

Практическая работа № 7. Обзор разных сред описания и выполнения алгоритмов.

Скачайте этот файл, откройте его.

Выполните все задания файла, как отмечено *курсивом*.

Вставьте в этих местах скриншоты или текст.

Сохраните файл как *Практическая 7.docx*.

1. Рассмотрите экран среды исполнителя в интерактивном упражнении [по ссылке](#). Отметьте элементы среды, как требуется в упражнении.
Вставьте сюда скриншот выполненного упражнения.
- 2.
3. Запустите Adobe Flash Player со своего компьютера (Pupil=>For_All=>informatika=>Флеш-игры), запустите игру LightBot из той же папки в течение 10-15 минут. Инструкция, как запустить флеш-программу [здесь](#). Пройдите как можно дальше по программе BASICS. Заполните таблицу об исполнителе:

<i>Как называется игра?</i>	
<i>Кто является исполнителем команд?</i>	
<i>Что умеет исполнитель?</i>	
<i>Сколько команд он выполняет?</i>	
<i>Какие команды он выполняет?</i>	
<i>Какие уровни вам удалось пройти?</i>	Скриншот последнего пройденного уровня вставьте сюда.

4. Поработайте с другим исполнителем

[Художник \(ПК1, ПК5, ПК9\)](#)

[Программируй с Анной и Эльзой \(ПК2, ПК6, ПК 10\)](#)

[Моана \(ПК3, ПК7, ПК 11\)](#)

[Angry Birds \(ПК4, ПК8,\)](#)

<i>Как называется игра?</i>	
<i>Кто является исполнителем команд?</i>	
<i>Что умеет исполнитель?</i>	
<i>Сколько команд он выполняет?</i>	
<i>Какие команды он выполняет?</i>	
<i>Какие уровни вам удалось пройти?</i>	Скриншот последнего пройденного уровня вставьте сюда.

4. **Допишите несколько итоговых слов вывода** в конце файла.

5. Сохраните файл в свои рабочие папки.

Не забудьте: он должен быть сохранен как *Практическая 7.docx*