

Дорогой друг!

Мы продолжаем наше увлекательное путешествие в мир алгоритмов. Ты уже знаешь, как составлять алгоритмы с простыми командами, которые выполняются последовательно. Помнишь? Такие алгоритмы называются **линейными**. Теперь ты познакомишься с алгоритмами, в которых нужно делать выбор. Они называются **алгоритмами с ветвлением**, или разветвляющимися. Например, если на светофоре горит красный свет, надо остановиться, а если зелёный – идти вперёд. Если на улице идёт дождь, нужно взять зонт, а если солнечно – можно идти гулять без зонта.

Уже знакомый тебе исполнитель КУЗНЕЧИК снова будет выполнять команды, но в более сложных алгоритмах. А новый исполнитель РОБОТ будет вместе с тобой решать задания и по русскому языку, и по математике, например находить синонимы и антонимы, делать арифметические вычисления и многое другое.

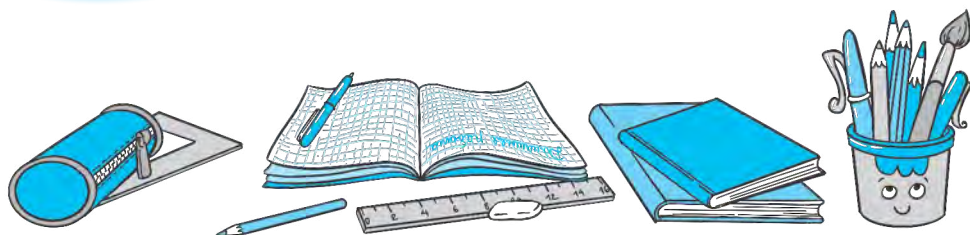
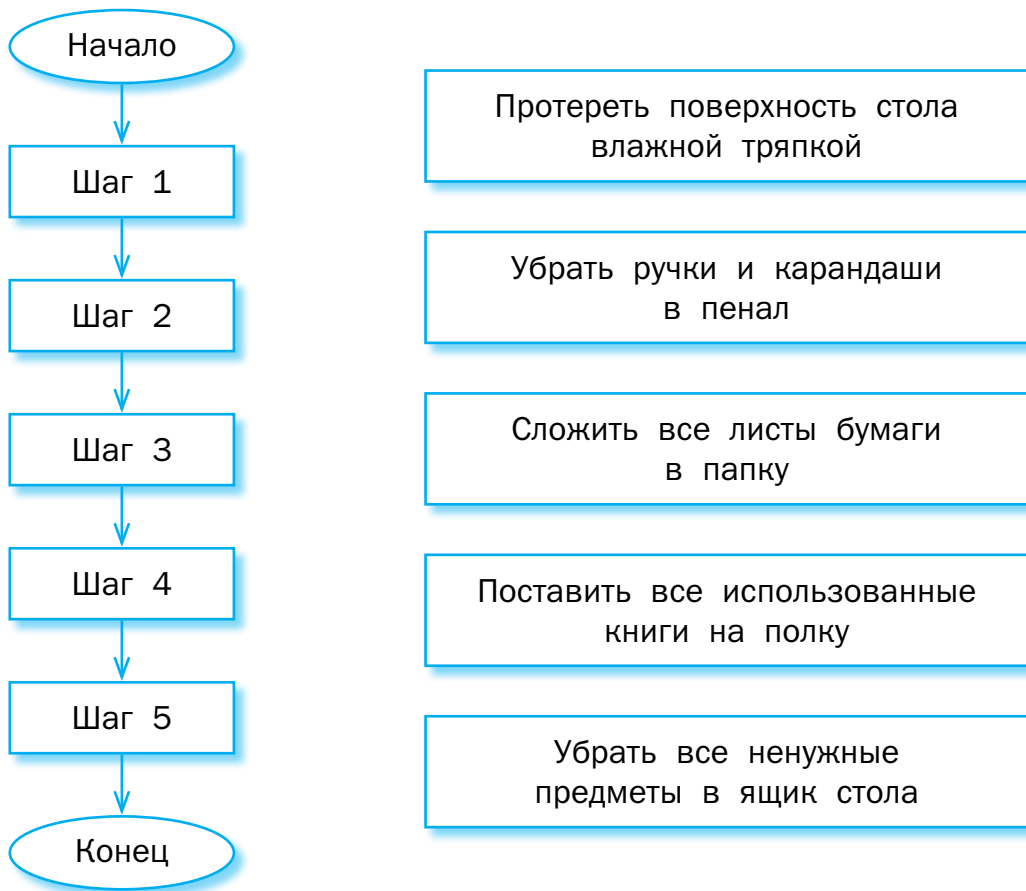
Ты научишься давать исполнителям команды и создавать алгоритмы, с помощью которых можно легко и просто решать учебные и жизненные задачи.

Приобретённые знания приведут тебя к новым открытиям, дадут возможность управлять различными исполнителями, осваивать такие области науки, как робототехника, программирование, создание своих роботов, ботов.

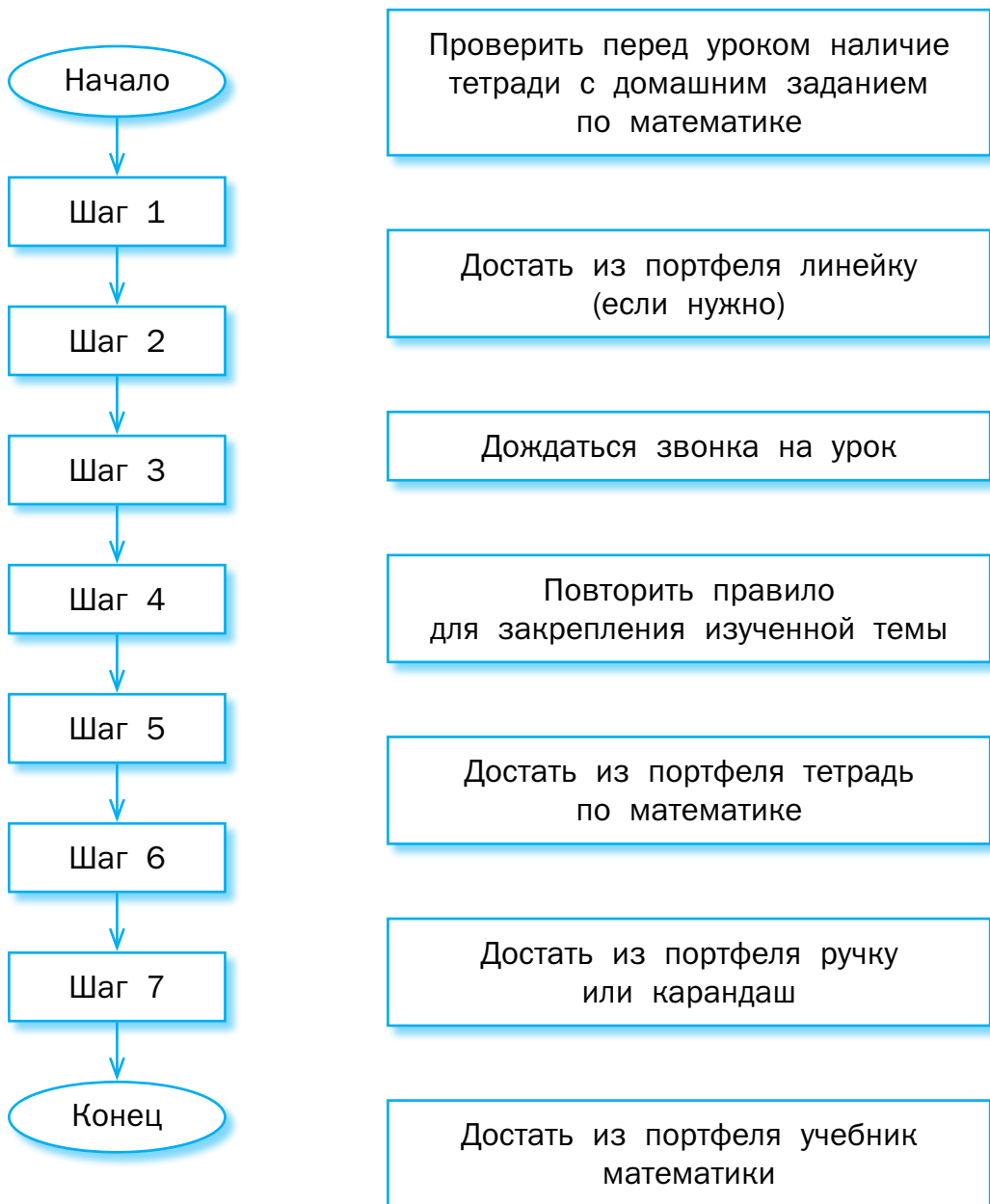
Вперёд к новым знаниям и увлекательным приключениям!

ЛИНЕЙНЫЕ АЛГОРИТМЫ

1. Соедини линией номер шага алгоритма «**Уборка рабочего стола**» с его описанием.



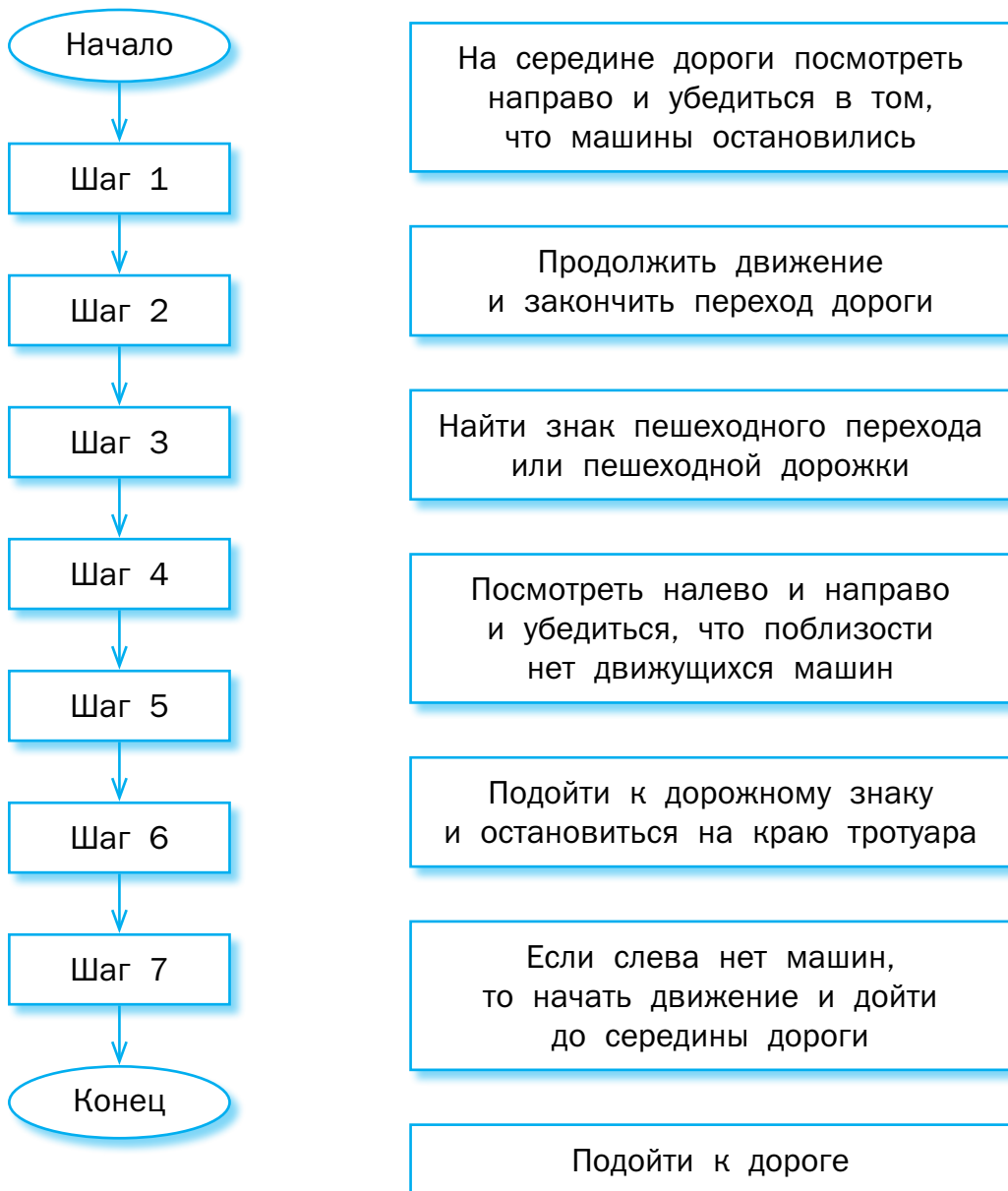
2. Соедини линией номер шага алгоритма «Подготовка к уроку математики в классе» с его описанием.



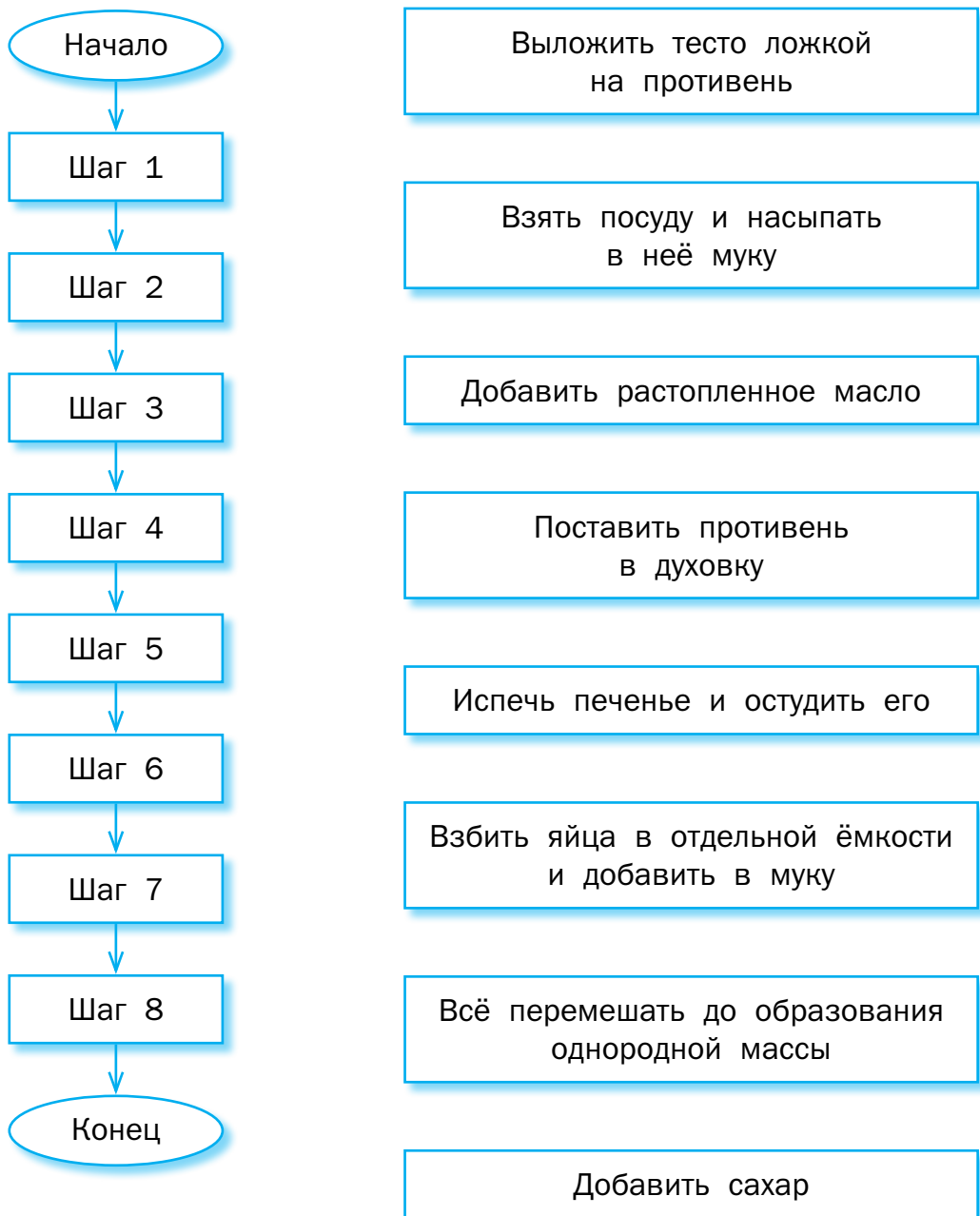
3. Соедини линией номер шага алгоритма «**Как постирать футболки**» с его описанием.



4. Соедини линией номер шага алгоритма «**Как перейти дорогу по нерегулируемому пешеходному переходу**» с его описанием.



5. Соедини линией номер шага алгоритма «**Как испечь печенье**» с его описанием.



6. Соедини линией номер шага алгоритма «**Уборка комнаты**» с его описанием.

1

Пропылесосить ковёр

2

Расставить книги на полке

3

Полюбоваться чистой комнатой

4

Заправить постель

5

Протереть стол влажной тряпкой

6

Выбросить мусор в мусорное ведро

7

Убрать игрушки в ящик

8

Повесить одежду в шкаф

9

Подмести пол

10

Придвинуть стул к столу

7. Соедини линией номер шага алгоритма «**Поделка из природных материалов**» с его описанием.

1

Полюбоваться готовой поделкой

2

Подождать, пока клей высохнет

3

Добавить камешки – детали поделки

4

Приклеить шишку к куску картона

5

Прикрепить веточки
для украшения поделки

6

Собрать природные материалы
(шишки, листья, камешки, веточки)

7

Очистить собранные материалы
от грязи и лишних частей

8

Приклеить листья вокруг шишки

9

Разложить материалы на столе,
чтобы смоделировать поделку

Конец ознакомительного фрагмента.

Приобрести книгу можно

в интернет-магазине

«Электронный универс»

e-Univers.ru