

Издателство „Фют“

# Първа книга за КОМПЮТЪРНОТО ПРОГРАМИРАНЕ

Част първа

Идея: Джеймс Дултремон, Луси Дела Кроа, Селин Кола  
Илюстрация: Хейдлин Спрингюъл  
Оформление: Лука Тьонис

Лу, Артур и Бил ще ви водят  
и ще ви помагат в приключението,  
което ви очаква в тази книга!



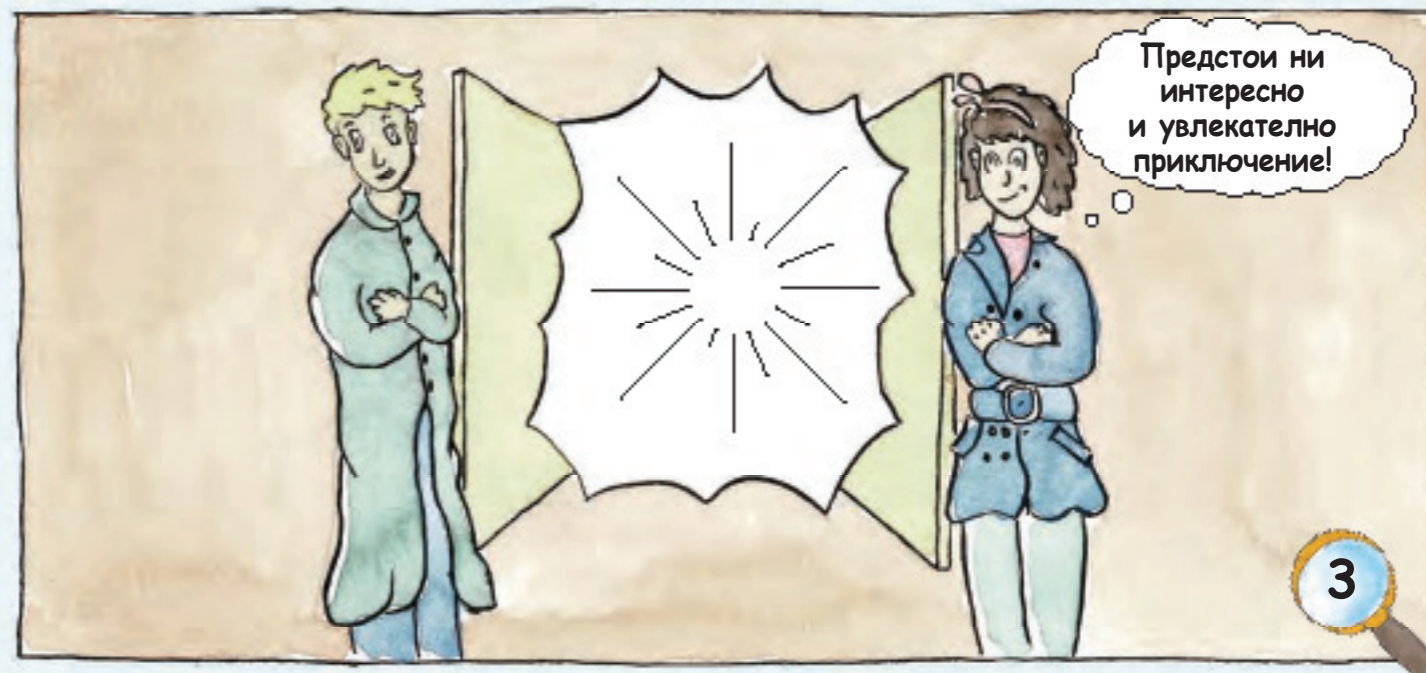
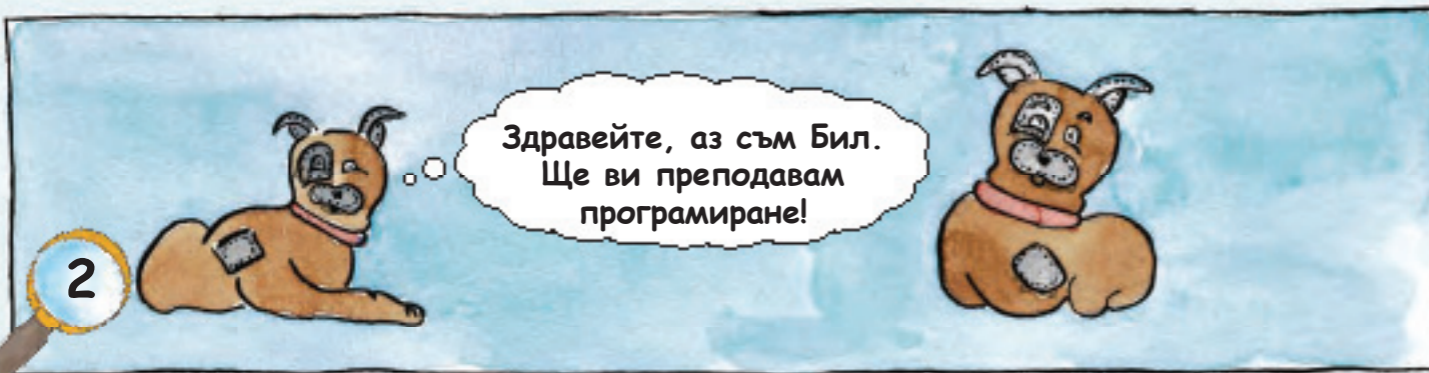
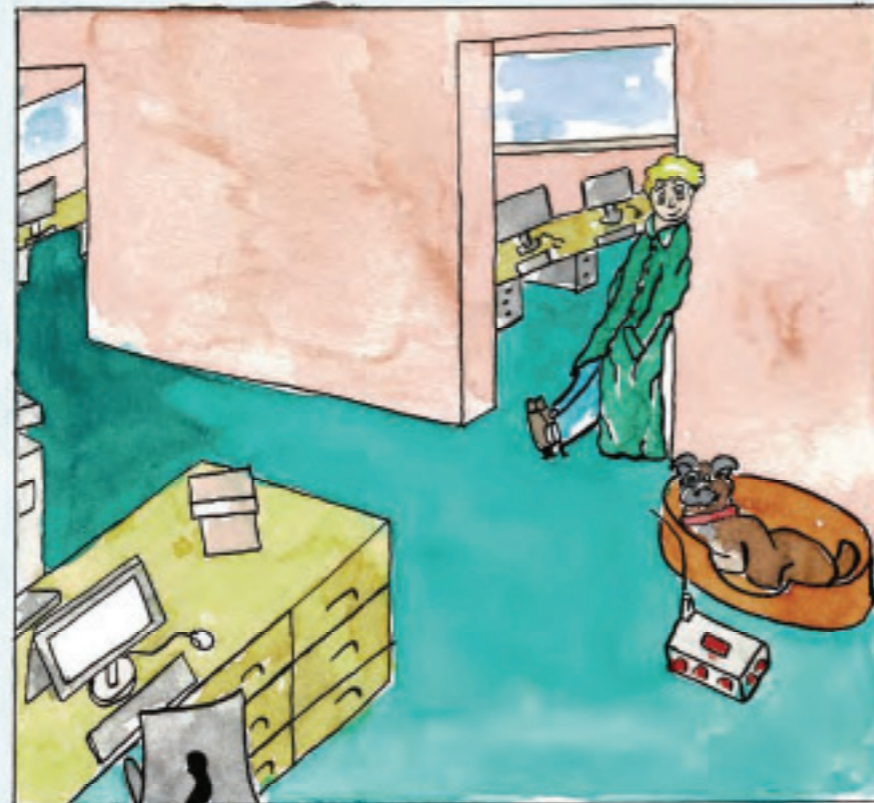
Лу



Артур



Бил



# Програмиране




Като истински детективи ще проникнете в тайните на програмирането, без да ползвате компютър. Повярвайте ми - това е много увлекателно!

При всяко занимание в тази книга можете да се упражнявате на специалната разгъваща се страница в края на книгата с помощта на обикновен маркер за бяла дъска и суха кърпа.

Запомнете добре тези командни символи:

 означава командата „придвижи се един квадрат напред“

 означава командата „завърти се наляво“

 означава командата „завърти се надясно“



Да започнем с едно просто упражнение. Представете си, че сте робот, който изпълнява стъпка по стъпка този код от подредени стрелки:

**КОД:** ↑ ↑ ↑ ↶ ↑ ↑ ↑ ↷ ↑ ↑ ↑ ↶ ↑ ↑ ↑

Коя геометрична фигура очертава пътя, който изминахте стъпка по стъпка?

Нарисувайте резултата в полето долу.

Фигурата е: .....

# Програмиране



За да изпълните това упражнение, запомнете, че:

- означава „вземи предмета“
- означава „остави предмета“

Започнете движението по мрежата от зеления квадрат. Трябва да завършите на червения квадрат.

**Внимание:** Лупата трябва да бъде оставена на червения квадрат.

■ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↷ ↑ ● ↑ ↑ ↑ ↑ ↶ ↑ ↑ ■ ○

Същия код можем да представим и така:

■ ↑ x5 ↷ ↑ ● ↑ x4 ↶ ↑ x2 ■ ○

Накрая нарисуйте лупата в червения квадрат.

