумбы

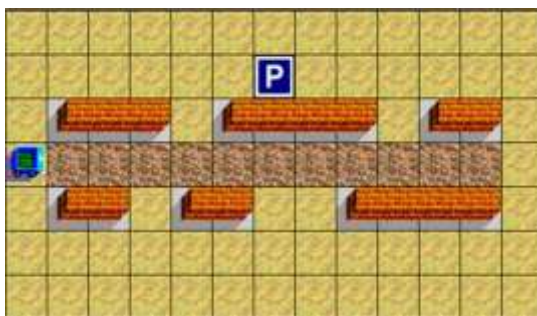
Напишите программу, с помощью которой Робот посадит цветы в грядке до уже посаженной клумбы и вернется в исходное положение



labirint / pt30.maz

Задача 9. Клумба в коридоре-2

Составить программу, после выполнения которой Робот посадит цветы в прямом коридоре с проходами неизвестной длины и вернется на Базу.



labirint / коридор2.maz