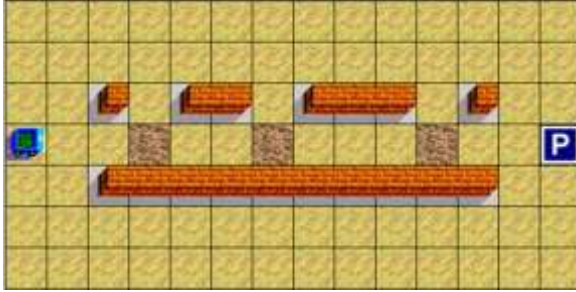


## Исполнитель РОБОТ. Ветвление. Урок 4

Для решения задач использовать цикл «ПОКА» и условный оператор «ЕСЛИ».

### Задача 10. Клумбы\_выбор1 (краткая форма ветвления)

Робот находится перед коридором **неизвестной длины**, у которого одна стена сплошная, а другая имеет проходы. Составить программу, после выполнения которой Робот посадит цветы в рядки возле проходов.

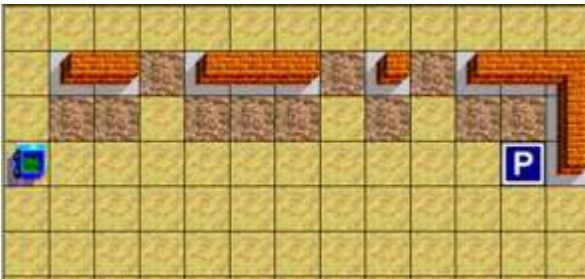


labirint / клумба\_выбор1.maz

### Задача 11. Клумбы\_выбор2 (полная форма ветвления)

Робот должен посадить цветы во всех клетках вдоль стены, а если в стене проход, то посадить в нем. Составить программу, после выполнения которой Робот посадит цветы в нужные грядки и придет на Базу.

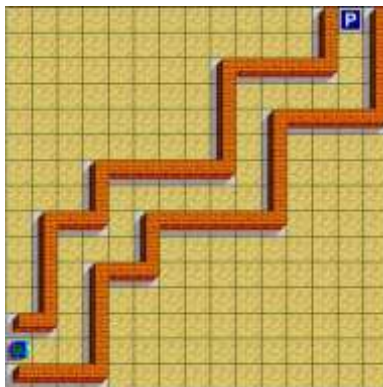
**Длина стен и размер поля неизвестны!**



labirint / клумба\_выбор2.maz

### Задача 12. Pт35

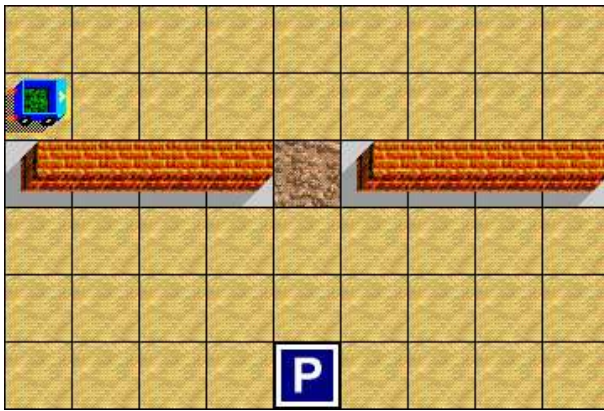
Напишите программу, с помощью которой Робот сможет пройти по извилистому коридору, **длина которого неизвестна**. Границы поля также **неизвестны**. Коридор имеет ширину в одну клетку и идет в направлении слева-снизу вправо-вверх. Пример возможного коридора:



labirint / pт35.maz

### Задача 13. Проход (обстановку создать самостоятельно по рисунку)

Роботу необходимо найти базу. Известно, что нужно идти вдоль стены, пока Робот не встретит проход, затем выполнить посадку цветов на 3-х грядках, а затем повернуть направо, войти в проход и посадить цветы, если в проходе есть грядка, а затем необходимо дойти до базы (**число шагов от прохода до базы неизвестно**).



Создать обстановку самостоятельно:  
в **Главном меню** программы Исполнители  
/ **Лабиринт** / **Редактировать обстановку**.  
Когда обстановка будет готова, выбрать  
вверху предпоследнюю кнопку **Закончить**  
**редактирование**.