
ОПИСАНИЕ ИСПОЛНИТЕЛЯ «ВЕРТУН»

1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Исполнитель **Вертун** является основным исполнителем системы **ПиктоМир**, его наличие в **КуМире** необходимо для перехода от одной системы к другой.

Поле исполнителя - это прямоугольный участок на плоскости, ограниченный со всех сторон стенами и возможно, имеющий стены внутри.

Поле разделено на квадратные клетки, которые могут быть отмеченными точкой или закрашенными.

Исполнителю **Вертун** необходимо пройти по полю и закрасить те клетки, которые отмечены точкой, но не закрашены.

2. СИСТЕМА КОМАНД

Вернут может перемещаться по полю, не натыкаясь на стены. Также он может закрашивать клетки или проверять их закрашенность (в некоторых задачах это требуется для определения местоположения Вертуна).

2.1. Команды действий

- алг **вперед** - перемещает Вертуна на одну клетку вперед. Если перед Вертуном находится стена, то возникает ошибка выполнения **Робот ударился об стену**.
- алг **повернуть налево** - поворачивает Вертуна на 90 градусов против часовой стрелки.
- алг **повернуть направо** - поворачивает Вертуна на 90 градусов по часовой стрелке.
- алг **закрасить** - закрашивает клетку, на которой находится Вертун.

2.2. Команды опроса состояния

- алг **лог впереди стена** - возвращает **да**, если перед Вертуном находится стена, или **нет**, если Вертун может спокойно пройти сквозь стену.
- алг **лог клетка закрашена** - возвращает **да**, если клетка, на которой находится Вертун закрашена, и **нет**, если клетка чистая.

3. ОКНО ИСПОЛНИТЕЛЯ

Окно исполнителя состоит из области наблюдения, меню и кнопок панели инструментов.

Меню состоит из одного подменю **Обстановка**, которое содержит несколько

элементов. Эти элементы также продублированы кнопками на панели инструментов:

- [Загрузить набор из файла игры](#) (Загрузить набор) - предлагает окно выбора файла ПиктоМир-игры, после чего загружает все обстановки заданий.
- [Предыдущая обстановка](#) (Назад) - переходит на одну обстановку назад.
- [Следующая обстановка](#) (Вперед) - переходит на одну обстановку вперед.
- [Вернуть обстановку к начальной](#) (Вернуть обстановку) - возвращает исходное состояние измененной после выполнения обстановки.