

# В основе тренажера – игра C.A.T.S. от ZeptoLab

## C.A.T.S

Самый стильный и крутой  
конструктор боевых машин  
на свете от создателей  
Cut the Rope и King of Thieves!



# Что можно программировать

## 1. РОБОТА

Траекторию движения по карте

## 2. ОБОРУДОВАНИЕ

Порядок включения и правила их использования



## ДАНО

Карта-лабиринт с различными препятствиями. Вид сверху.

## ЗАДАЧА

Пройти уровень, используя доступные команды.

## РЕШЕНИЕ

Запрограммировать траекторию движения робота и последовательность применения им оборудования.



# Структура уровней

# Три категории пользователей

Для разных категорий (классов) учеников будет отличаться уровень сложности и состав, и тематика челленджей.



1-4 класс

Уровень  
сложности  
челленджей

**NORMAL**



5-7 класс

Уровень  
сложности  
челленджей

**MEDIUM**



8-11 класс

Уровень  
сложности  
челленджей

**HARD**





1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Вых

Отлично! Мы собрали достаточно деталей. Пора ехать на завод, где мы сделаем из деталей что-нибудь полезное и установим на робота. Открой дверь и заезжай внутрь здания.

1 `cat.load`

2 `cat.rotate left`

3 `cat.move 4`

4 `cat.put`

5 `cat.rotate right`

6 `cat.move 2`

cat

# Последовательные команды

# Циклы



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Вых

Мы на испытательном полигоне! Протестируем навесную пилу. Для этого распили деревянные фигуры роботов. Используй команду saw (пилить).

```
1 cat.rotate left
2 loop 4
3 cat.move 1
4 cat.saw
5 cat.rotate right
6 cat.move 2
7 cat.rotate left
8 cat.saw
9 cat.move 1
10 end
```

cat loop