1. Исполнитель Чертёжник перемещается на координатной плоскости, оставляя след в виде линии. Чертёжник может выполнять команду **Сместиться на (*a*, *b*)** (где *a, b* — целые числа), перемещающую Чертёжника из точки с координатами *(x, y)* в точку с координатами *(x + a, y + b)*. Если числа *a, b* положительные, значение соответствующей координаты увеличивается; если отрицательные, уменьшается.

Например, если Чертёжник находится в точке с координатами (4, 2)*, то команда Сместиться на* (2, −3) *переместит Чертёжника в точку* (6, −1).

Запись
Повтори k раз
Команда1 Команда2 КомандаЗ
Конец
означает, что последовательность команд **Команда1 Команда2 КомандаЗ** повторится **k** раз.

Чертёжнику был дан для исполнения следующий алгоритм:
Повтори 2 раз
Команда1 Сместиться на (3, 2) Сместиться на (2, 1) Конец
Сместиться на (−6, −4)

После выполнения этого алгоритма Чертёжник вернулся в исходную точку. Какую команду надо поставить вместо команды **Команда1**?

1) Сместиться на (−2, −1)
2) Сместиться на (1, 1)
3) Сместиться на (−4, −2)
4) Сместиться на (2, 1)

2. Исполнитель Чертёжник перемещается на координатной плоскости, оставляя след в виде линии. Чертёжник может выполнять команду **Сместиться на (*a*, *b*)** (где *a, b* — целые числа), перемещающую Чертёжника из точки с координатами *(x, y)* в точку с координатами *(x + a, y + b)*. Если числа *a, b* положительные, значение соответствующей координаты увеличивается; если отрицательные, уменьшается.

Например, если Чертёжник находится в точке с координатами (4, 2), *то команда Сместиться на* (2, −3) *переместит Чертёжника в точку* (6, −1).

Запись
Повтори k раз
Команда1 Команда2 КомандаЗ
Конец
означает, что последовательность команд **Команда1 Команда2 КомандаЗ** повторится **k** раз.

Чертёжнику был дан для исполнения следующий алгоритм:
Повтори 4 раз
Команда1 Сместиться на (3, 3) Сместиться на (1,−2) Конец
Сместиться на (−8, 12)

После выполнения этого алгоритма Чертёжник вернулся в исходную точку. Какую команду надо поставить вместо команды **Команда1**?

1) Сместиться на (−2, −4)
2) Сместиться на (4,−13)
3) Сместиться на (2, 4)
4) Сместиться на (−8, −16)

3. Исполнитель Чертёжник перемещается на координатной плоскости, оставляя след в виде линии. Чертёжник может выполнять команду **Сместиться на (*a*, *b*)** (где *a, b* — целые числа), перемещающую Чертёжника из точки с координатами *(x, y)* в точку с координатами *(x + a, y + b)*. Если числа *a, b* положительные, значение соответствующей координаты увеличивается; если отрицательные, уменьшается.

Например, если Чертёжник находится в точке с координатами (4, 2)*, то команда Сместиться на* (2, −3) *переместит Чертёжника в точку* (6, −1).

Запись
Повтори k раз
Команда1 Команда2 КомандаЗ
Конец
означает, что последовательность команд **Команда1 Команда2 КомандаЗ** повторится **k** раз.

Чертёжнику был дан для исполнения следующий алгоритм:
Повтори 3 раз
Команда1 Сместиться на (1, 3) Сместиться на (1, −2) Конец
Сместиться на (3, 9)

После выполнения этого алгоритма Чертёжник вернулся в исходную точку. Какую команду надо поставить вместо команды **Команда1**?

1) Сместиться на (3, 4)
2) Сместиться на (−5, −10)
3) Сместиться на (−9, −12)
4) Сместиться на (−3, −4)

4. Исполнитель Чертёжник перемещается на координатной плоскости, оставляя след в виде линии. Чертёжник может выполнять команду **Сместиться на (*a*, *b*)** (где *a, b* — целые числа), перемещающую Чертёжника из точки с координатами *(x, y)* в точку с координатами *(x + a, y + b)*. Если числа *a, b* положительные, значение соответствующей координаты увеличивается; если отрицательные, уменьшается.

Например, если Чертёжник находится в точке с координатами (4, 2)*, то команда Сместиться на* (2, −3) *переместит Чертёжника в точку* (6, −1).

Запись
Повтори k раз
Команда1 Команда2 КомандаЗ
Конец
означает, что последовательность команд **Команда1 Команда2 КомандаЗ** повторится **k** раз.

Чертёжнику был дан для исполнения следующий алгоритм:
Повтори 3 раз
Команда1 Сместиться на (3, 2) Сместиться на (2, 1) Конец
Сместиться на (−9, −6)

После выполнения этого алгоритма Чертёжник вернулся в исходную точку. Какую команду надо поставить вместо команды **Команда1**?

1) Сместиться на (−6, −3)
2) Сместиться на (4, 3)
3) Сместиться на (−2, −1)
4) Сместиться на (2, 1)

5. Исполнитель Чертёжник перемещается на координатной плоскости, оставляя след в виде линии. Чертёжник может выполнять команду **Сместиться на (*a, b*)** (где *a, b* — целые числа), перемещающую Чертёжника из точки с координатами *(x, y)* в точку с координатами *(x + a, y + b)*. Если числа *a, b* положительные, значение соответствующей координаты увеличивается; если отрицательные, уменьшается.

Например, если Чертёжник находится в точке с координатами (4, 2)*, то команда Сместиться на* (2, −3) *переместит Чертёжника в точку* (6, −1).

Запись
Повтори k раз
Команда1 Команда2 КомандаЗ
Конец
означает, что последовательность команд **Команда1 Команда2 КомандаЗ** повторится **k** раз.

Чертёжнику был дан для исполнения следующий алгоритм:
Повтори 2 раз
Команда1 Сместиться на (3, 3) Сместиться на (1, −2) Конец
Сместиться на (4, −6)

После выполнения этого алгоритма Чертёжник вернулся в исходную точку. Какую команду надо поставить вместо команды **Команда1**?

1) Сместиться на (6, −2)
2) Сместиться на (−8, 5)
3) Сместиться на (−12, 4)
4) Сместиться на (−6, 2)

6. Исполнитель Чертёжник перемещается на координатной плоскости, оставляя след в виде линии. Чертёжник может выполнять команду **Сместиться на (*a, b*)** (где *a, b* — целые числа), перемещающую Чертёжника из точки с координатами *(x, y)* в точку с координатами *(x + a, y + b)*. Если числа *a, b* положительные, значение соответствующей координаты увеличивается; если отрицательные, уменьшается.

Например, если Чертёжник находится в точке с координатами (4, 2)*, то команда Сместиться на* (2, −3) *переместит Чертёжника в точку* (6, −1).

Запись
Повтори k раз
Команда1 Команда2 КомандаЗ
Конец
означает, что последовательность команд **Команда1 Команда2 КомандаЗ** повторится **k** раз.

Чертёжнику был дан для исполнения следующий алгоритм:
Повтори 4 раз
Команда1 Сместиться на (1, 3) Сместиться на (1, −2) Конец
Сместиться на (−4, −12)

После выполнения этого алгоритма Чертёжник вернулся в исходную точку. Какую команду надо поставить вместо команды **Команда1**?

1) Сместиться на (1,−2)
2) Сместиться на (12, 4)
3) Сместиться на (2, 11)
4) Сместиться на (−1, 2)

7. Исполнитель Чертёжник перемещается на координатной плоскости, оставляя след в виде линии. Чертёжник может выполнять команду **Сместиться на (*a, b*)** (где *a, b* — целые числа), перемещающую Чертёжника из точки с координатами *(x, y)* в точку с координатами *(x + a, y + b)*. Если числа *a, b* положительные, значение соответствующей координаты увеличивается; если отрицательные, уменьшается.

Например, если Чертёжник находится в точке с координатами (4, 2)*, то команда Сместиться на* (2, −3) *переместит Чертёжника в точку* (6, −1).

Запись
Повтори k раз
Команда1 Команда2 КомандаЗ
Конец
означает, что последовательность команд **Команда1 Команда2 КомандаЗ** повторится **k** раз.

Чертёжнику был дан для исполнения следующий алгоритм:
Повтори 4 раз
Команда1 Сместиться на (3, 2) Сместиться на (2, 1) Конец
Сместиться на (−12, −8)

После выполнения этого алгоритма Чертёжник вернулся в исходную точку. Какую команду надо поставить вместо команды **Команда1**?

1) Сместиться на (−8, −4)
2) Сместиться на (−2, −1)
3) Сместиться на (7, 5)
4) Сместиться на (2, 1)

8. Исполнитель Чертёжник перемещается на координатной плоскости, оставляя след в виде линии. Чертёжник может выполнять команду **Сместиться на (*a, b*)** (где *a, b* — целые числа), перемещающую Чертёжника из точки с координатами *(x, y)* в точку с координатами *(x + a, y + b)*. Если числа *a, b* положительные, значение соответствующей координаты увеличивается; если отрицательные, уменьшается.

Например, если Чертёжник находится в точке с координатами (4, 2)*, то команда Сместиться на* (2, −3) *переместит Чертёжника в точку* (6, −1).

Запись
Повтори k раз
Команда1 Команда2 КомандаЗ
Конец
означает, что последовательность команд **Команда1 Команда2 КомандаЗ** повторится **k** раз.

Чертёжнику был дан для исполнения следующий алгоритм:
Повтори 3 раз
Команда1 Сместиться на (3, 3) Сместиться на (1, −2) Конец
Сместиться на (−6, 9)

После выполнения этого алгоритма Чертёжник вернулся в исходную точку. Какую команду надо поставить вместо команды **Команда1**?

1) Сместиться на (−6, −12)
2) Сместиться на (2, −10)
3) Сместиться на (2, 4)
4) Сместиться на (−2, −4)

9. Исполнитель Чертёжник перемещается на координатной плоскости, оставляя след в виде линии. Чертёжник может выполнять команду **Сместиться на (*a, b*)** (где *a, b* — целые числа), перемещающую Чертёжника из точки с координатами *(x, y)* в точку с координатами *(x + a, y + b)*. Если числа *a, b* положительные, значение соответствующей координаты увеличивается; если отрицательные, уменьшается.

Например, если Чертёжник находится в точке с координатами (4, 2)*, то команда Сместиться на* (2, −3) *переместит Чертёжника в точку* (6, −1).

Запись
Повтори k раз
Команда1 Команда2 КомандаЗ
Конец
означает, что последовательность команд **Команда1 Команда2 КомандаЗ** повторится **k** раз.

Чертёжнику был дан для исполнения следующий алгоритм:
Повтори 2 раз
Команда1 Сместиться на (1, 3) Сместиться на (1, −2) Конец
Сместиться на (2, 6)

После выполнения этого алгоритма Чертёжник вернулся в исходную точку. Какую команду надо поставить вместо команды **Команда1**?

1) Сместиться на (− 6, − 8)
2) Сместиться на (3, 4)
3) Сместиться на (− 4, − 7)
4) Сместиться на (− 3, − 4)

10. Исполнитель Чертёжник перемещается на координатной плоскости, оставляя след в виде линии. Чертёжник может выполнять команду **Сместиться на (*a, b*)** (где *a, b* — целые числа), перемещающую Чертёжника из точки с координатами *(x, y)* в точку с координатами *(x + a, y + b)*. Если числа *a, b* положительные, значение соответствующей координаты увеличивается; если отрицательные, уменьшается.

Например, если Чертёжник находится в точке с координатами (4, 2)*, то команда Сместиться на* (2, −3) *переместит Чертёжника в точку* (6, −1).

Запись
Повтори k раз
Команда1 Команда2 КомандаЗ
Конец
означает, что последовательность команд **Команда1 Команда2 КомандаЗ** повторится **k** раз.

Чертёжнику был дан для исполнения следующий алгоритм:
Повтори 3 раз
Сместиться на (−2, −1) Сместиться на (3, 2) Сместиться на (2,1) Конец

На какую одну команду можно заменить этот алгоритм, чтобы Чертёжник оказался в той же точке, что и после выполнения алгоритма?

1) Сместиться на (−9, −6)
2) Сместиться на (6, 9)
3) Сместиться на (−6, −9)
4) Сместиться на (9, 6)

11. Исполнитель Чертёжник перемещается на координатной плоскости, оставляя след в виде линии. Чертёжник может выполнять команду **Сместиться на (*a, b*)** (где *a, b* — целые числа), перемещающую Чертёжника из точки с координатами *(x, y)* в точку с координатами *(x + a, y + b)*. Если числа *a, b* положительные, значение соответствующей координаты увеличивается; если отрицательные, уменьшается.

Например, если Чертёжник находится в точке с координатами (4, 2)*, то команда Сместиться на* (2, −3) *переместит Чертёжника в точку* (6, −1).

Запись
Повтори k раз
Команда1 Команда2 КомандаЗ
Конец
означает, что последовательность команд **Команда1 Команда2 КомандаЗ** повторится **k** раз.

Чертёжнику был дан для исполнения следующий алгоритм:
Повтори 7 раз
Сместиться на (−1, 2) Сместиться на (−2, 2) Сместиться на (4, −4) Конец

Каковы координаты точки, с которой Чертёжник начинал движение, если в конце он оказался в точке с координатами (0, 0)?

1) (7, 0)
2) (−7, 0)
3) (0, −7)
4) (0, 7)

12. Исполнитель Чертёжник перемещается на координатной плоскости, оставляя след в виде линии. Чертёжник может выполнять команду **Сместиться на (*a, b*)** (где *a, b* — целые числа), перемещающую Чертёжника из точки с координатами *(x, y)* в точку с координатами *(x + a, y + b)*. Если числа *a, b* положительные, значение соответствующей координаты увеличивается; если отрицательные, уменьшается.

Например, если Чертёжник находится в точке с координатами (4, 2)*, то команда Сместиться на* (2, −3) *переместит Чертёжника в точку* (6, −1).

Запись
Повтори k раз
Команда1 Команда2 КомандаЗ
Конец
означает, что последовательность команд **Команда1 Команда2 КомандаЗ** повторится **k** раз.

Чертёжнику был дан для исполнения следующий алгоритм:
Повтори 7 раз
Сместиться на (−1, 2) Сместиться на (−2, 2) Сместиться на (4, −5) Конец

Каковы координаты точки, с которой Чертёжник начинал движение, если в конце он оказался в точке с координатами (1, 1)?

1) (6, 8)
2) (−6, 8)
3) (8, −6)
4) (8, 6)

13. Исполнитель Чертёжник перемещается на координатной плоскости, оставляя след в виде линии. Чертёжник может выполнять команду **Сместиться на (*a, b*)** (где *a, b* — целые числа), перемещающую Чертёжника из точки с координатами *(x, y)* в точку с координатами *(x + a, y + b)*. Если числа *a, b* положительные, значение соответствующей координаты увеличивается; если отрицательные, уменьшается.

Например, если Чертёжник находится в точке с координатами (4, 2)*, то команда Сместиться на* (2, −3) *переместит Чертёжника в точку* (6, −1).

Запись
Повтори k раз
Команда1 Команда2 КомандаЗ
Конец
означает, что последовательность команд **Команда1 Команда2 КомандаЗ** повторится **k** раз.

Чертёжнику был дан для исполнения следующий алгоритм:
Повтори 5 раз
Сместиться на (0, 1) Сместиться на (−2, 3) Сместиться на (4, −5) Конец

Каковы координаты точки, с которой Чертёжник начинал движение, если в конце он оказался в точке с координатами (−1, −1)?

1) (−11, 4)
2) (4, −11)
3) (8, 22)
4) (22, 8)

14. Исполнитель Чертёжник перемещается на координатной плоскости, оставляя след в виде линии. Чертёжник может выполнять команду **Сместиться на (*a, b*)** (где *a, b* — целые числа), перемещающую Чертёжника из точки с координатами *(x, y)* в точку с координатами *(x + a, y + b)*. Если числа *a, b* положительные, значение соответствующей координаты увеличивается; если отрицательные, уменьшается.

Например, если Чертёжник находится в точке с координатами (4, 2)*, то команда Сместиться на* (2, −3) *переместит Чертёжника в точку* (6, −1).

Запись
Повтори k раз
Команда1 Команда2 КомандаЗ
Конец
означает, что последовательность команд **Команда1 Команда2 КомандаЗ** повторится **k** раз.

Чертёжнику был дан для исполнения следующий алгоритм:
Повтори 5 раз
Сместиться на (0, 1) Сместиться на (−2, 3) Сместиться на (4, −5) Конец

Координаты точки, с которой Чертёжник начинал движение, (3, 1). Каковы координаты точки, в которой он оказался?

1) (15, −6)
2) (14, −5)
3) (13, −4)
4) (12, −3)

15. Исполнитель Чертёжник перемещается на координатной плоскости, оставляя след в виде линии. Чертёжник может выполнять команду **Сместиться на (*a, b*)** (где *a, b* — целые числа), перемещающую Чертёжника из точки с координатами *(x, y)* в точку с координатами *(x + a, y + b)*. Если числа *a, b* положительные, значение соответствующей координаты увеличивается; если отрицательные, уменьшается.

Например, если Чертёжник находится в точке с координатами (4, 2)*, то команда Сместиться на* (2, −3) *переместит Чертёжника в точку* (6, −1).

Запись
Повтори k раз
Команда1 Команда2 КомандаЗ
Конец
означает, что последовательность команд **Команда1 Команда2 КомандаЗ** повторится **k** раз.

Чертёжнику был дан для исполнения следующий алгоритм:
Повтори 5 раз
Сместиться на (0, 1) Сместиться на (−1, 4) Сместиться на (3, −6) Конец

Координаты точки, с которой Чертёжник начинал движение, (4, 0). Каковы координаты точки, в которой он оказался?

1) (15, −6)
2) (14, −5)
3) (13, −4)
4) (12, −3)

16. Исполнитель Чертёжник перемещается на координатной плоскости, оставляя след в виде линии. Чертёжник может выполнять команду **Сместиться на (*a, b*)** (где *a, b* — целые числа), перемещающую Чертёжника из точки с координатами *(x, y)* в точку с координатами *(x + a, y + b)*. Если числа *a, b* положительные, значение соответствующей координаты увеличивается; если отрицательные, уменьшается.

Например, если Чертёжник находится в точке с координатами (4, 2)*, то команда Сместиться на* (2, −3) *переместит Чертёжника в точку* (6, −1).

Запись
Повтори k раз
Команда1 Команда2 КомандаЗ
Конец
означает, что последовательность команд **Команда1 Команда2 КомандаЗ** повторится **k** раз.

Чертёжнику был дан для исполнения следующий алгоритм:
Сместиться на (−1,1)
Повтори 4 раз
Сместиться на (3,1) Сместиться на (0, 2) Сместиться на (−1, 4) конец

На какую команду можно заменить этот алгоритм?

1) Сместиться на (8, 28)
2) Сместиться на (7, 29)
3) Сместиться на (−8, −28)
4) Сместиться на (−7, −29)

17. Исполнитель Чертёжник перемещается на координатной плоскости, оставляя след в виде линии. Чертёжник может выполнять команду **Сместиться на (*a, b*)** (где *a, b* — целые числа), перемещающую Чертёжника из точки с координатами *(x, y)* в точку с координатами *(x + a, y + b)*. Если числа *a, b* положительные, значение соответствующей координаты увеличивается; если отрицательные, уменьшается.

Например, если Чертёжник находится в точке с координатами (4, 2)*, то команда Сместиться на* (2, −3) *переместит Чертёжника в точку* (6, −1).

Запись
Повтори k раз
Команда1 Команда2 КомандаЗ
Конец
означает, что последовательность команд **Команда1 Команда2 КомандаЗ** повторится **k** раз.

Чертёжнику был дан для исполнения следующий алгоритм:
Сместиться на (−5, 2) Повтори 5 раз
Сместиться на (2, 0) Сместиться на (−3, −3) Сместиться на (−1, 0) конец

На какую команду можно заменить этот алгоритм?

1) Сместиться на (−10, −15)
2) Сместиться на (15, 13)
3) Сместиться на (10, 15)
4) Сместиться на (−15, −13)

18. Исполнитель Чертёжник перемещается на координатной плоскости, оставляя след в виде линии. Чертёжник может выполнять команду **Сместиться на (*a, b*)** (где *a, b* — целые числа), перемещающую Чертёжника из точки с координатами *(x, y)* в точку с координатами *(x + a, y + b)*. Если числа *a, b* положительные, значение соответствующей координаты увеличивается; если отрицательные — уменьшается.

Например, если Чертёжник находится в точке с координатами (4, 2)*, то команда Сместиться на* (2, −3) *переместит Чертёжника в точку* (6, −1).

Запись

Повтори k раз
Команда1 Команда2 КомандаЗ
Конец

означает, что последовательность команд **Команда1 Команда2 КомандаЗ** повторится **k** раз.

Чертёжнику был дан для исполнения следующий алгоритм:

Повтори 3 раз
Сместиться на (−2, −3) Сместиться на (3, 2) Сместиться на (−4,0)
Конец

На какую одну команду можно заменить этот алгоритм, чтобы Чертёжник оказался в той же точке, что и после выполнения алгоритма?

1) Сместиться на (−9, −3)
2) Сместиться на (−3, 9)
3) Сместиться на (−3, −1)
4) Сместиться на (9, 3)

19. Исполнитель Чертёжник перемещается на координатной плоскости, оставляя след в виде линии. Чертёжник может выполнять команду **Сместиться на (a, b)** (где *a, b* – целые числа), перемещающую Чертёжника из точки с координатами *(x, y)*, в точку с координатами *(x+a, y+b)*. Если числа *a, b* положительные, значение соответствующей координаты увеличивается, если отрицательные — уменьшается.

Например, если Чертёжник находится в точке с координатами (1, 3), то команда **Сместиться на (0, –3)** переместит Чертёжника в точку (1, 0).

Запись
Повтори k раз
Команда1 Команда2 Команда3
Конец
означает, что последовательность команд **Команда1 Команда2 Команда3** повторится k раз.

Сместиться на (3, 2)
Повтори 3 раз
Сместиться на (1, –1) Сместиться на (2, –3) Сместиться на (4, 0)
Конец

Какая из приведённых ниже команд перемещает в Чертёжника в ту же точку, что и данный алгоритм?

1) Сместиться на (–21, 12)
2) Сместиться на (21, –12)
3) Сместиться на (–24, 10)
4) Сместиться на (24, –10)

20. Исполнитель Чертёжник перемещается на координатной плоскости, оставляя след в виде линии. Чертёжник может выполнять команду **Сместиться на (a, b)** (где *a, b* – целые числа), перемещающую Чертёжника из точки с координатами *(x, y)*, в точку с координатами *(x+a, y+b)*. Если числа *a, b* положительные, значение соответствующей координаты увеличивается, если отрицательные — уменьшается.

Например, если Чертёжник находится в точке с координатами (1, 3), то команда **Сместиться на (0, –3)** переместит Чертёжника в точку (1, 0).

Запись
Повтори k раз
Команда1 Команда2 Команда3
Конец
означает, что последовательность команд **Команда1 Команда2 Команда3** повторится k раз.

Сместиться на (−2, 1)
Повтори 2 раз
Сместиться на (0, 5) Сместиться на (2, 1) Сместиться на (4, 6)
Конец

Какая из приведённых ниже команд перемещает в Чертёжника в ту же точку, что и данный алгоритм?

1) Сместиться на (10, 25)
2) Сместиться на (–10, –25)
3) Сместиться на (12, 24)
4) Сместиться на (–12, –24)

21. Исполнитель Чертёжник перемещается на координатной плоскости, оставляя след в виде линии. Чертёжник может выполнять команду **Сместиться на (*a, b*)** (где *a, b* — целые числа), перемещающую Чертёжника из точки с координатами *(x, y)* в точку с координатами *(x + a, y + b)*. Если числа *a, b* положительные, значение соответствующей координаты увеличивается; если отрицательные, уменьшается.

Например, если Чертёжник находится в точке с координатами (4, 2)*, то команда Сместиться на* (2, −3) *переместит Чертёжника в точку* (6, −1).

Запись
Повтори k раз
Команда1 Команда2 КомандаЗ
Конец
означает, что последовательность команд **Команда1 Команда2 КомандаЗ** повторится **k** раз.

Чертёжнику был дан для исполнения следующий алгоритм:
Повтори 4 раз
Сместиться на (−1, −1) Сместиться на (2, 2) Сместиться на (3, −3) Конец

Какую команду надо выполнить Чертёжнику, чтобы вернуться в исходную точку, из которой он начал движение?

1) Сместиться на (−16, −8)
2) Сместиться на (16, 8)
3) Сместиться на (16, −8)
4) Сместиться на (−16, 8)

22. Исполнитель Чертёжник перемещается на координатной плоскости, оставляя след в виде линии. Чертёжник может выполнять команду **Сместиться на (a, b)** (где *a, b* — целые числа), перемещающую Чертёжника из точки с координатами *(x, y)* в точку с координатами *(x + a, y + b)*. Если числа *a, b* положительные, значение соответствующей координаты увеличивается; если отрицательные, уменьшается.

Например, если Чертёжник находится в точке с координатами (4, 2)*, то команда Сместиться на* (2, −3) *переместит Чертёжника в точку* (6, −1).

Запись
Повтори k раз
Команда1 Команда2 КомандаЗ
Конец
означает, что последовательность команд **Команда1 Команда2 КомандаЗ** повторится **k** раз.

Чертёжнику был дан для исполнения следующий алгоритм:
Повтори 3 раза
Сместиться на (1, 1) Сместиться на (2, 2) Сместиться на (1, −3) Конец

Какую команду надо выполнить Чертёжнику, чтобы вернуться в исходную точку, из которой он начал движение?

1) Сместиться на (12, 0)
2) Сместиться на (0, 12)
3) Сместиться на (0, −12)
4) Сместиться на (−12, 0)

23. Исполнитель Чертёжник перемещается на координатной плоскости, оставляя след в виде линии. Чертёжник может выполнять команду **Сместиться на (*a, b*)** (где *a, b* — целые числа), перемещающую Чертёжника из точки с координатами *(x, y)* в точку с координатами *(x + a, y + b)*. Если числа *a, b* положительные, значение соответствующей координаты увеличивается; если отрицательные, уменьшается.

Например, если Чертёжник находится в точке с координатами (4, 2)*, то команда Сместиться на* (2, −3) *переместит Чертёжника в точку* (6, −1).

Запись
Повтори k раз
Команда1 Команда2 КомандаЗ
Конец
означает, что последовательность команд **Команда1 Команда2 КомандаЗ** повторится **k** раз.

Чертёжнику был дан для исполнения следующий алгоритм:
Повтори 5 раз
Сместиться на (1, 2) Сместиться на (−2, 2) Сместиться на (2, −3) Конец

Какую команду надо выполнить Чертёжнику, чтобы вернуться в исходную точку, из которой он начал движение?

1) Сместиться на (−5, −2)
2) Сместиться на (−3, −5)
3) Сместиться на (−5, −4)
4) Сместиться на (−5, −5)

24. Исполнитель Чертёжник перемещается на координатной плоскости, оставляя след в виде линии. Чертёжник может выполнять команду **Сместиться на (*a, b*)** (где *a, b* — целые числа), перемещающую Чертёжника из точки с координатами *(x, y)* в точку с координатами *(x + a, y + b)*. Если числа *a, b* положительные, значение соответствующей координаты увеличивается; если отрицательные, уменьшается.

Например, если Чертёжник находится в точке с координатами (4, 2)*, то команда Сместиться на* (2, −3) *переместит Чертёжника в точку* (6, −1).

Запись
Повтори k раз
Команда1 Команда2 КомандаЗ
Конец
означает, что последовательность команд **Команда1 Команда2 КомандаЗ** повторится **k** раз.

Чертёжнику был дан для исполнения следующий алгоритм:
Повтори 7 раз
Сместиться на (−1, 2) Сместиться на (−5, 2) Сместиться на (4, −4) Конец

Какую команду надо выполнить Чертёжнику, чтобы вернуться в исходную точку, из которой он начал движение?

1) Сместиться на (14, 0)
2) Сместиться на (15, 1)
3) Сместиться на (16, 2)
4) Сместиться на (17, 3)

25. Исполнитель Чертёжник перемещается на координатной плоскости, оставляя след в виде линии. Чертёжник может выполнять команду **Сместиться на (*a, b*)** (где *a, b* — целые числа), перемещающую Чертёжника из точки с координатами *(x, y)* в точку с координатами *(x + a, y + b)*. Если числа *a, b* положительные, значение соответствующей координаты увеличивается; если отрицательные, уменьшается.

Например, если Чертёжник находится в точке с координатами (4, 2)*, то команда Сместиться на* (2, −3) *переместит Чертёжника в точку* (6, −1).

Запись
Повтори k раз
Команда1 Команда2 Команда3
Конец
означает, что последовательность команд **Команда1 Команда2 Команда3** повторится **k** раз.

Чертёжнику был дан для исполнения следующий алгоритм:
Повтори 3 раза
Сместиться на (−1, 0) Сместиться на (0, 2) Сместиться на (4, −4) Конец

Какую команду надо выполнить Чертёжнику, чтобы вернуться в исходную точку, из которой он начал движение?

1) Сместиться на (6, 0)
2) Сместиться на (−6, 2)
3) Сместиться на (−9, 6)
4) Сместиться на (9, 3)

26. Исполнитель Чертёжник перемещается на координатной плоскости, оставляя след в виде линии. Чертёжник может выполнять команду **Сместиться на (a, b)** (где *a, b* – целые числа), перемещающую Чертёжника из точки с координатами *(x, y)*, в точку с координатами *(x+a, y+b)*. Если числа *a, b* положительные, значение соответствующей координаты увеличивается, если отрицательные — уменьшается.

Например, если Чертёжник находится в точке с координатами (1, 1), то команда **Сместиться на (–2, 4)** переместит его в точку (–1, 5).

Запись
Повтори k раз
Команда1 Команда2 Команда3
Конец
означает, что последовательность команд **Команда1 Команда2 Команда3** повторится k раз.

Чертёжнику был дан для исполнения следующий алгоритм:
Сместиться на (–4, 8)
Повтори 4 раз
Команда1 Сместиться на (–2, –5) Сместиться на (4, 6)
конец

Какую команду надо выполнить Чертёжнику вместо команды Команда1, чтобы вернуться в исходную точку, из которой он начал движение?

1) Сместиться на (2, –9)
2)Сместиться на (–1, –3)
3) Сместиться на (1, 3)
4) Сместиться на (–3, –1)

27. Исполнитель Чертёжник перемещается на координатной плоскости, оставляя след в виде линии. Чертёжник может выполнять команду **Сместиться на (a, b)** (где *a, b* – целые числа), перемещающую Чертёжника из точки с координатами *(x, y)*, в точку с координатами *(x+a, y+b)*. Если числа *a, b* положительные, значение соответствующей координаты увеличивается, если отрицательные — уменьшается.

Например, если Чертёжник находится в точке с координатами (1, 1), то команда **Сместиться на (–2, 4)** переместит его в точку (–1, 5).

Запись
Повтори k раз
Команда1 Команда2 Команда3
Конец
означает, что последовательность команд **Команда1 Команда2 Команда3** повторится k раз.

Чертёжнику был дан для исполнения следующий алгоритм:
Сместиться на (–3, –6)
Повтори 3 раз
Команда1 Сместиться на (2, –5) Сместиться на (3, 3)
конец

Какую команду надо выполнить Чертёжнику вместо команды Команда1, чтобы вернуться в исходную точку, из которой он начал движение?

1) Сместиться на (–4, –4)
2) Сместиться на (–2, 8)
3) Сместиться на (4, –4)
4) Сместиться на (–4, 4)

28. Исполнитель Чертёжник перемещается на координатной плоскости, оставляя след в виде линии. Чертёжник может выполнять команду **Сместиться на (a, b)** (где *a, b* – целые числа), перемещающую Чертёжника из точки с координатами *(x, y)*, в точку с координатами *(x+a, y+b)*. Если числа *a, b* положительные, значение соответствующей координаты увеличивается, если отрицательные — уменьшается.

Например, если Чертёжник находится в точке с координатами (1, 1), то команда **Сместиться на (–2, 4)** переместит его в точку (–1, 5).

Запись
Повтори k раз
Команда1 Команда2 Команда3
Конец
означает, что последовательность команд **Команда1 Команда2 Команда3** повторится k раз.

Чертёжнику был дан для исполнения следующий алгоритм:
Сместиться на (–3, 1)
Повтори 2 раз
Сместиться на (1, 1) Сместиться на (−3, 2) Сместиться на (0, −4)
Конец

Какую единственную команду надо выполнить Чертёжнику, чтобы вернуться в исходную точку, из которой он начал движение?

1) Сместиться на (–7,–1)
2) Сместиться на (7, 1)
3) Сместиться на (–4,–2)
4) Сместиться на (4, 2)

29. Исполнитель Чертёжник перемещается на координатной плоскости, оставляя след в виде линии. Чертёжник может выполнять команду **Сместиться на (a, b)** (где *a, b* – целые числа), перемещающую Чертёжника из точки с координатами *(x, y)*, в точку с координатами *(x+a, y+b)*. Если числа *a, b* положительные, значение соответствующей координаты увеличивается, если отрицательные — уменьшается.

Например, если Чертёжник находится в точке с координатами (1, 1), то команда **Сместиться на (–2, 4)** переместит его в точку (–1, 5).

Запись
Повтори k раз
Команда1 Команда2 Команда3
Конец
означает, что последовательность команд **Команда1 Команда2 Команда3** повторится k раз.

Чертёжнику был дан для исполнения следующий алгоритм:
Сместиться на (2, 6)
Повтори 2 раз
Сместиться на (2, 1) Сместиться на (–5, 4) Сместиться на (1,–4)
Конец

Какую команду надо выполнить Чертёжнику, чтобы вернуться в исходную точку, из которой он начал движение?

1) Сместиться на (4, –2)
2) Сместиться на (–4, 2)
3) Сместиться на (2, –8)
4) Сместиться на (–2, 8)

30. Исполнитель Чертёжник перемещается на координатной плоскости, оставляя след в виде линии. Чертёжник может выполнять команду **Сместиться на (a, b)** (где *a, b* – целые числа), перемещающую Чертёжника из точки с координатами *(x, y)*, в точку с координатами *(x+a, y+b)*. Если числа *a, b* положительные, значение соответствующей координаты увеличивается, если отрицательные — уменьшается.

Например, если Чертёжник находится в точке с координатами (2, 4), то команда **Сместиться на (1, –5)** переместит Чертёжника в точку (3, –1).

Запись
Повтори k раз
Команда1 Команда2 Команда3
Конец
означает, что последовательность команд **Команда1 Команда2 Команда3** повторится k раз.

Чертёжнику был дан для исполнения следующий алгоритм:
Сместиться на (1, 3)
Повтори 4 раз
Сместиться на (0, 2) Сместиться на (3, 1) Сместиться на (–4, –4)
Конец

Какую команду надо выполнить Чертёжнику, чтобы вернуться в исходную точку, из которой он начал движение?

1) Сместиться на (–3, –1)
2) Сместиться на (3, 1)
3) Сместиться на (–4, –4)
4) Сместиться на (4, 4)