

Исполнитель “Робот-Вертун”

Система команд

Исполнитель РОБОТ-ВЕРТУН изначально создавался для системы ПиктоМир, поэтому все его команды не имеет аргументов.

Команды перемещения

Робот-Вертун, в отличие от обычного Робота, имеет атрибут – *направление*. Поэтому у него нет команд *вправо* или *влево*, но есть команды поворота – *повернуть налево* и *повернуть направо*.

- алг *вперед* – перемещает Робота-Вертуна на одну клетку вперед, если впереди нет стены. Если впереди есть стена, то Робот-Вертун ударится об стену и сломается;
- алг *повернуть налево* – поворачивает Робота-Вертуна на 90 градусов против часовой стрелки;
- алг *повернуть направо* – поворачивает Робота-Вертуна на 90 градусов по часовой стрелке.

Команды действий

- алг *закрасить* – закрашивает клетку, на которой находится Робот-Вертун, если клетка уже была закрашена, то Робот-Вертун подскользнется на вылитой краске, упадет и сломается.

Команды проверок

- алг *лог впереди стена* – да, если перед Роботом-Вертуном находится стена. Идти вперед опасно!

- алг лог впереди свободно – да, если перед Роботом-Вертуном нет стены. Можно смело идти вперед;
- алг лог клетка закрашена – да, если клетка, на которой находится Робот-Вертун, уже закрашена и есть опасность подскользнуться, если попытаться ее еще раз закрасить;
- алг лог клетка чистая – да, если клетка, на которой находится Робот-Вертун, еще не закрашена. В этом случае ее можно смело красить.

Окно исполнителя



Рисунок 1. Окно Робота-Вертуна

Окно Робота-Вертуна является окном наблюдения за исполнителем и имеет в левом верхнем углу кнопку вызова меню.



Рисунок 2. Кнопка вызова меню

При нажатии на эту кнопку, появляется выпадающее меню из двух пунктов:

- **Загрузить обстановку...** – показывает окно выбора файла обстановки. К Роботу-Вертуну подходят обстановки от обычного Робота, которые можно подготовить

редактором обстановок;

- **Вернуть исходную обстановку** – перезагружает обстановку Робота-Вертуна после того как он уже что-либо на ней сделал.