

Перевод синтаксиса системы программирования «Кумир» на английский язык

Николай Субоч

9 сентября 2009 г.

Для переключения языка в системе программирования «Кумир» необходимо в окне настроек (Главное меню → «Инструменты» → «Настройки») на закладке «Язык» выбрать нужный язык. Смена языка произойдет при перезапуске системы программирования.

1 Язык

1.1 Типы переменных

цел	int	цел таб	int array	целтаб	intarray
вещ	real	вещ таб	real array	вещтаб	realarray
лит	string	лит таб	string array	литтаб	stringarray
сим	char	сим таб	char array	симтаб	chararray
лог	bool	лог таб	bool array	логтаб	boolarray

1.2 Конструкции

алг – нач – кон	alg – begin – end
если – то – иначе – все	if – then – else – end_if
выбор – при – все	switch – case – end_switch
нц – кц – кц_при – кц при	do – end_do – end_do_at – end do at
для – от – до – шаг	for – from – to – step
пока, раз	while, times
исп – кон_исп	module – end_module

1.3 Логические выражения и константы

не	not
и	and
или	or
да	true
нет	false

1.4 Встроенные алгоритмы

вещ_в_лит	real_to_str
время	time
длин	length
знак	sign
клав	key
код	code
лит_в_вещ	str_to_real
лит_в_цел	str_to_int
максимум	max
минимум	min
модуль	abs
пауза	pause
символ	symbol
символ2	symbol2
случайное число	rnd
стоп	stop
цел_в_лит	int_to_str
юникод	unicode

1.5 Прочее

ИСПОЛЬЗОВАТЬ	use
ВЫВОД, ВВОД	print, scan
НС	nl
ВЫХОД	break
УТВ	assert
ДАНО, НАДО	pre, post
Арг, рез, аргрез, арг рез	arg, res, argres, arg res
знач	value

2 Исполнитель «Робот»

Алгоритмы	
вверх	up
вправо	right
вниз	down
влево	left
закрасить	paint
сверху стена	wall at top
справа стена	wall at right
снизу стена	wall at bottom
слева стена	wall at left
сверху свободно	free at top
справа свободно	free at right
снизу свободно	free at bottom
слева свободно	free at left
клетка закрашена	is painted
клетка чистая	is clear
радиация	radiation
температура	temperature

3 Исполнитель «Чертежник»

Алгоритмы		Допустимые цвета пера	
опустить перо	drop pen	черный	black
поднять перо	lift pen	белый	white
сместиться на вектор	move_on_vector	красный	red
сместиться в точку	move_to_point	оранжевый	orange
установить цвет	set color	желтый	yellow
надпись	inscription	зеленый	green
		голубой	blue
		синий	dark blue
		фиолетовый	violet

4 Исполнитель «Файлы»

Алгоритмы	
создать файл	create_file
открыть на чтение	open_for_read
открыть на запись	open_for_write
начать чтение	rewind
закрыть	close
конец файла	end_of_file
существует файл	file_exists
Операторы	
ф_ввод	f_scan
ф_вывод	f_print