

Тема урока: Графические возможности
Паскаля. Цикл с параметром.

Девиз урока: Знание только тогда знание,
когда оно добыто усилием собственной
мысли, а не памятью. Л.Н.
Толстой

Цель наших занятий: Создание проекта: «Я и
мои друзья».

Цель нашего урока: Познакомиться с циклом
«со счетчиком», его называют «цикл с
параметром», также «цикл для каждого».

Устная работа.

Как подключить библиотеку графических процедур?

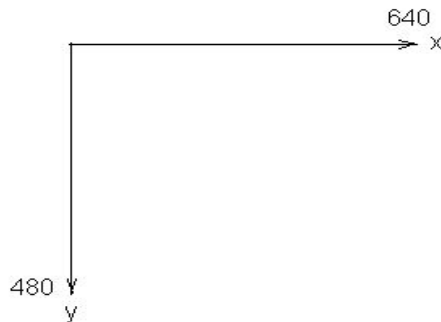
`uses graph; { подключение библиотеки графических процедур }`

Как должна заканчиваться любая графическая программа?

`CloseGraph;`

Как выглядит координатная плоскость на экране?

Начало координат находится в левом верхнем углу экрана. Ось x направлена слева направо, а ось y — сверху вниз. Размер экрана 640×480 пикселей.



Устная работа.

Назовите основные графические примитивы.

1. точка цвета **c** (может меняться от 0 до 15) с координатами (x,y) -

`putpixel(x,y,c);`

2. отрезок (линия) с началом в точке с координатами (x1,y1) и концом (x2,y2) –

`line(x1,y1,x2,y2);`

3. прямоугольник со сторонами параллельными осям координат и диагональю с началом в точке (x1,y1) и концом (x2,y2) –

`rectangle (x1,y1,x2,y2);`

4. окружность с центром в точке (x,y) и радиусом r –
`circle(x,y,r).`

Устная работа.

*С помощью, какой команды мы можем ввести в переменную **a** значение во время выполнения программы?*

С помощью команды read(a).

*С помощью, какой команды мы можем вывести значение **a** на экран компьютера?*

С помощью команды write(a);

Что получится в результате выполнения фрагмента программы:

x:=1;

x:=x+10;

x:=x-2;

write('x=',x);

Ответ: x=9

Устная работа.

Какие этапы разработки алгоритма вы знаете?

Этап 1.

Разрабатывается примерный алгоритм достижения цели.

Этап 2.

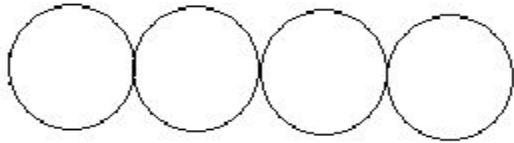
На втором этапе алгоритм детализируется с учётом среды его будущего выполнения.

Этап 3.

На третьем этапе алгоритм (программа) подвергается дальнейшему уточнению и полностью записывается на языке программирования с помощью команд.

Новая тема.

Составить программу построения следующей картинки:



```
writeln('vvedite x,y,r');  
readln(x,y,r);  
l:=1;  
Circle(x,y,r);  
l:=2;  
X:=X+2*R;  
Circle(x,y,r);  
l:=3;  
X:=X+2*R;  
Circle(x,y,r);  
l:=4;  
X:=X+2*R;  
Circle(x,y,r);
```

Вопрос: Какой вид программы мы получили?

Ответ: Линейный.

Вопрос: Что такое линейная программа?

Ответ: Программа, в которой все действия выполняются последовательно одно за другим.

Вопрос: Что такое параметр l?

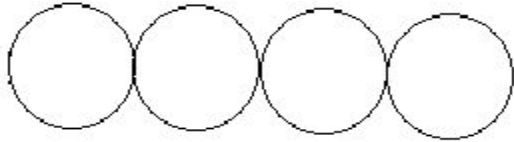
Ответ: Параметр, который указывает номер выводимой окружности.

Вопрос: Какие значения принимает эта величина?

Ответ: Это переменная величина, которая последовательно принимает значения 1, 2, 3, 4.

Новая тема.

Составить программу построения следующей картинki:



```
writeln('vvedite x,y,r');  
readln(x,y,r);  
l:=1;  
Circle(x,y,r);  
l:=2;  
X:=X+2*R;  
Circle(x,y,r);  
l:=3;  
X:=X+2*R;  
Circle(x,y,r);  
l:=4;  
X:=X+2*R;  
Circle(x,y,r);
```

Посмотреть: [urokz1.pas](#)

Вопрос: Какой недостаток в данной программе?

Ответ: В программе встречаются повторяющиеся действия (команды).

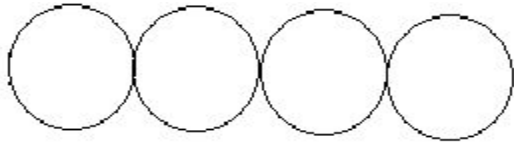
Вопрос: Как исправить этот недостаток?

Ответ: Изменить структуру программы.

Вопрос: Каким образом приведённое описание процедуры построение окружностей можно сделать более кратким?

Новая тема.

Составить программу построения следующей картинki:



```
writeln('vvedite x,y,r');  
readln(x,y,r);  
l:=1;  
Circle(x,y,r);  
l:=2;  
X:=X+2*R;  
Circle(x,y,r);  
l:=3;  
X:=X+2*R;  
Circle(x,y,r);  
l:=4;  
X:=X+2*R;  
Circle(x,y,r);
```

Ответ:

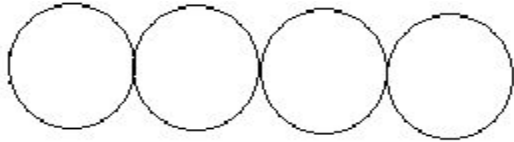
Для l, изменяющегося от 2 до 4, повторять серию операторов:

```
X:=X+2*R;  
Circle(x,y,r);
```

Условимся причастный оборот «изменяющегося от 2 до 4» записывать как «:=2 до 4», а серию операторов заключать в фигурные скобки. Тогда возникает конструкция вида:

Новая тема.

Составить программу построения следующей картинки:

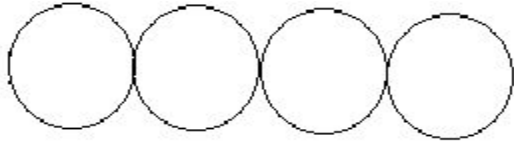


```
writeln('vvedite x,y,r');  
readln(x,y,r);  
I:=1;  
Circle(x,y,r);  
Для I:=2 до 4 повторять  
{X:=X+2*R;  
Circle(x,y,r);}
```

Мы получили циклическую конструкцию. Циклическая конструкция является приказом многократно повторять серию операторов. В данном случае число повторений заранее известно и определяется начальным и конечным значениями переменной I. Переменная I является указателем числа повторений. Её обычно называют счетчиком или параметром цикла.

Новая тема.

Составить программу построения следующей картинki:



```
writeln('vvedite x,y,r');  
readln(x,y,r);  
l:=1;  
Circle(x,y,r);  
Для l:=2 до 4 повторять  
{X:=X+2*R;  
Circle(x,y,r);}
```

Что называется циклом с параметром?

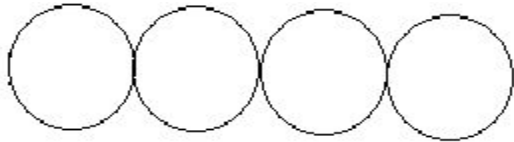
Повторение определённого набора действий заданное число раз называется циклом «по счетчику», либо «цикл с параметром», либо «цикл для каждого».

- Серия операторов, выполняемая с каждым значением параметра, называется телом цикла.
- Шаг цикла – это однократное выполнение тела цикла.

Используется, когда число шагов заранее известно

Новая тема.

Составить программу построения следующей картинки:



```
writeln('vvedite x,y,r');  
readln(x,y,r);  
l:=1;  
Circle(x,y,r);  
For l:=2 to 4 do  
Begin  
X:=X+2*R;  
Circle(x,y,r);  
End;
```

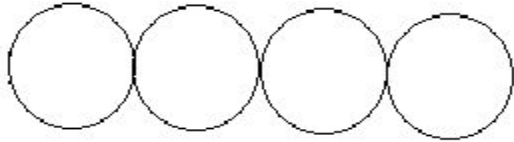
Описанной циклической конструкции в языке Паскаль соответствует оператор цикла с параметром. Чтобы перейти к его записи, слова «для», «до», «повторять» следует заменить ключевыми словами FOR («Для», «Фоо»), TO («ДО», «Ту»), DO (выполнять), а фигурные скобки – операторными скобками Begin и End.

Общий вид оператора цикла:

```
For <параметр> :=  
<начальное значение> to  
<конечное значение> do  
<операторы тела цикла>;
```

Новая тема.

Составить программу построения следующей картинки:



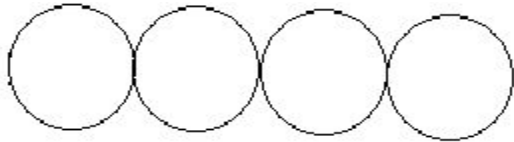
```
writeln('vvedite x,y,r');  
readln(x,y,r);  
l:=1;  
Circle(x,y,r);  
For l:=2 to 4 do  
Begin  
X:=X+2*R;  
Circle(x,y,r);  
End;
```

ПОРЯДОК ВЫПОЛНЕНИЯ ОПЕРАТОРА FOR.

1. Вычисляются начальное и конечное значение.
2. Параметру цикла присваивается начальное значение, если оно не больше конечного.
3. Выполняются операторы цикла (тело цикла).
4. Значение параметра цикла увеличивается на один шаг.
5. Проверяется условие: если значение параметра цикла не больше конечного, то происходит переход к п.3, иначе - конец цикла и продолжение программы.

Новая тема.

Составить программу построения следующей картинки:



```
writeln('vvedite x,y,r');  
readln(x,y,r);  
l:=1;  
Circle(x,y,r);  
For l:=2 to 4 do  
Begin  
X:=X+2*R;  
Circle(x,y,r);  
End;
```

Посмотреть: [urokz2.pas](#)

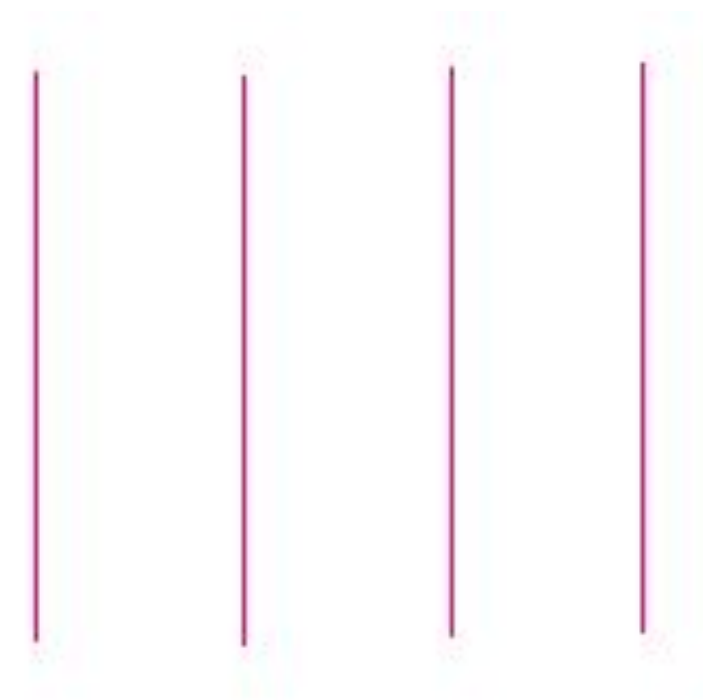
ПРАВИЛА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ОПЕРАТОРА ЦИКЛА.

1. Запрещается вход в цикл, минуя оператор FOR, то есть передача извне управления на операторы тела цикла недопустима.
2. В операторе FOR можно задавать и отрицательный шаг, тогда общий вид оператора цикла будет таким:
For <параметр> := <начальное значение> downto <конечное значение> do <операторы тела цикла>;
3. Переопределение значения параметра цикла в теле цикла разрешено, но этим следует пользоваться осторожно, т. к. это может привести к ошибкам.

Закрепление материала.

Задача 1. Что получится в результате выполнения программы?

```
x:=100; y:=100;  
SetColor(5);  
For i:=1 to 4 do  
Begin  
  line(x,y,x,y+150);  
  x:=x+50;  
End;
```

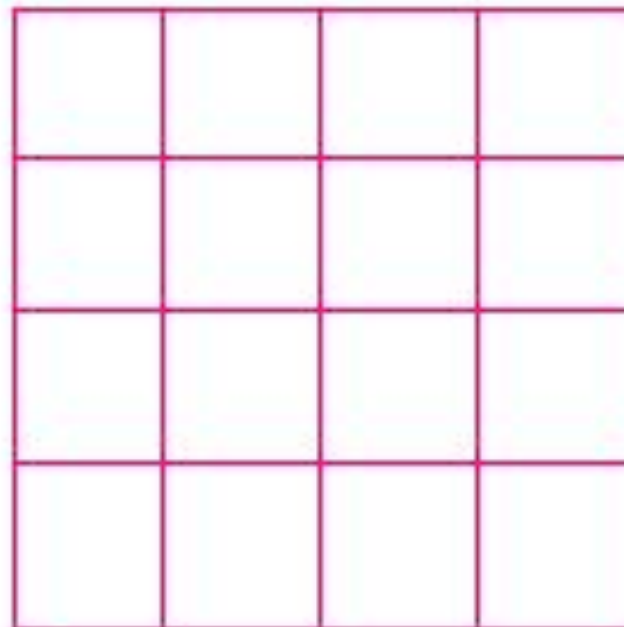


Закрепление материала.

Задача 2.

**Допишите программу
таким образом, чтобы
компьютер выводил
следующую картинку.**

```
x:=100; y:=100;  
SetColor(5);  
For i:=1 to 4 do  
Begin  
  line(x,y,x,y+150);  
  x:=x+50;  
End;  
x:=100; y:=100;  
For i:=1 to 4 do  
Begin  
  line(x,y,x+150,y);  
  y:=y+50;  
End;
```

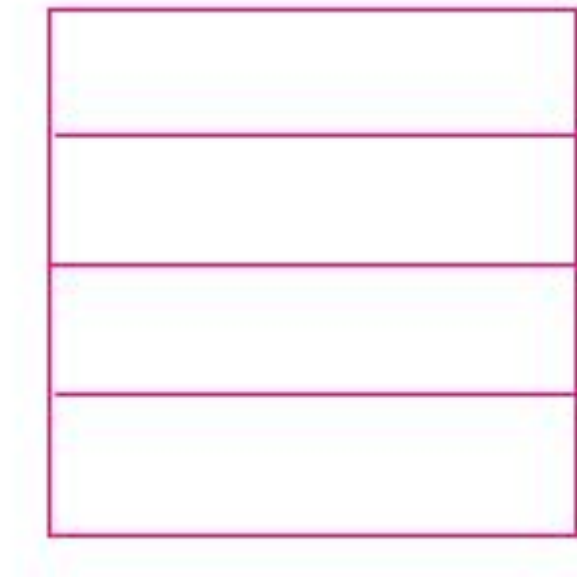


Посмотреть: [urok42.pas](#)

Закрепление материала.

Задача 3. Измените программу таким образом, чтобы компьютер нарисовал следующую картинку:

```
x:=100; y:=100;  
SetColor(5);  
For i:=1 to 2 do  
Begin  
line(x,y,x,y+150);  
x:=x+150;  
End;  
x:=100; y:=100;  
For i:=1 to 4 do  
Begin  
line(x,y,x+150,y);  
y:=y+50;  
End;
```



Посмотреть: [urok43.pas](#)

Тест

Посмотреть: [urok13.pas](#)

Посмотреть: [urok14.pas](#)

Вариант 1

№ вопроса	1	3	5	7	9	11	13		
№ правильно го ответа	1	3	2	1-2- 3-4- 5	4	1	<table><tr><td></td><td></td></tr></table>		

Вариант 2

№ вопроса	2	4	6	8	10	12	14
№ правильно го ответа	3	2,4	1	2	3	1	<div></div> <div></div>

Домашнее задание

Измените исходную задачу таким образом, чтобы за параметр цикла взять X, а не I. Вместо ? поставить нужный параметр.

Напишите алгоритм рисование 4-х окружностей:

```
Y:=100;
```

```
R:=50;
```

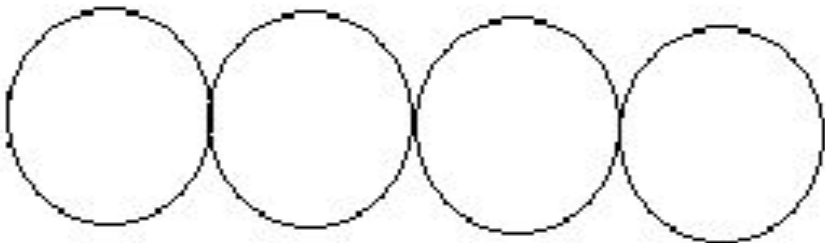
```
X:= 100;
```

```
Пока X<=? выполнять
```

```
{ Circle(x,y,r);
```

```
X:=X+?;}
```

Посмотреть: urokdom.pas



- Урок хочется закончить словами: **«Не возможно научить, возможно, научиться».**