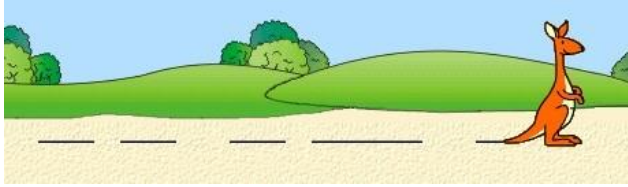


ЗНАЙДИ ПОМИЛКУ У ПРОГРАМІ ДЛЯ ВИКОНАВЦЯ “КЕНГУРУ”

Рівень 1

Кенгуру має намалювати переривчасту лінію, але вона виходить неоднорідна:



Виправ помилки у програмі:

початок	
Зроби крок	
Зроби крок	
Стрибни	
Зроби крок	
Зроби крок	
Стрибни	
Стрибни	
Зроби крок	
Зроби крок	
Стрибни	
Зроби крок	
Зроби крок	
Зроби крок	
Зроби крок	
Стрибни	
Стрибни	
Зроби крок	
кінець	

Завдання (+бонус)

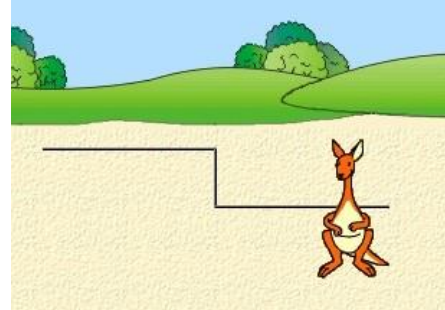
Перепиши програму, використавши цикл.

Відмітка про виконання завдання _____

Бонус _____

Рівень 1

Кенгуру має намалювати прямокутник, але виходить ось така лінія:



Виправ помилки у програмі:

початок	
Зроби крок	
Зроби крок	
Зроби крок	
Зроби крок	
Зроби крок	
Зроби крок	
Повернись праворуч	
Зроби крок	
Зроби крок	
Повернись ліворуч	
Зроби крок	
Зроби крок	
Зроби крок	
Зроби крок	
Зроби крок	
Зроби крок	
Зроби крок	
Повернись праворуч	
Стрибни	
Стрибни	
кінець	


Завдання (+бонус)

Допиши програму малювання двох таких прямокутників, використавши цикл.

Відмітка про виконання завдання _____

Бонус _____

Рівень 2

Кенгуру має намалювати ось таку лінію:  — але не може виконати програму до кінця:



Виправ помилки у програмі:

початок
Повернись праворуч
Зроби крок
Повернись ліворуч
Зроби крок
Повернись ліворуч
Зроби крок
Повернись праворуч
Зроби крок
Повернись ліворуч
Зроби крок
Повернись ліворуч
Зроби крок
Повернись ліворуч
Зроби крок
кінець

Завдання (+бонус)

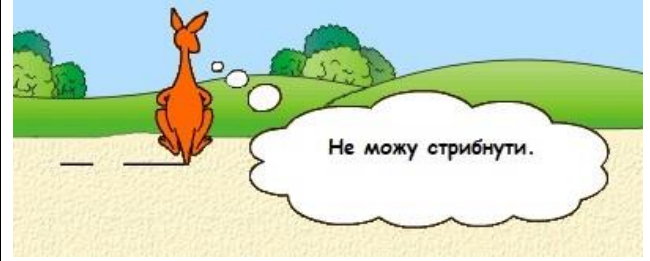
Перепиши програму, використавши цикл.

Відмітка про виконання завдання _____

Бонус _____

Рівень 2

Кенгуру має намалювати дві переривчасті лінії, але не може виконати програму до кінця:



Виправ помилки у програмі:

початок
Зроби крок
Стрибни
Повернись праворуч
Повернись ліворуч
Зроби крок
Зроби крок
Повернись ліворуч
Стрибни
Повернись праворуч
Зроби крок
Повернись праворуч
Стрибни
Повернись ліворуч
Зроби крок
кінець

Завдання (+бонус)

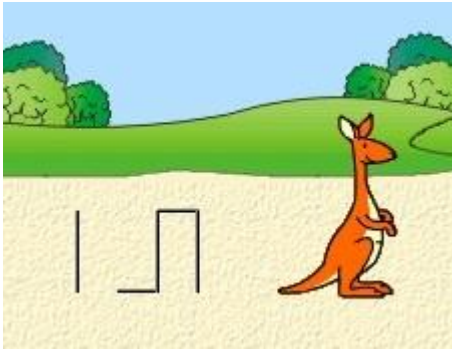
Перепиши програму, використавши цикл.

Відмітка про виконання завдання _____

Бонус _____

Рівень 3

Кенгуру має написати число 10, але виходить ось так:



Виправ помилки у програмі:

початок
Повернись праворуч
Зроби крок
Зроби крок
Повернись ліворуч
Стрибни
Зроби крок
Повернись ліворуч
Зроби крок
Зроби крок
Повернись праворуч
Зроби крок
Повернись праворуч
Зроби крок
Зроби крок
Повернись ліворуч
Стрибни
Стрибни
кінець

Завдання (+бонус)

Допиши програму, використавши цикл, щоб *Кенгуру* написав у 100 разів більше число.

Відмітка про виконання завдання _____

Бонус _____

Рівень 3

Кенгуру має написати ПІ, але виходить ось так:



Виправ помилки у програмі:

початок
Повернись праворуч
Стрибни
Стрибни
Повернись ліворуч
Повернись ліворуч
Зроби крок
Зроби крок
Повернись праворуч
Зроби крок
Стрибни
Повернись праворуч
Зроби крок
Зроби крок
Повернись ліворуч
Стрибни
Повернись ліворуч
Зроби крок
Зроби крок
Повернись праворуч
Стрибни
кінець

Завдання (+бонус)

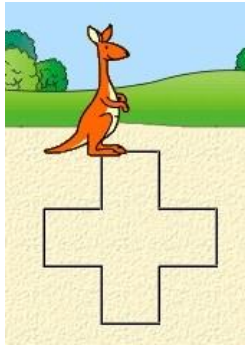
Допиши програму, використавши цикл, щоб *Кенгуру* написав, як пищить мишенятко.

Відмітка про виконання завдання _____

Бонус _____

Рівень 4

У *Кенгуру* виходить квадрат, а має вийти така фігура:



Виправ помилки у програмі:

початок
Повернись праворуч
Стрибни
Стрибни
Повернись ліворуч
повтори
Зроби крок
Зроби крок
Повернись праворуч
Зроби крок
Зроби крок
Повернись праворуч
Зроби крок
Зроби крок
Повернись праворуч
4 рази
Повернись ліворуч
Стрибни
Стрибни
Повернись праворуч
кінець

Завдання (+бонус)

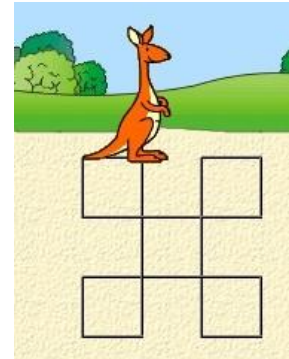
Поекспериментуй і зміни програму так, щоб *Кенгуру* намалював іншу фігуру з елементом, який повторюється тут.

Відмітка про виконання завдання _____

Бонус _____

Рівень 4

У *Кенгуру* виходить цікава фігура з двох квадратів, а має вийти така:



Виправ помилки у програмі:

початок
повтори
Зроби крок
Зроби крок
Повернись праворуч
Зроби крок
Зроби крок
Повернись ліворуч
Зроби крок
Зроби крок
Повернись праворуч
Повернись ліворуч
Зроби крок
Зроби крок
Повернись праворуч
Зроби крок
Зроби крок
Повернись праворуч
4 рази
кінець

Завдання (+бонус)

Поекспериментуй і зміни програму так, щоб *Кенгуру* намалював іншу фігуру з елементом, який повторюється тут.

Відмітка про виконання завдання _____

Бонус _____