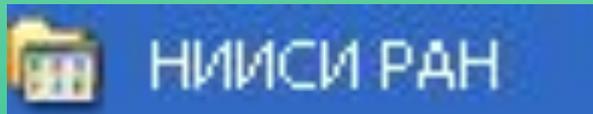
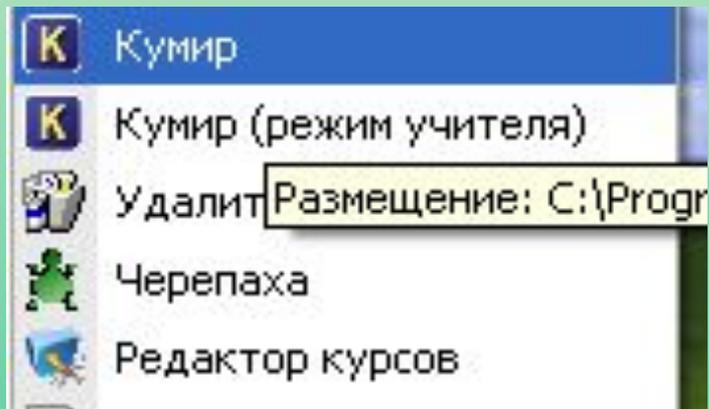


# Исполнитель «Чертёжник»

Система команд исполнителя  
«Чертёжник»

# Запуск программы

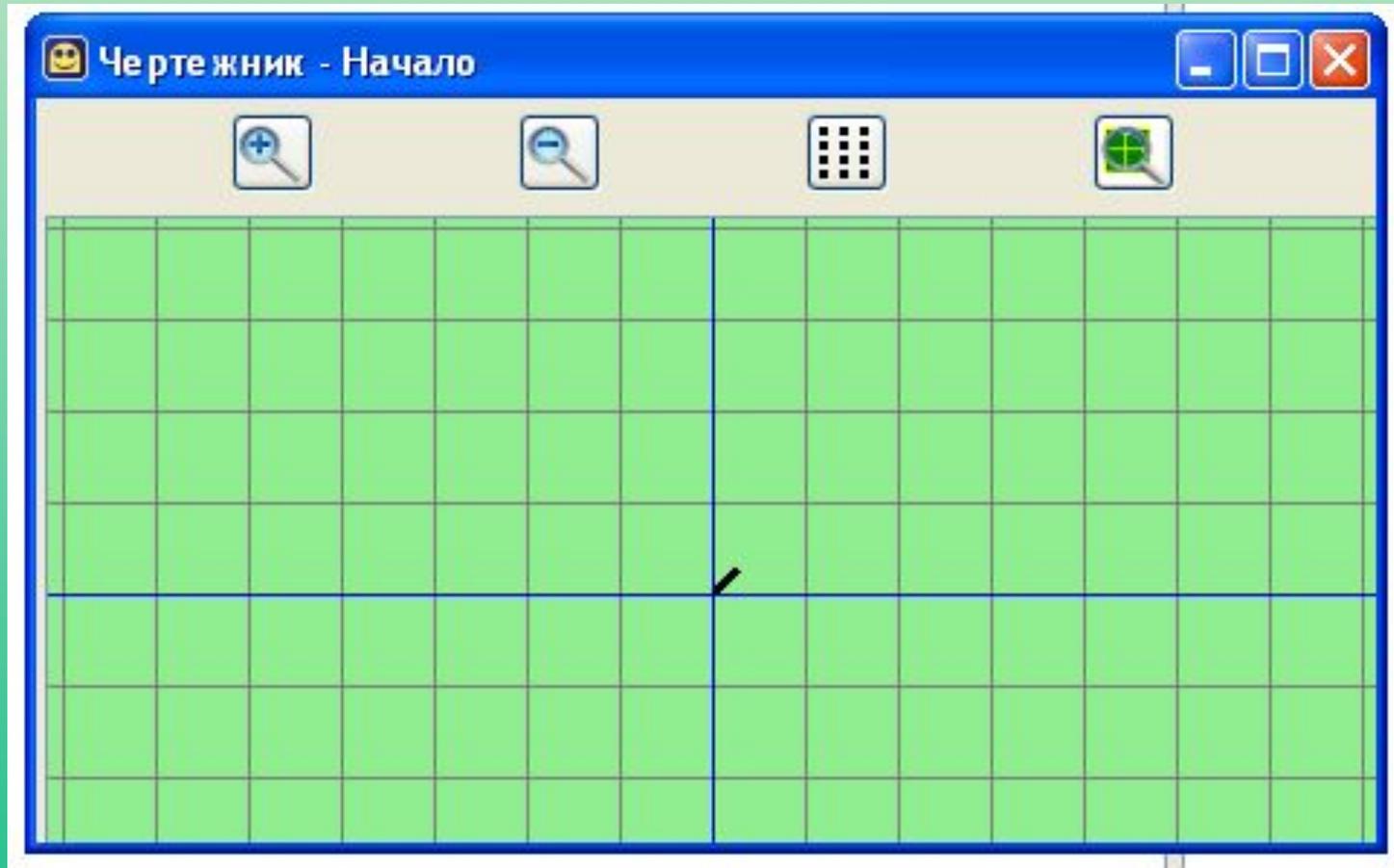


ИЛИ

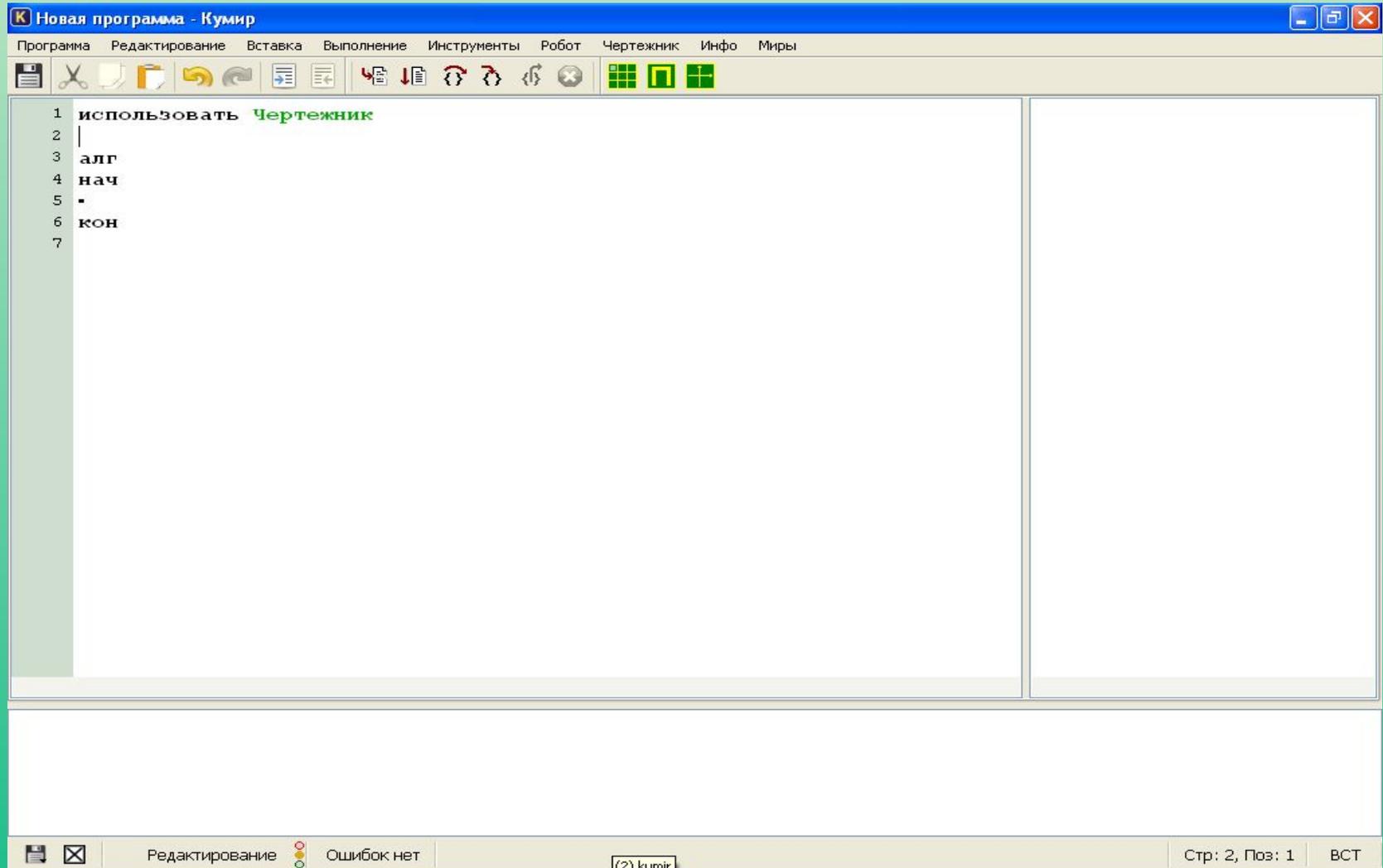


Ярлык на Рабочем столе

# Рабочее окно чертёжника



# Интерфейс системы программирования КуМир



# К Новая программа - Кумир

Программа Редактирование Вставка Выполнение Инструменты Робот Чертежник Инфо Миры

- Отменить
- Отменить отмен
- Удалить текущ
- Вырезать
- Копировать
- Вставить
- Найти и заменит
- Закомментирована
- Раскомментирована
- Вставить тестов
- Макросы

алг-нач		Выполнить непрерывно
если-то		Непрерывно без показа на
выбор-г		ШАГ
иначе		шаг
нц-раз-н		До конца алгоритма
нц-для-		Прервать
нц-пока		Запустить тестирование
нц-кц	(ESC, Ц)	Esc, w
исп-кон_исп	(ESC, С)	Esc, C
вверх		Esc, Up
вправо		Esc, Right
вниз		Esc, Down
влево		Esc, Left
закрасить		Esc, Space
использовать Робот		Esc, 1
использовать Чертежник		Esc, 2
использовать Файлы П		Esc, 3
использовать Кузнечик		Esc, 4
использовать Рисователь		Esc, 5
использовать Черепаха		Esc, 6
использовать Волшебей		Esc, 7

- Показать окно Чертежника
- Загрузить чертеж...
- Очистить чертеж
- Сохранить чертеж...
- Печатать чертеж...
- Вид

# Структура программы

```
1 | использовать Чертежник  
2 алг  
3 нач  
4 ▪  
5 кон  
6 |
```

```
1 использовать Чертежник  
2 алг  
3 нач  
4 ▪  
5 кон  
6 |
```

# Система команд исполнителя

Команда в учебнике	Команда в системе программирования КуМир	Действие
опусти перо	опустить перо	Переводит чертежника в режим перемещения с рисованием.
подними перо	поднять перо	Переводит чертежника в режим перемещения без рисования.
Переведи в точку(x, y)	сместиться в точку(x, y)	Перемещает перо в точку с координатами x и y.
сдвинь на вектор(X, Y)	сместиться на вектор(X, Y)	Перемещает перо на X вправо и Y вверх.
	установить цвет (S)	Имя цвета (S):черный, белый, красный, желтый, оранжевый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый.

# Домашнее задание

- § 3.2 (самостоятельно «Цикл повтори n раз»)
- Стр. 133 задание 9
- Стр.133-134, задание 11

# Практическое задание

## На оценку «3»

Стр 123. стр 126 – записать алгоритм в СП КуМир

Составьте алгоритм в СП КуМир рисования буквы «П»

## На оценку «4»

На «3» + Составьте алгоритм в СП КуМир рисования буквы «Р»

## На оценку «5»

На «4» + Составьте алгоритм в СП КуМир рисования буквы «К»