



УПРАВЛЕНИЕ ИСПОЛНИТЕЛЕМ ЧЕРТЁЖНИК

Знакомство с средой
исполнителя Чертёжник

6 класс

Ключевые слова

- **Среда КуМир исполнителя Чертёжник**
- **Правила записи алгоритма**



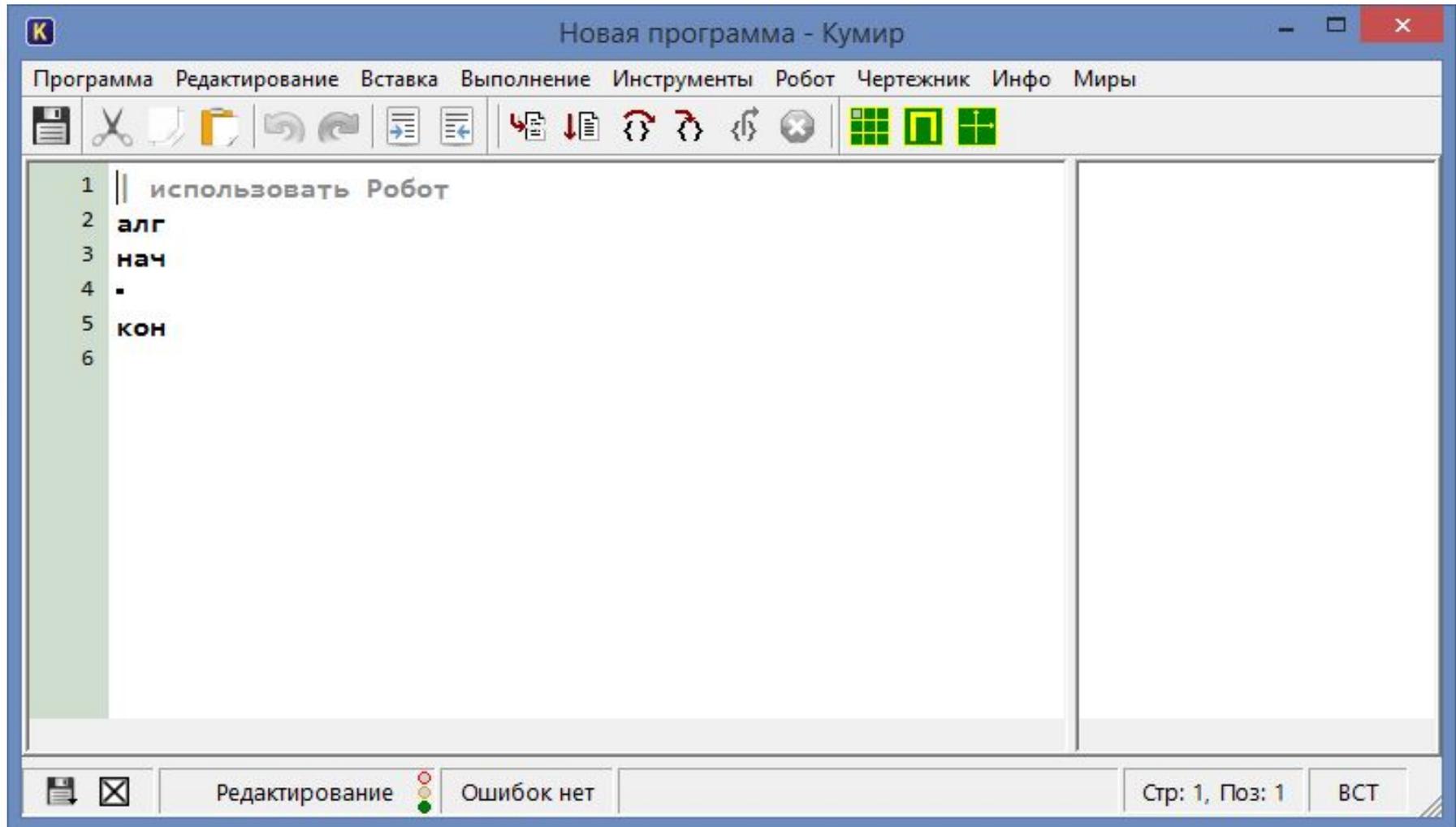
Знакомимся с средой КуМир исполнителя Чертёжник

Среда КуМир

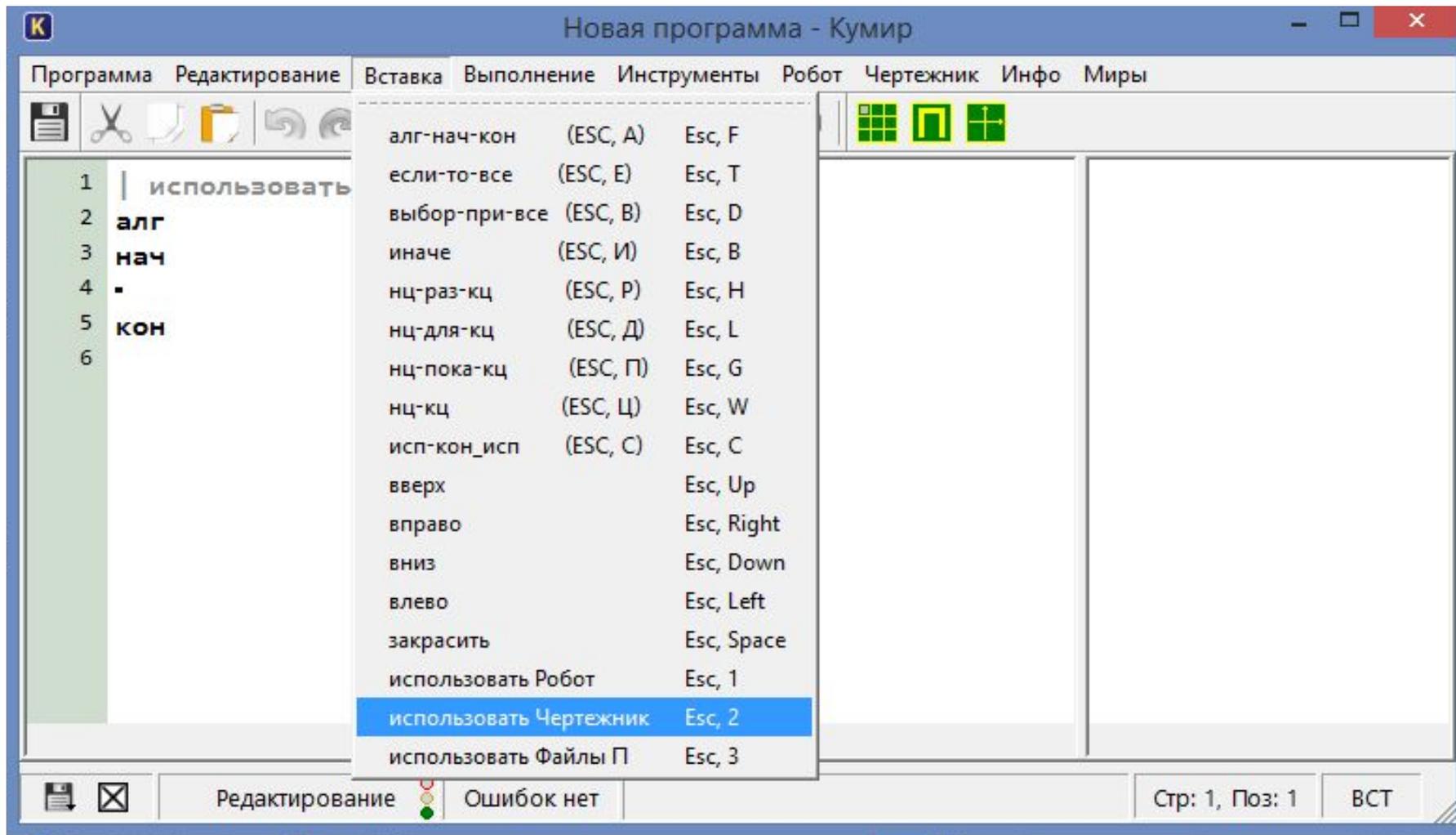
<https://www.niisi.ru/kumir/>

КуМир (Комплект Учебных МИРов) – система программирования, предназначенная для поддержки начальных курсов информатики и программирования в средней и высшей школе.

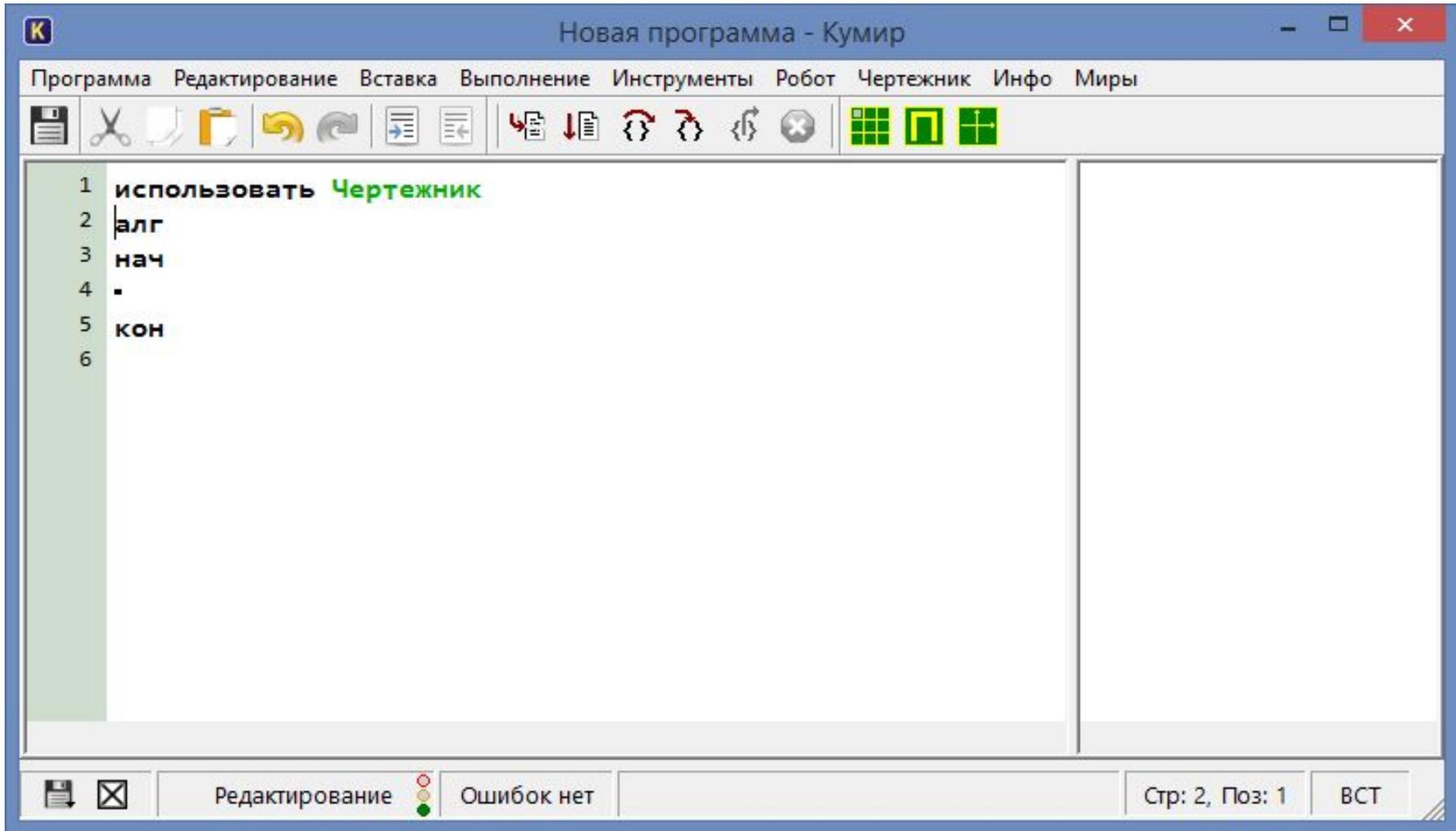
Знакомимся с средой Кумир исполнителя Чертёжник



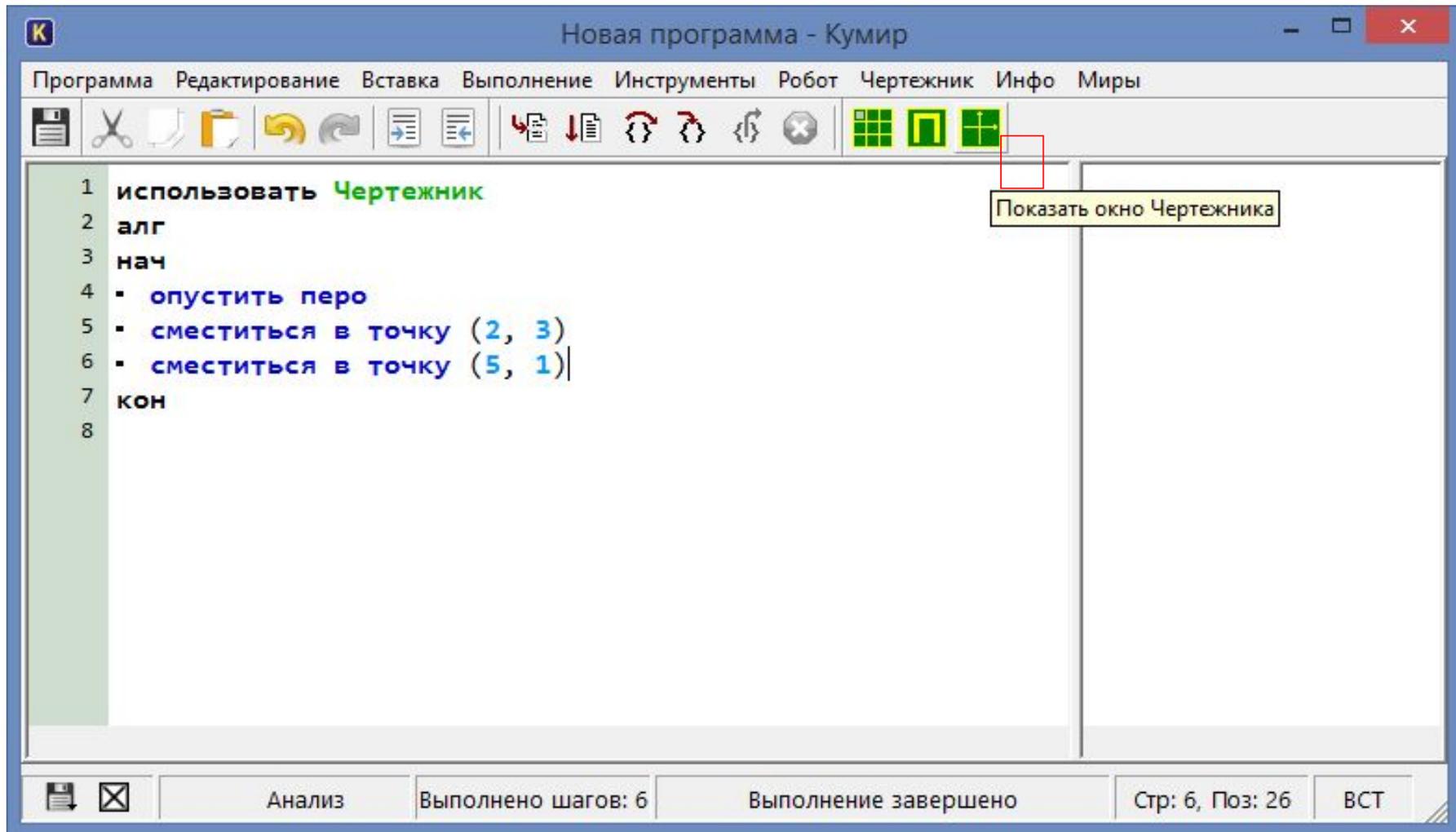
Знакомимся с средой Кумир исполнителя Чертёжник



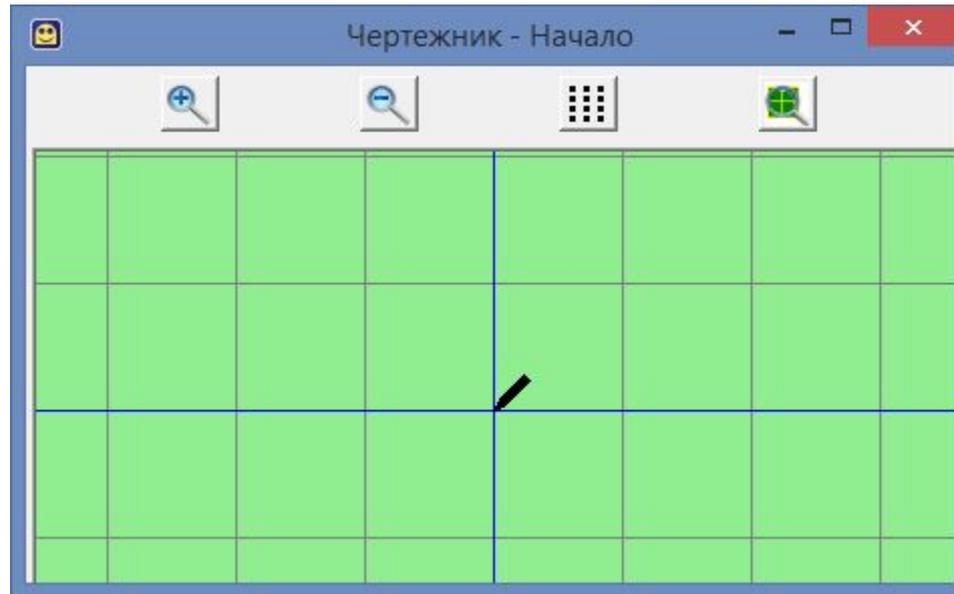
Знакомимся с средой Кумир исполнителя Чертежник



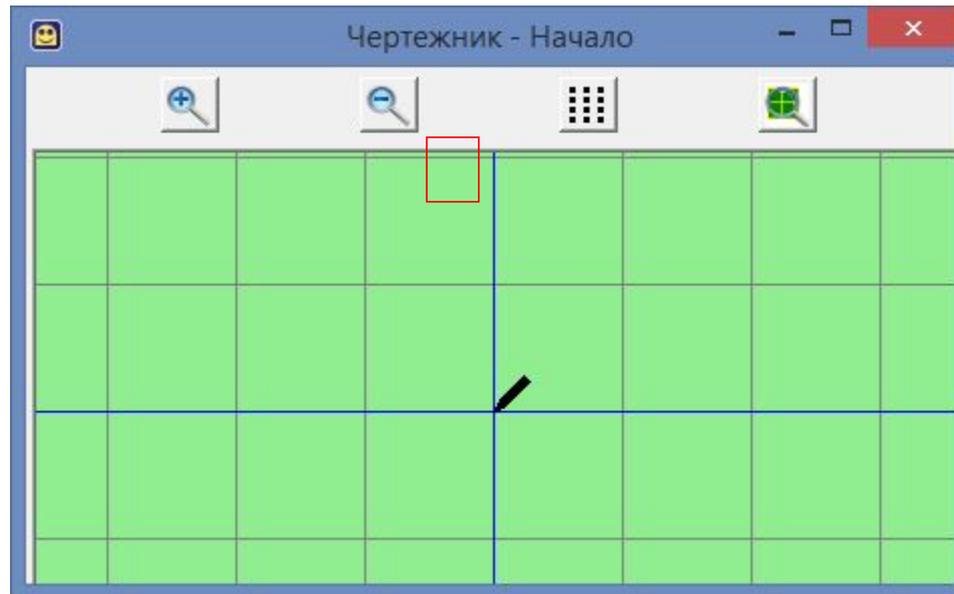
Знакомимся с средой Кумир исполнителя Чертёжник



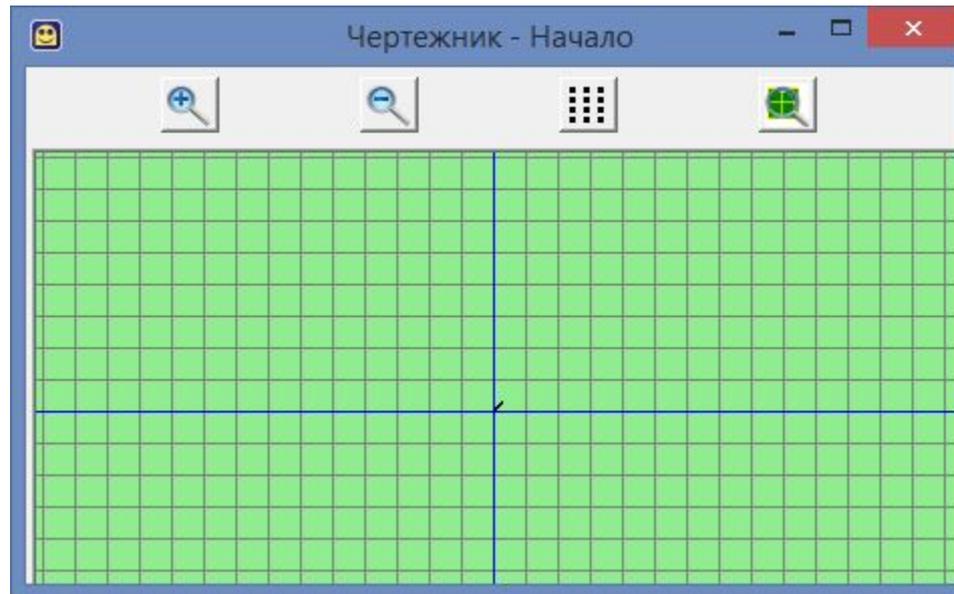
Знакомимся с средой Кумир исполнителя Чертёжник



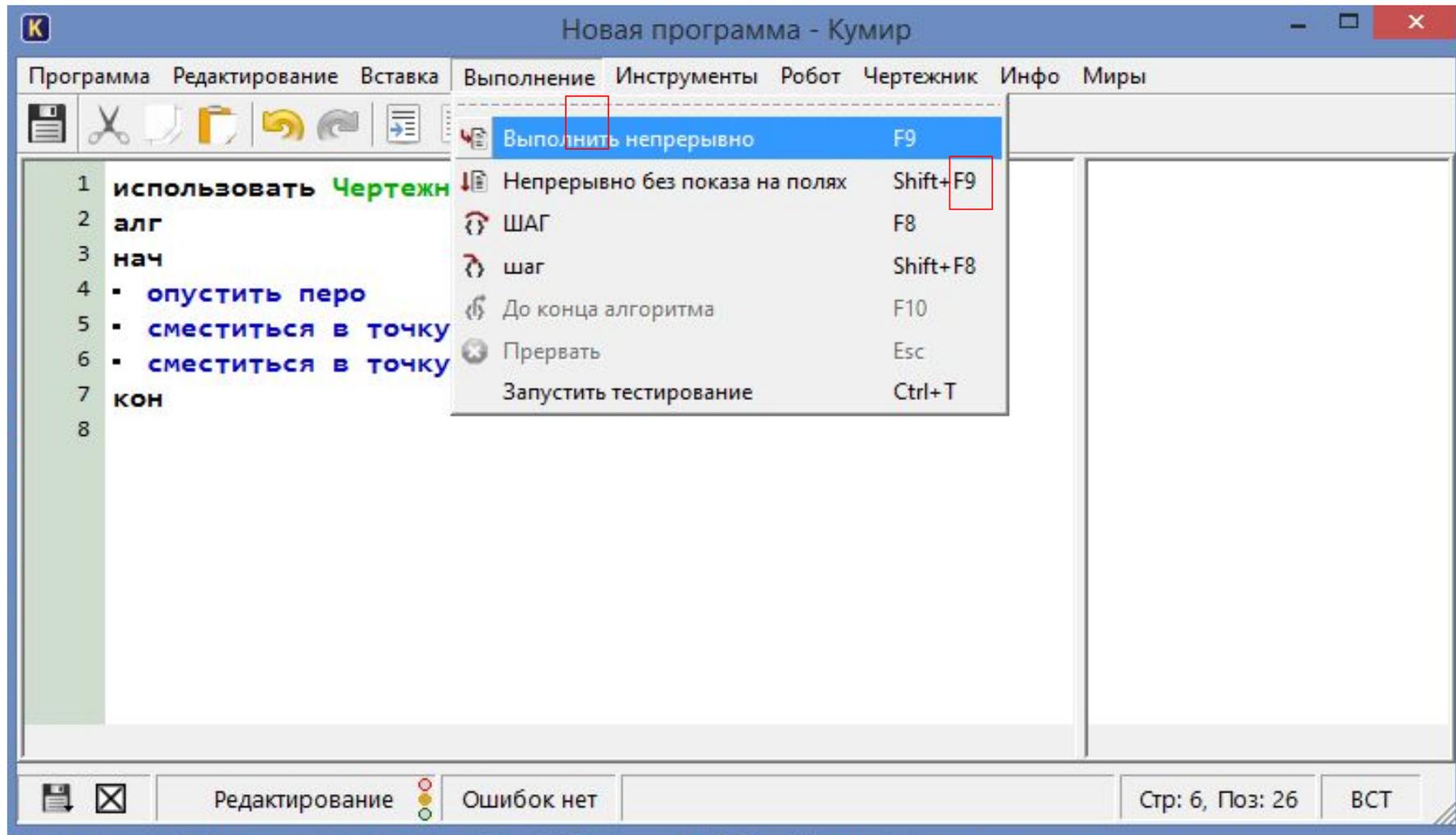
Знакомимся с средой Кумир исполнителя Чертёжник



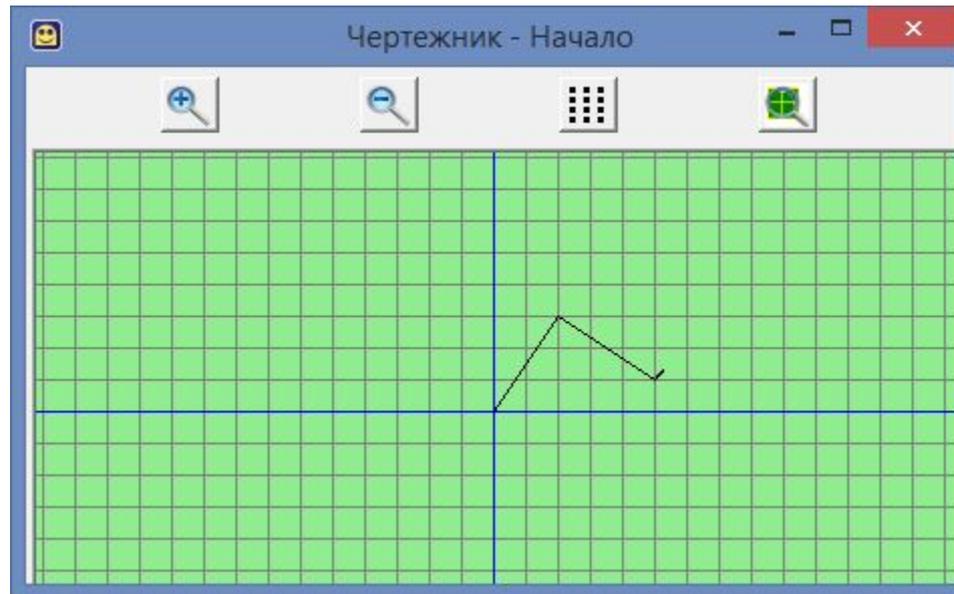
Знакомимся с средой Кумир исполнителя Чертёжник



Знакомимся с средой Кумир исполнителя Чертёжник



Знакомимся с средой Кумир исполнителя Чертёжник



СКИ исполнителя Чертёжник

поднять перо	Чертёжник будет перемещаться по полю, не оставляя следа
опустить перо	Чертёжник будет перемещаться по полю, рисуя за собой линию
сместиться в точку (x, y)	Чертёжник перемещается в точку с координатами (x, y)
сместиться на вектор (x, y)	Чертёжник перемещается на вектор (x, y) от текущего положения

Правила записи программы:

- программа начинается с команды **использовать Чертежник**;
- алгоритм записывается между служебными словами **нач** и **кон**; команды, расположенные между этими словами, называются **телом алгоритма**;
- в алгоритм могут входить только те команды, которые есть в СКИ исполнителя.

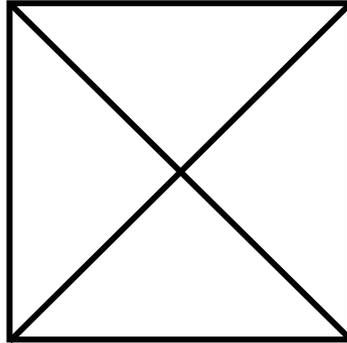
Самое главное

Исполнитель Чертёжник предназначен для построения рисунков на координатной плоскости.

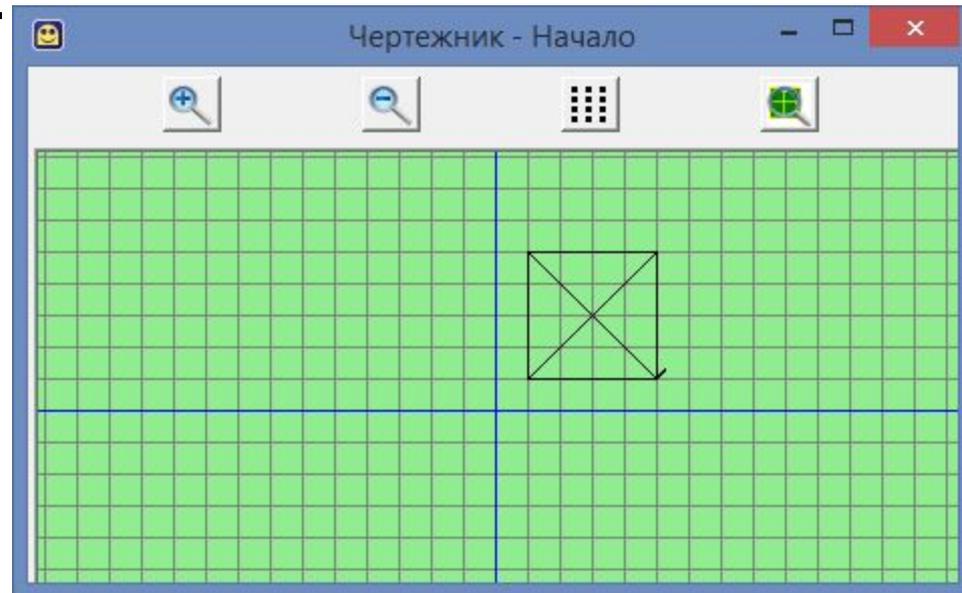


Задание

1. Выполнить построение следующего изображения:



- координаты начальной точки (1, 1);
- каждая сторона фигуры 4.



Задание (проверка)

Новая программа - Кумир

Программа Редактирование Вставка Выполнение Инструменты Робот Чертежник Инфо Миры

```
1 использовать Чертежник
2 алг
3 нач
4   ▪ сместиться в точку (1, 1)
5   ▪ опустить перо
6   ▪ сместиться в точку (1, 5)
7   ▪ сместиться в точку (5, 5)
8   ▪ сместиться в точку (5, 1)
9   ▪ сместиться в точку (1, 1)
10  ▪ сместиться в точку (5, 5)
11  ▪ поднять перо
12  ▪ сместиться в точку (1, 5)
13  ▪ опустить перо
14  ▪ сместиться в точку (5, 1)
15 кон
16
```

Анализ Выполнено шагов: 14 Выполнение завершено Стр: 14, Поз: 25 ВСТ

Задание (проверка)

Новая программа - Кумир

Программа Редактирование Вставка Выполнение Инструменты Робот Чертежник Инфо Миры

```
1 использовать Чертежник
2 алг
3 нач
4   ▪ сместиться в точку (1, 1)
5   ▪ опустить перо
6   ▪ сместиться на вектор (0, 4)
7   ▪ сместиться на вектор (4, 0)
8   ▪ сместиться на вектор (0, -4)
9   ▪ сместиться на вектор (-4, 0)
10  ▪ сместиться на вектор (4, 4)
11  ▪ поднять перо
12  ▪ сместиться на вектор (-4, 0)
13  ▪ опустить перо
14  ▪ сместиться на вектор (4, -4)
15 кон
16
```

Анализ | Выполнено шагов: 14 | Выполнение завершено | Стр: 14, Поз: 28 | ВСТ

Домашнее задание

№ 210, 211, 213;

Написать программу к следующему изображению:

