

Исполнитель “Вертун”

30 сентября 2013 г.

1 Введение

1.1 Общие сведения

Вертун – исполнитель системы ПиктоМир. В отличие от Робота, он имеет дополнительный атрибут – *направление движения*, которое можно менять с помощью команд поворота.

Вертун ходит по полю, отдельные клетки которого отмечены точками. Задача вертуна – закрасить эти клетки.

2 Набор команд

2.1 Общеизвестные команды

- алг вперед – перемещает Вертуна на одну клетку по направлению движения.
- алг повернуть налево – поворачивает Вертуна на 90° против часовой стрелки.
- алг повернуть направо – поворачивает Вертуна на 90° по часовой стрелке.
- алг закрасить – закрашивает клетку под Вертуном.
- алг лог клетка закрашена – возвращает да, если клетка под Вертуном уже закрашена.
- алг лог впереди стена – возвращает да, если Вертун видит прямо перед собой стену.

2.2 Команды в учительском режиме

Эти команды доступны только в учительском режиме и предназначены для контроля выполнения программ.

- алг лог @@клетка закрашена(цел x, цел y) – возвращает да, если клетка с указанными координатами закрашена.

- алг лог @@есть точка(цел x, цел y) – возвращает да, если в клетке с указанными координатами есть точка.
- алг цел @@размер поля x – возвращает количество клеток по горизонтали.
- алг цел @@размер поля y – возвращает количество клеток по вертикали.
- алг цел @@положение робота x – возвращает координату текущего положения Вертуна по горизонтали.
- алг цел @@положение робота y – возвращает координату текущего положения Вертуна по вертикали.