

Баттл

КуМир

# Робот знает команды и условия

- вверх; вниз; влево; вправо; закрасить
- снизу стена; сверху стена; слева стена; справа стена
- снизу свободно; сверху свободно; слева свободно; справа свободно
- клетка закрашена; клетка чистая
- и; или; не

К305 \ Конкурс \ Робот

# Чертежник знает команды

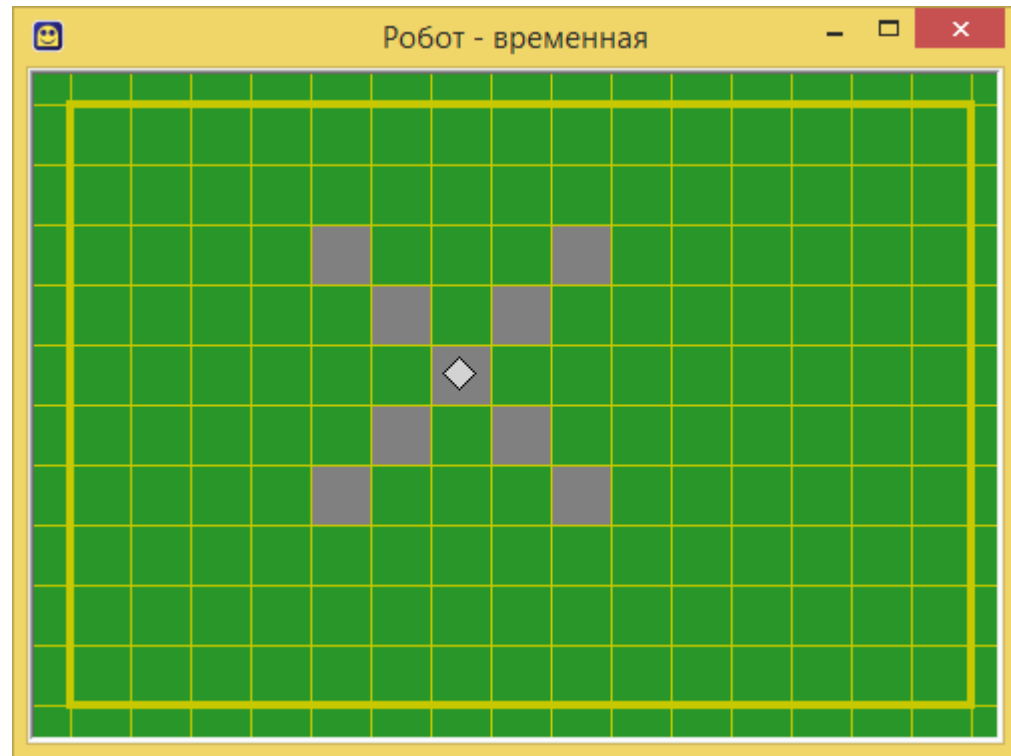
- поднять перо
- опустить перо
- сместиться в точку  $(x, y)$
- сместиться на вектор  $(a, b)$

К305 \ Конкурс \ Чертежник

# Задание 1

- Линейная программа

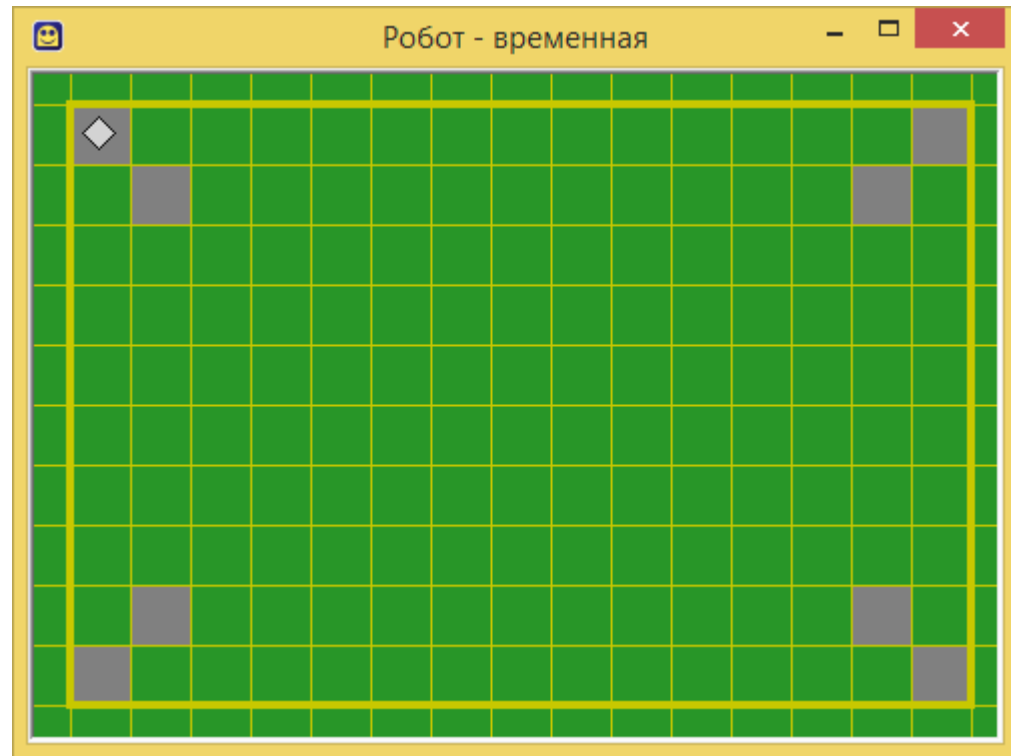
**Закрась клетки**



# Задание 2

- Циклическая программа

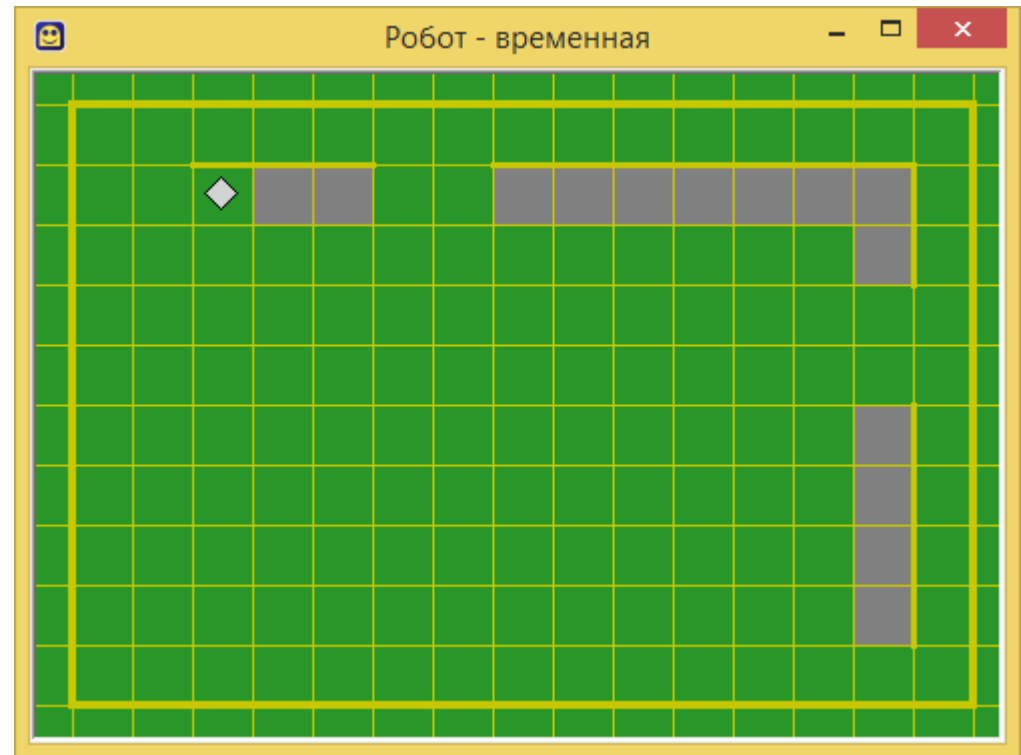
**Закрась клетки**



# Задание 3

- Циклическая программа

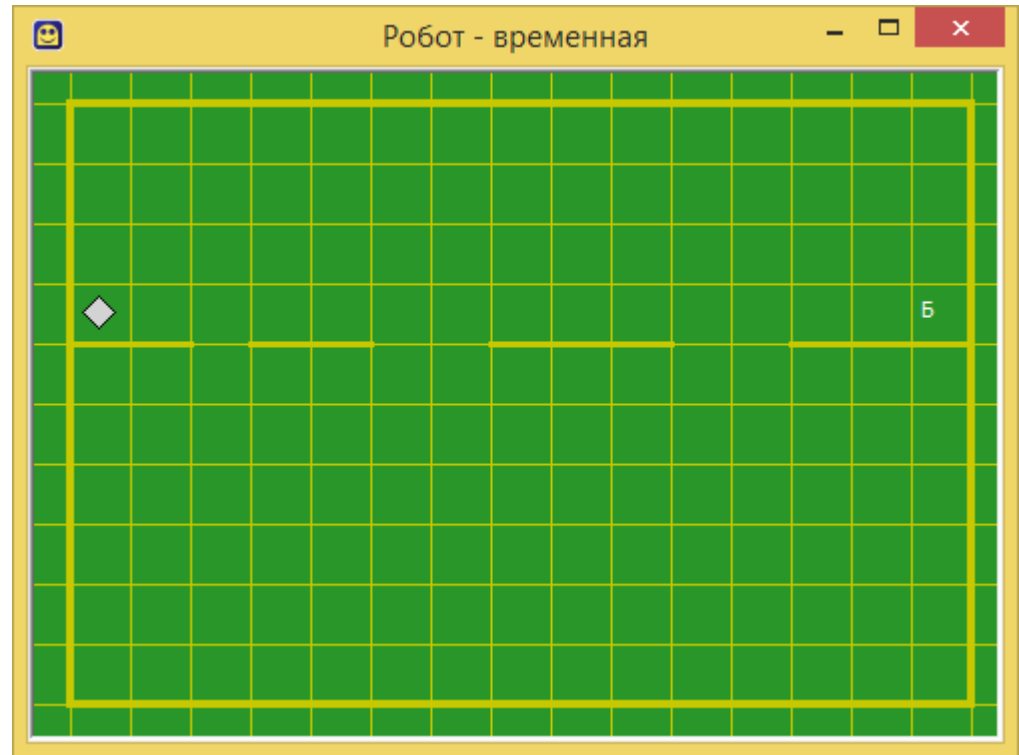
**Закрась клетки  
(размеры  
неизвестны)**



# Задание 4

- Циклическая программа с вложенным ветвлением

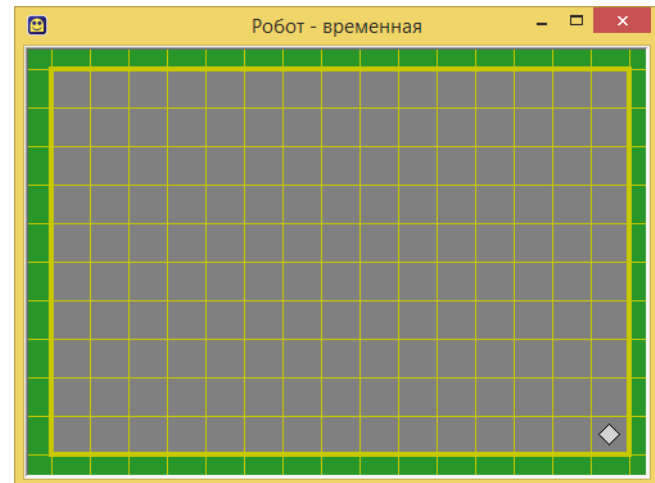
**Закрась клетки  
расположенные  
ниже стены  
(размеры  
неизвестны)**



# Задание 5

- Циклическая программа с вложенными циклами и не только

**Закрась все  
клетки поля  
(размеры  
неизвестны)**

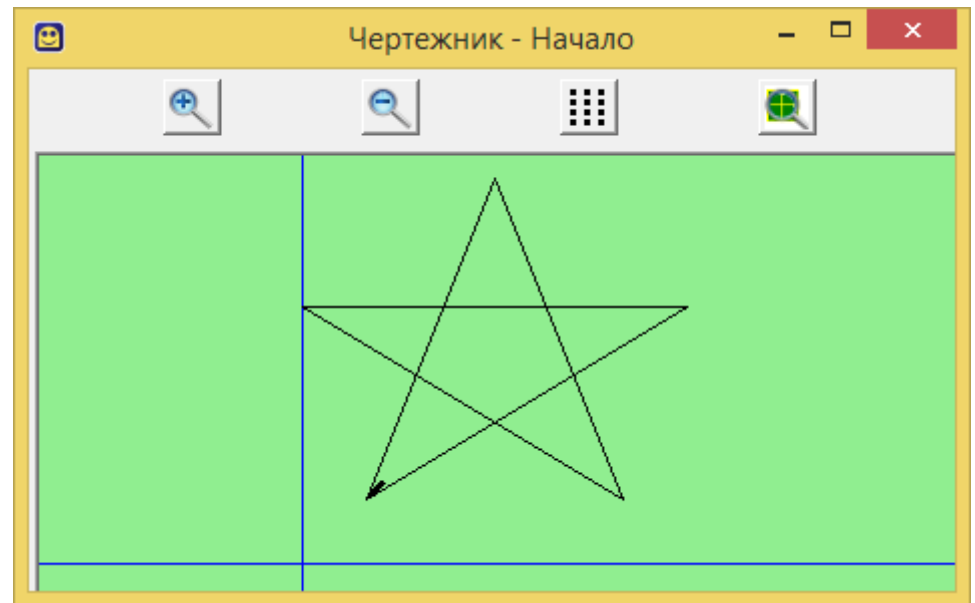




# Задание 6

- Линейная программа

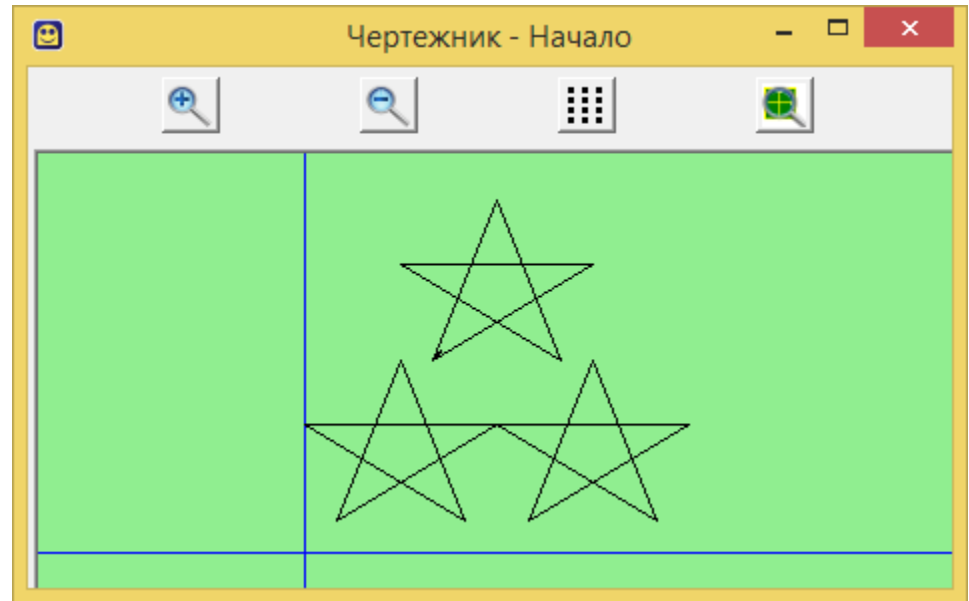
**Начерти  
звездочку  
(продолжение  
следует)**



# Задание 7

- Линейная с  
вспомогательным  
алгоритмом

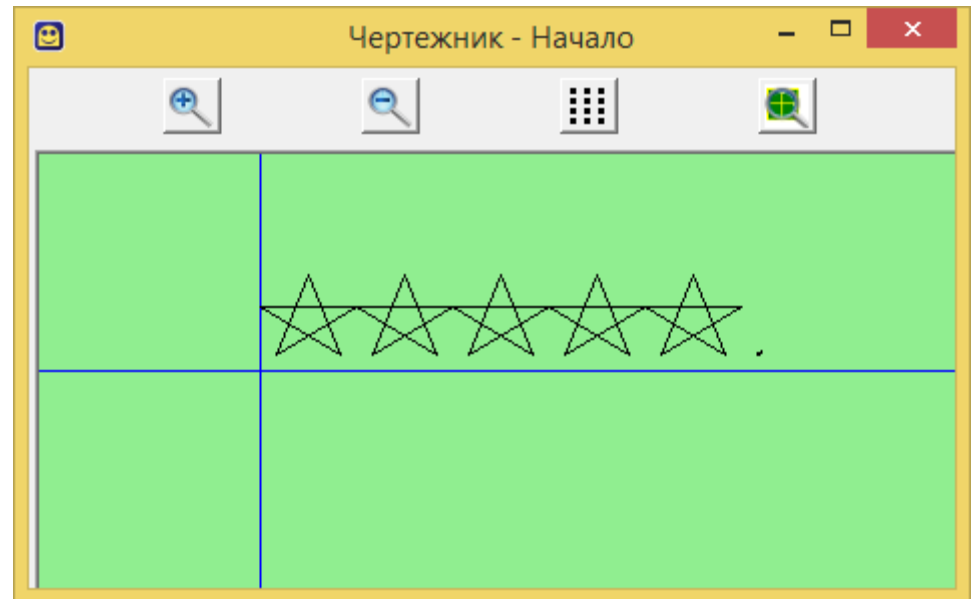
**Начерти три  
звездочки  
(продолжение  
следует)**



# Задание 8

- Линейная с циклом и вспомогательным алгоритмом

**Начерти пять звездочек**



# Проверка выполненных заданий

- Задание 1 – 1 баллов.
- Задание 2 – 2 баллов.
- Задание 3 – 3 баллов.
- Задание 4 – 4 баллов.
- Задание 5 – 4 баллов.
- Задание 6 – 1 баллов.
- Задание 7 – 2 баллов.
- Задание 8 – 2 баллов.

# Итоги

- Команда «7» набрала баллов – 10
- Команда «8» набрала баллов – 10
- Команда «9» набрала баллов – 10

## Отчет

22 март 2023 года с 13:00 до 14:00 была проведена викторина «Батл КуМир». В викторине приняли участие учащиеся 7, 8, 9 классов. Цель проведения викторины отработка навыков программирования, развитие логического мышления. В таблице представлены результаты викторины.

Задание	1 (1)	2 (2)	3 (3)	4 (4)	5 (4)	6 (1)	7 (2)	8 (2)	Итог
Нилов Александр	1	2				1	1	1	6
Пыхов Михаил	1	2	1	2	2				8
Мяло Владислав	1	2	1			1	1		6
Кулик Ярослав	1	2	2	2	2				9
Славитыч Артем	1	1	3	2		1			8
Попов Андрей	1	1	2	1	1	1		2	9
Питкин Максим	1	1	1	1	1	1	1		7
Храмов Павел	1	1	1	0,5	1				4,5
Тузов Арсений	1			1	2	1		2	7
Смоленцев Илья	1	1		1		1			4
Шаповалов Владислав	1	2		2					5

22 марта 2023 года

Викторину провел, отчет заполнил

Шуплецов И.Г.

Баттл

Паскаль

# Приглашаем две команды

- Скажите названия команд. Жюри записывает.
- Выслушайте задание, обсудите.
- Один игрок выполняет задание. И т.д.

**Сохранить задания:**

**К310 \ Викторина \ 10 А или Б \  
Задание 1 Фамилия игрока**



# Задание 1

- Напишите программу реализующую диалог

**Меня зовут Алиса.**

**А как тебя зовут? Василий**

**Привет. Василий**

## Задание 2

- Напишите программу реализующую диалог

Я загадала число от 1 до 9. Отгадай

Введи число: 7

Попробуй снова.

Введи число: 5

.....

Молодец, отгадал.

## Задание 3

- Напишите программу реализующую диалог

Какое у тебя настроение? Хорошее (4) или Плохое (2) .

Настроение: 4

Молодец! Так держать!

Настроение: 2

Не унывай, возьми пирожок .

(другое число) Так не бывает .

## Задание 4

- Напишите программу реализующую диалог

**Я хочу, чтобы ты подсчитал,  
сколько будет  $10+11+\dots+20$ ,  
используя в программе только  
один (1) знак сложения (+).**

**Результат сложения от 10 до 20 =**

## Задание 5

- Напишите программу реализующую диалог

**Я загадала десять случайных чисел  
от -50 до 50.**

**Выведи их в строчку.**

**Выведи их сумму.**

**Выведи количество положительных и  
отрицательных чисел.**

# Приглашаем болельщиков

- Обсуждают вопрос.
- Один отвечает 1 команда.
- Один отвечает 2 команда.
- Первый правильный или похожий ответ 1 балл.
- Жюри записывает на доске.
- И наоборот.

# Вопрос 1

## Команда 1

Какой российский город назван “в честь” древнейшего компьютера?

- *Абакан, столица Республики Хакасия. Абак счеты в Древней Греции*

## Команда 2

Какая система счисления используется в ЭВМ: бинарная или двоичная?

- Эти слова — синонимы

# Вопрос 2

## Команда 1

Если бы осьминоги умели считать, то какой бы системой они скорее всего пользовались?

- *Восьмеричной*

## Команда 2

Какой магнитный носитель имеет форму пиццы?

- *Гибкий, жесткий, компакт-диски*



# Вопрос 3

## Команда 1

Что это за романтическое место в компьютере, где может причалить усталое и потрепанное бурями периферийное устройство?

- *Порт*

## Команда 2

Закончите переделанную программистами на свой лад известную русскую пословицу: “Семь бед — один ...”.

- *Reset*

# Вопрос 4

## Команда 1

Почему кошки очень любят лизать руки программистам?

- *Потому что их руки пахнут “мышкой”*

## Команда 2

Что такое “подмышка” на компьютерном языке?

- *Коврик под мышью*

# Вопрос 5

## Команда 1

Какой компьютерный термин английского происхождения при дословном переводе означает «междумордие»?

- *Интерфейс, от англ. Interface*

## Команда 2

Закончите числовым значением компьютерный анекдот: Программист просит у друга денег в долг: “Одолжи 250\$ до получки, ну или для круглого счета ...”

- 256

# Проверка выполненных заданий

- Задание 1 – 3 баллов.
- Задание 2 – 4 баллов.
- Задание 3 – 4 баллов.
- Задание 4 – 4 баллов.
- Задание 5 – 5 баллов.

# Итоги

- Команда **«Эрудиты»** набрала баллов – 96
- Команда **«10Б»** набрала баллов – 10Б

# ЗАНЯТИЕ

## Тема. Оператор выбора варианта

*Цель. Познакомить учащихся с оператором выбора и его записью на Паскале.*

### *Изучение нового материала*

#### **Оператор выбора**

Позволяет выбрать один вариант выполнения действий из нескольких вариантов. Этот оператор организует переход на одну из нескольких ветвей в зависимости от значения заданного выражения (селектора выбора). Используется в программировании меню.

#### Блок-схема выбора

*Блок-схема*

#### Общий вид оператора выбора. Полная форма. Краткая форма.

```
Case селектор выбора of
  A1: Оператор1;
  A2: Оператор2;
  .....
  An: Оператор n
else Оператор
```

**End;**

#### Синтаксис

1. Выражение селектор выбора может принадлежать только простому порядковому типу (целый, символьный, логический.).
2. A1 – константы, выполняющие роль меток ветвления, того же типа, что и селектор.
3. Если действию соответствует несколько констант, то их можно перечислить через запятую или записать диапазоном 1..5.
4. Если действие описывается несколькими операторами, то они записываются в операторные скобки.
5. Перед иначе ; не ставится и оператор заканчивается End.

#### Выполнение

Сначала вычисляется выражение селектор, полученное значение сравнивается с константами и выполняется соответствующий оператор. Если полученное значение не совпало ни с одной из констант, то выполняется оператор по ветви иначе. Возможно использование неполного оператора выбора.

#### Пример решения задачи

{Найти наибольшее из двух чисел используя, оператор выбора.}

```
program maximum;
  uses crt;
  var
    max,a,b: integer;
begin
  clrscr;
  write ('Введите два неравных числа ');
  readln (a,b);
  case x>y of
    true:max:=x;
    false:max:=y
  end;
  writeln ('Максимальное = ',max);
```

```
    readln;  
end.                {Конец программы}
```

### ***Практическая работа***

Задача (1 уровень)

Составить алгоритм и программу, позволяющую получить словесное описание школьных отметок (1-плохо, 2-неудовлетворительно, 3-удовлетворительно, 4-хорошо, 5-отлично).

Задача (2 уровень)

Написать программу, позволяющую по последней цифре числа определить последнюю цифру его квадрата.

### ***Домашнее задание***

Читать конспект в тетради.

Задача

Написать программу, которая по номеру месяца выдает название следующего за ним месяца (4 – май) или надпись, что у этой цифры отсутствует следующий месяц.

Практическая работа Относительные и абсолютные ссылки

Праздничный обед

Гости	Лимонад	Торт	"Тик-Так"	Калории
Калории (1 шт)	15	150	2	
Буратино				
Мальвина				
Пьеро				
Дуремар				
Всего				
Всего калорий				



Практическая работа Относительные и абсолютные ссылки

Праздничный обед

Продукты	Калории
Лимонад 1 ст	15
Торт 1 кусочек	150
"Тик-Так" 1 шт	2

Гости	Лимонад	Торт	"Тик-Так"	Калории
Буратино				
Мальвина				
Пьеро				
Дуремар				
Всего				
Всего калорий				

## График консультаций

### Занятия для отстающих и одаренных детей

2020 – 2021 учебный год		
Вторник	13:10 – 13:50	кабинет 305
Среда	13:10 – 13:50	кабинет 305
2021 – 2022 учебный год		
Четверг	13:10 – 13:50	кабинет 305
Пятница	13:10 – 13:50	кабинет 305
2022 – 2023 учебный год		
Понедельник	13:10 – 13:50	кабинет 305
Пятница	13:10 – 13:50	кабинет 305

Шуплецов И.Г.

Расписание занятий Шуплецова И.Г. 2021 – 2022

Понедельник	Вторник	Среда	Четверг	Пятница	Суббота
				8.00 – 8.40 11 Б	8.00 – 8.35 11 Б
				8.50 – 9.30 11 Б	8.45 – 9.20 11 А
	9.45 – 10.25 9 В			9.45 – 10.25 11 А	9.35 – 10.10 11 А
	10.40 – 11.20 9 Ж			10.40 – 11.20 11 Г	10.25 – 11.00
	11.35 – 12.15 9 Д		11.35 – 12.15 9 З	11.35 – 12.15 9 Е	<b>Родители учащихся</b>
12.25 – 13.00 9 Г	12.25 – 13.00 9 Б		12.25 – 13.00 9 И	12.25 – 13.00 9 А	
13.20 – 14.00 6 Ж	13.20 – 14.00 6 Д		<b>13.10 – 13.50 Консульт.ац.</b>	<b>13.10 – 13.50 Консульт.ац.</b>	13.20 – 13.55 8 Д
14.15 – 14.55 6 В	14.15 – 14.55 6 Е				14.05 – 14.40 8 Ж
15.10 – 15.50 6 Г	15.10 – 15.50 8 Б				14.55 – 15.30 8 Б
16.05 – 16.45 6 З			16.05 – 16.45 7 Б		15.45 – 16.20 8 Г
17.00 – 17.35 6 Б			17.00 – 17.35 7 В		16.30 – 17.05 8 А
17.45 – 18.20 6 А			17.45 – 18.20 7 А		17.15 – 17.50 8 Е
<b>Родители учащихся</b>			18.30 – 19.00 8 З		