

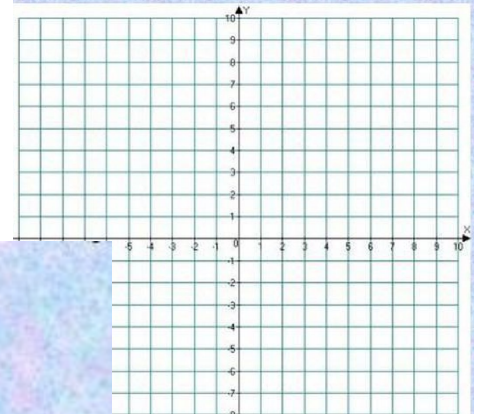


УПРАВЛЕНИЕ ИСПОЛНИТЕЛЕМ ЧЕРТЁЖНИК повторение

6 класс

Задание 1

- Вопрос: Что получится, если написать программу в среде “Кумир”, используя системную команду исполнителя “Чертежник”- **СМЕСТИТЬСЯ В ТОЧКУ (x, y)**?
- Выполнение:
- 1. В тетради нарисовать координатную плоскость.
- 2. Построить точки по координатам на координатной плоскости.
- 3. Соединить точки по порядку (1,2,3 и т.д).
- 4. Записать ответ на “лист ответов” (4 слайд).



- 1) (-3; 11),
 - 2) (-3; 5),
 - 3) (-2; 2),
 - 4) (-4; 1,5),
 - 5) (-5; 0,5),
 - 6) (-2; 0),
 - 7) (-2,5; -2),
 - 8) (1; -8),
 - 9) (1; -2),
 - 10) (0; 0),
 - 11) (3; -1),
 - 12) (3; 3),
 - 13) (0; 2),
 - 14) (0,5; 4),
 - 15) (-3; 10).
- Глаз: (-4; 1)

Задание 2

Вопрос: Что получится, если написать программу в среде “Кумир”, используя системную команду исполнителя “Чертежник”- СМЕСТИТЬСЯ НА ВЕКТОР (x, y) ?

использовать Чертежник

алг нач

СМЕСТИТЬСЯ В ТОЧКУ $(1, 2)$

ОПУСТИТЬ ПЕРО

СМЕСТИТЬСЯ НА ВЕКТОР $(1, 2)$

СМЕСТИТЬСЯ НА ВЕКТОР $(1, -2)$

СМЕСТИТЬСЯ НА ВЕКТОР $(-1, -2)$

СМЕСТИТЬСЯ НА ВЕКТОР $(-1, 2)$

ПОДНЯТЬ ПЕРО

СМЕСТИТЬСЯ НА ВЕКТОР $(3, 0)$

Кон

- **Выполнение:**
- 1. В тетради нарисовать координатную плоскость.
- 2. Построить точки.
- 3. Соединить точки.

Лист Ответов

- **Ответ на вопрос 1:**
 - Что получилось у вас в результате построения?
- **Ответ на Вопрос 2:**
 - Что получилось у вас в результате построения?

СКИ Чертёжника (системные команды исполнителя)

- ПОДНЯТЬ ПЕРО
- ОПУСТИТЬ ПЕРО
- СМЕСТИТЬСЯ В ТОЧКУ (а, в)
- СМЕСТИТЬСЯ НА ВЕКТОР (а, в)

Пример алгоритма

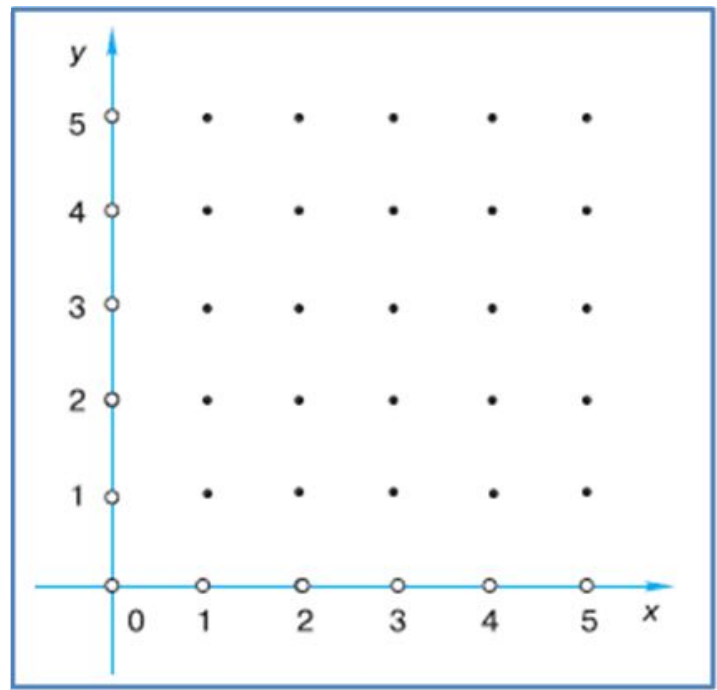
СМЕСТИТЬСЯ В ТОЧКУ (1, 1)

ОПУСТИТЬ ПЕРО

СМЕСТИТЬСЯ В ТОЧКУ (3, 5)

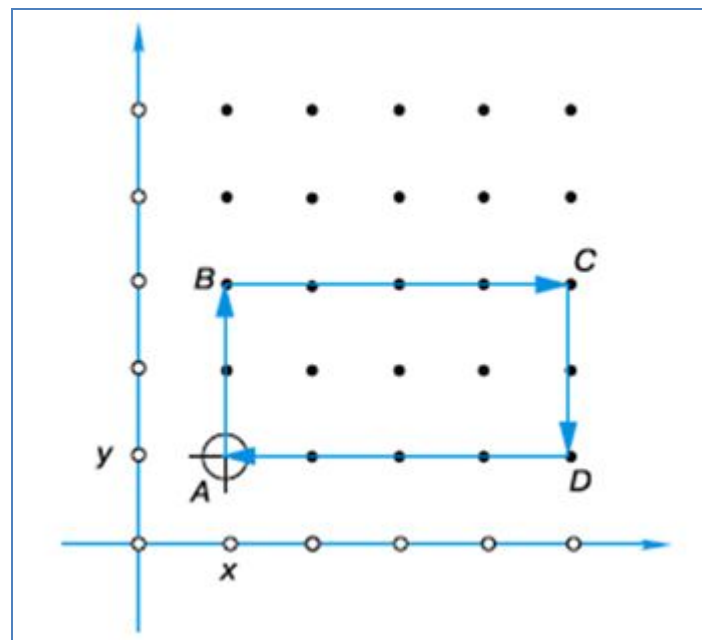
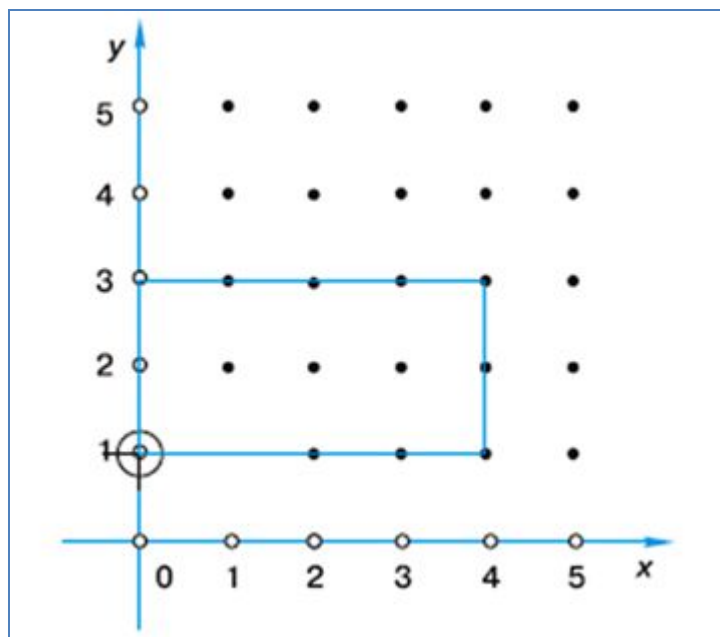
СМЕСТИТЬСЯ В ТОЧКУ (5, 2)

СМЕСТИТЬСЯ В ТОЧКУ (1, 1)



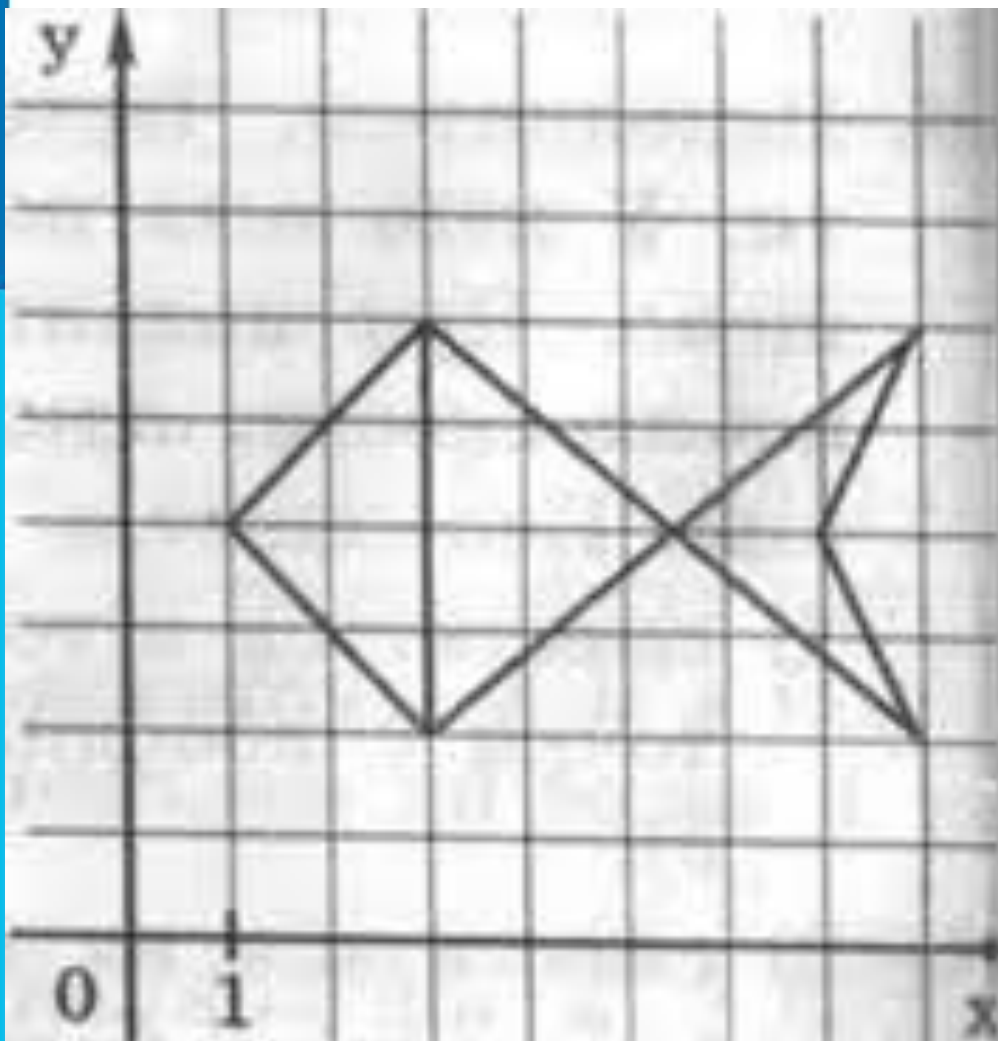
Построен треугольник, вершины которого находятся в точках с координатами (1, 1), (3, 5) и (5, 2).

Строим прямоугольник



Команда	Координаты точки
Начальная точка	(X, Y)
СМЕСТИТЬСЯ НА ВЕКТОР $(0, 2)$	$(X, Y+2)$
СМЕСТИТЬСЯ НА ВЕКТОР $(4, 0)$	$(X+4, Y+2)$
СМЕСТИТЬСЯ НА ВЕКТОР $(0, -2)$	$(X+4, Y+0)$
СМЕСТИТЬСЯ НА ВЕКТОР $(-4, 0)$	(X, Y)

Написать программу



Программа

- Программа - это алгоритм, записанный на языке понятном исполнителю.

Задание -1

Что будет нарисовано после выполнения Чертежником алгоритма:

- использовать Чертежник
- алг
- нач
- поднять перо
- сместиться на вектор $(2,4)$
- опустить перо
- сместиться на вектор $(-1,0)$
- сместиться на вектор $(3,3)$
- сместиться на вектор $(-5,0)$
- сместиться на вектор $(0,-3)$
- сместиться на вектор $(4,0)$
- сместиться на вектор $(0,3)$
- кон

