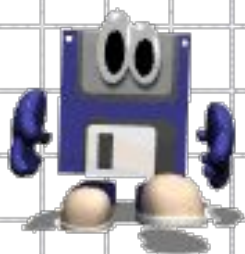


Добро  
пожаловать

на у  
инфо



!!!



# **Использование процедур для рисования фигур в среде учебного исполнителя «Стрелочка»**

**6 класс**

**Санкт-Петербург  
2012**

# Среда графического исполнителя «Стрелочка»

Исполнитель "Стрелочка". Постановка задачи и образец - на бумаге

Начать Разработка Отладка Справка

Система команд

- ШАГ F2
- ПРЫЖОК F3
- ПОВОРОТ F4

Процедуры

- ОПИСАНИЕ F5
- ВЫЗОВ F6

Управляющие структуры

- ВЕТВЛЕНИЕ F7
- ЦИКЛ F8

АЛГОРИТМ ПУТЬ\_0  
Дано: Исполнитель в т.А  
Надо: Воспроизвести образец

НАЧ  
КОН

Всего в алгоритме:

команд	.....0
процедур	.....0
вызовов процедур	.....0
ветвлений	.....0
циклов	.....0

Итого: строк .....5

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

A →

# Повторение

Перемещение графического исполнителя «Стрелочка» на один шаг вперед с рисованием линии.

**ШАГ**

# Повторение



**ПОВОРОТ**

# Повторение

Конечная последовательность шагов в решении задачи, приводящая от исходных данных к требуемому результату.

**АЛГОРИТМ**

# Повторение



**ПРЫЖОК**

# Повторение

Поворот на  $90^\circ$  против часовой стрелки.

**ПОВОРОТ**

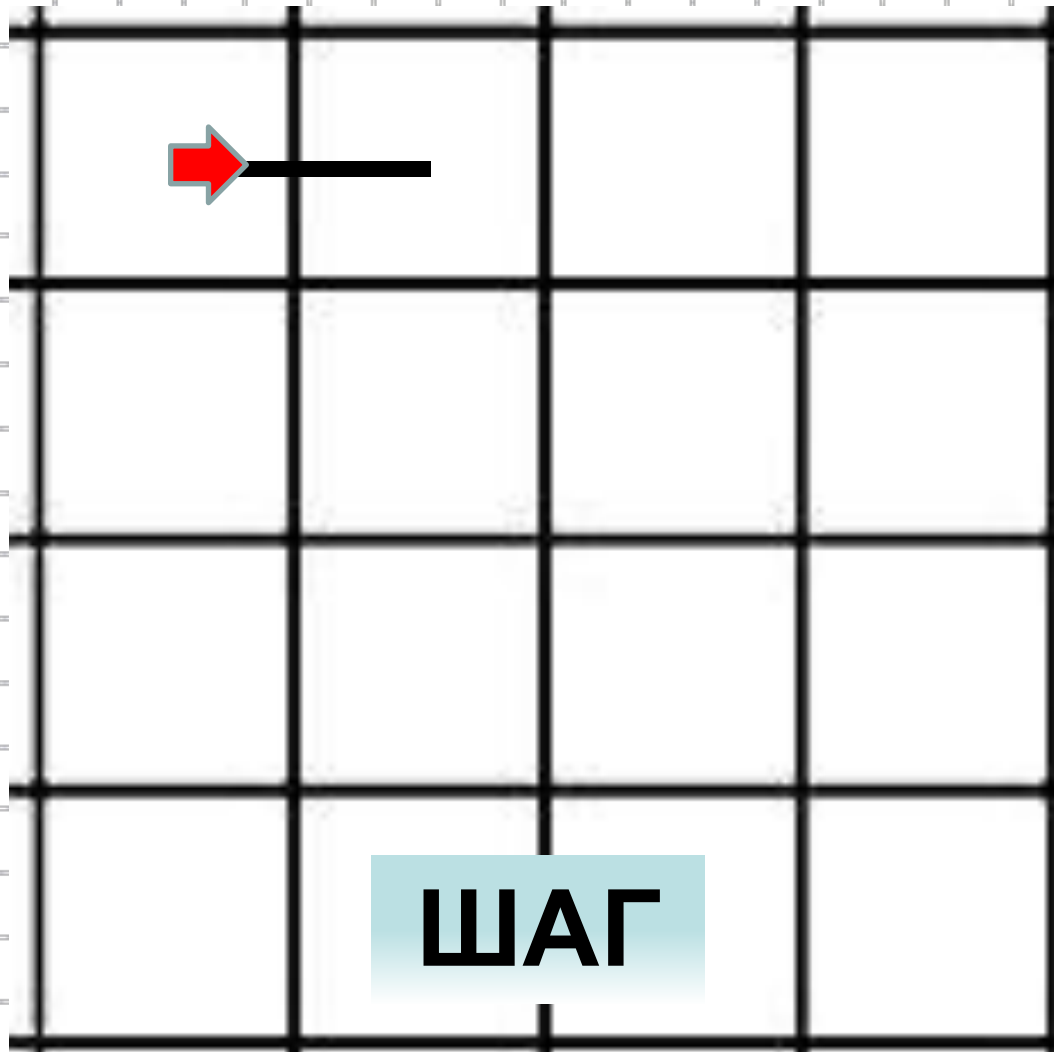


# Повторение

Набор команд для решения части общей задачи, оформленных как единое целое.

**ПРОЦЕДУРА**

# Повторение



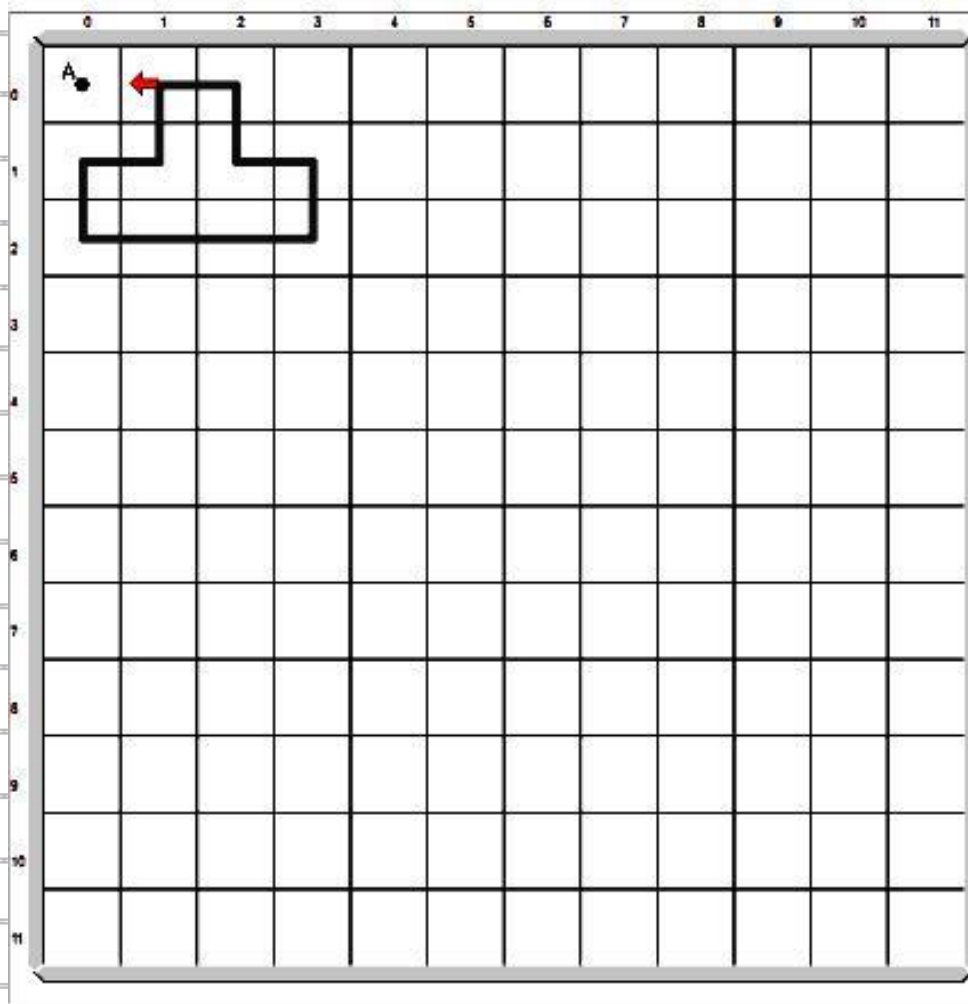
# Повторение

Перемещение на один шаг  
вперед без рисования линии.

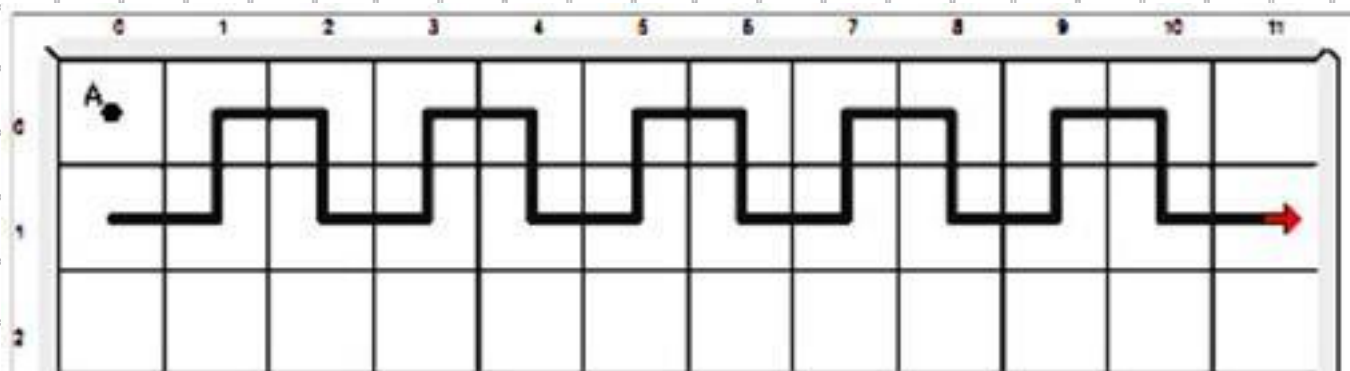
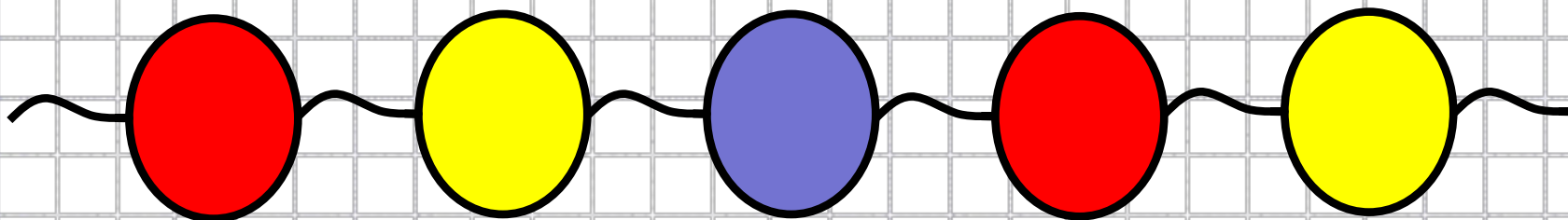
**ПРЫЖОК**

**Нарисуйте фигуру по  
данному алгоритму.**

прыжок;  
поворот;  
поворот;  
поворот;  
шаг;  
поворот;  
поворот;  
поворот;  
шаг;  
поворот;  
шаг;  
шаг;  
шаг;  
поворот;  
шаг;  
поворот;  
шаг;  
поворот;  
поворот;  
поворот;  
шаг;  
поворот;  
шаг.



# Работа на компьютере



# Работа на компьютере

ПРОЦЕДУРА ЗИГЗАГ

ШАГ

ПОВОРОТ

ШАГ

ПОВОРОТ

ПОВОРОТ

ПОВОРОТ

ШАГ

ПОВОРОТ

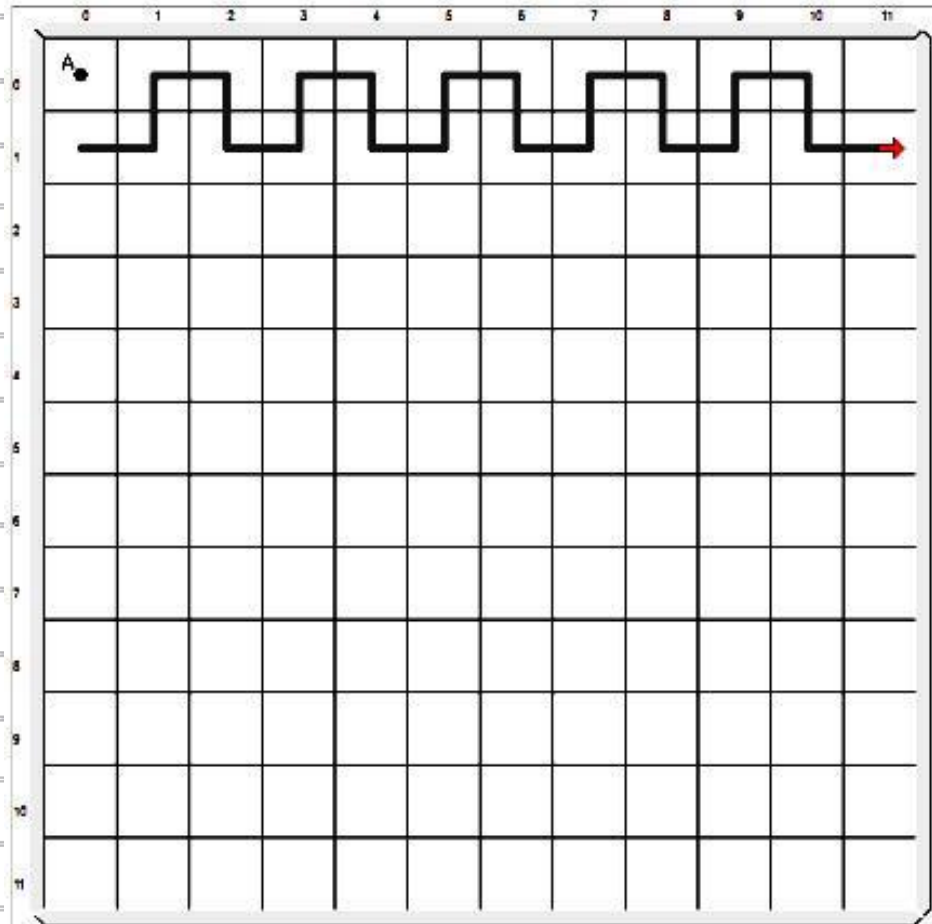
ПОВОРОТ

ПОВОРОТ

ШАГ

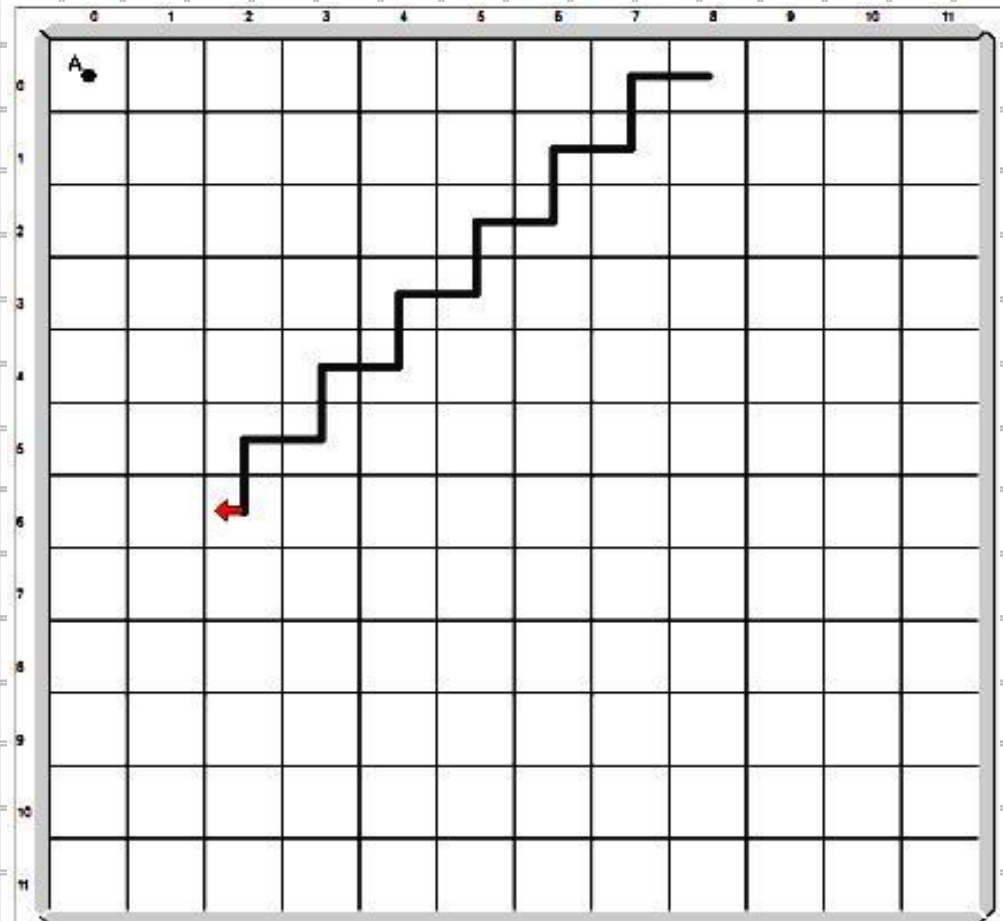
ПОВОРОТ

КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ



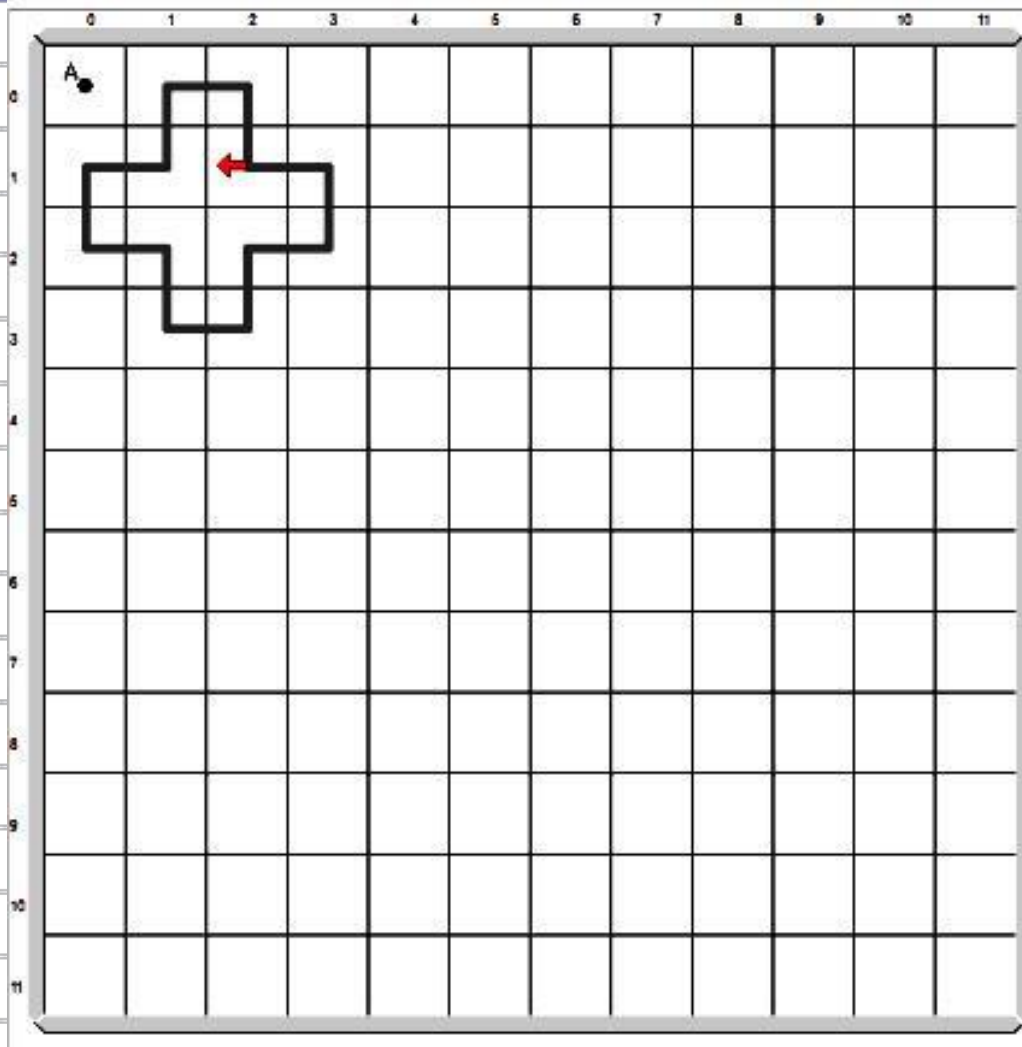
# Работа на компьютере

ПРОЦЕДУРА УГОЛОК  
ШАГ  
ПОВОРОТ  
ШАГ  
ПОВОРОТ  
ПОВОРОТ  
ПОВОРОТ  
КОНЕЦ ПРОЦЕДУРЫ



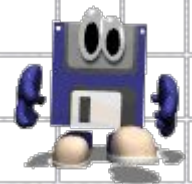


# Дополнительное задание



# Домашнее задание:

Четыре туриста должны переправиться через реку. У них одна лодка куда, помещается два человека. Написать алгоритм переправы через реку, с использованием вспомогательного алгоритма.



# Лист самооценки ученика(цы)

ОЧЕНЬ ХОРОШО	Могу научить других тому, чему научился на занятии	
ХОРОШО	Научился самостоятельно выполнять задания	
НЕ ДОСТАТОЧНО ХОРОШО	Выполню задание с помощью или подсказкой педагога или учащихся из группы	