



УПРАВЛЕНИЕ ИСПОЛНИТЕЛЕМ ЧЕРТЁЖНИК

Знакомство с средой
исполнителя Чертёжник

6 класс

Ключевые слова

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



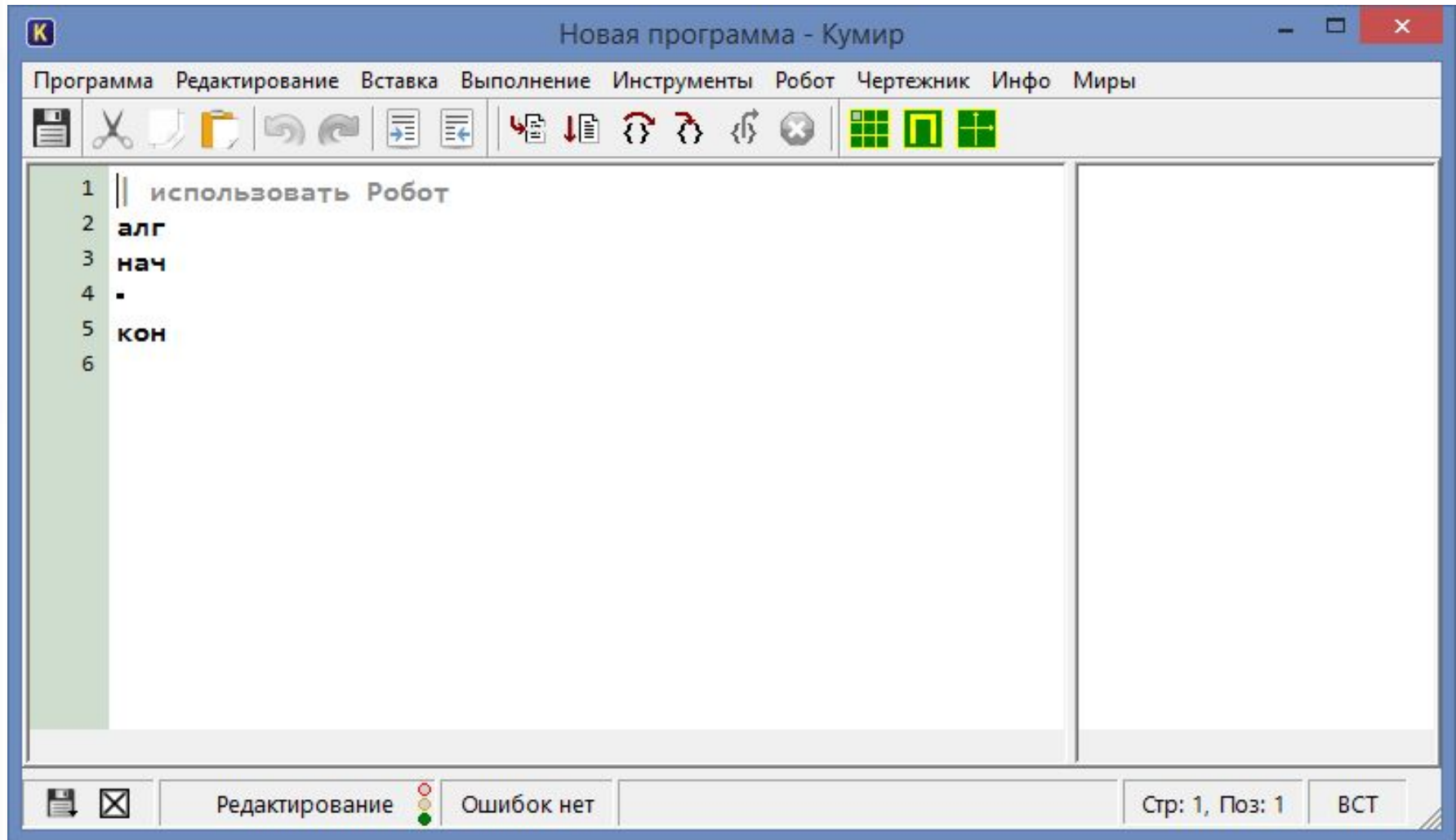
Знакомимся с средой Кумир исполнителя Чертёжник

Среда КуМир

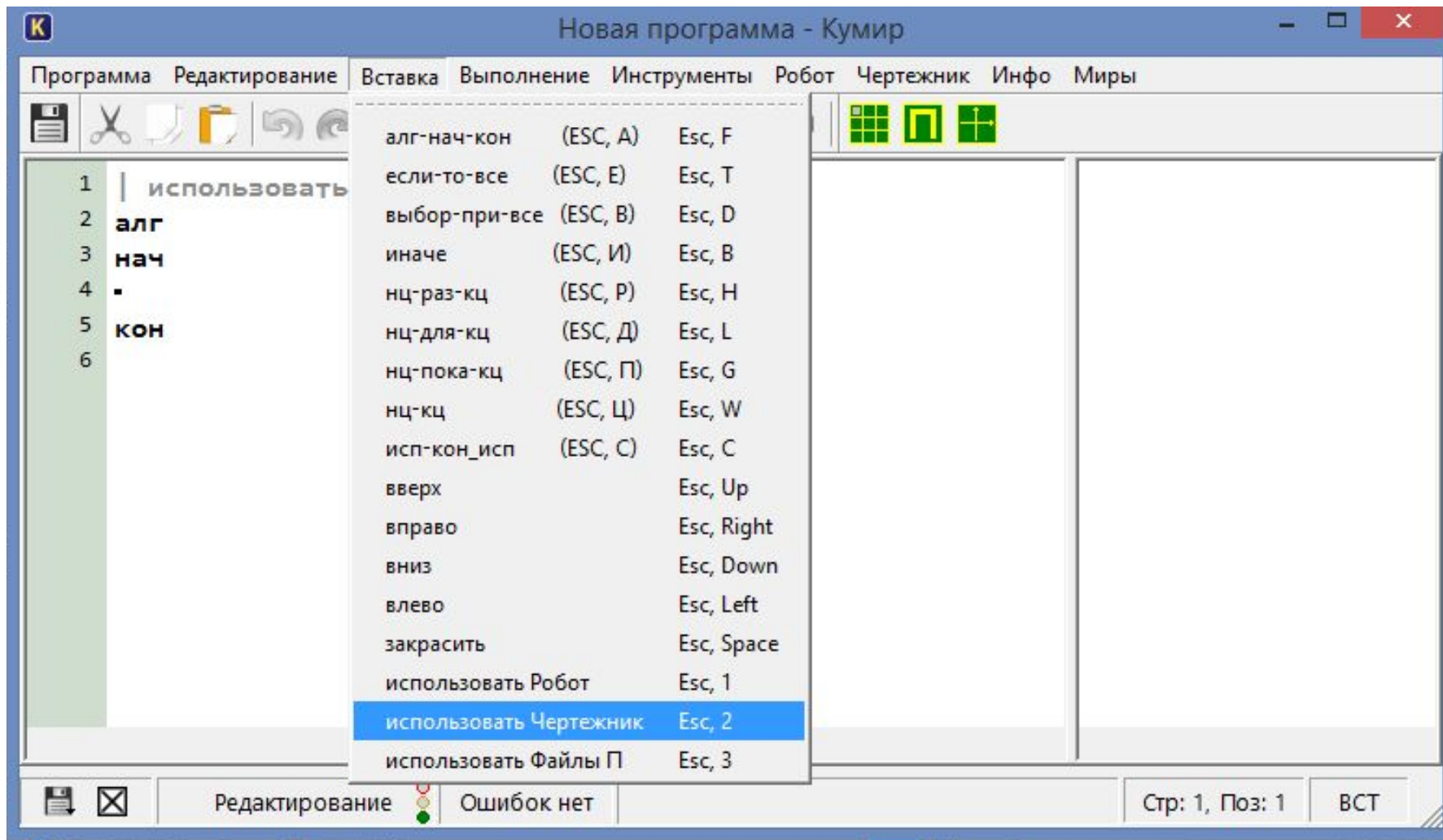
<https://www.niisi.ru/kumir/>

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

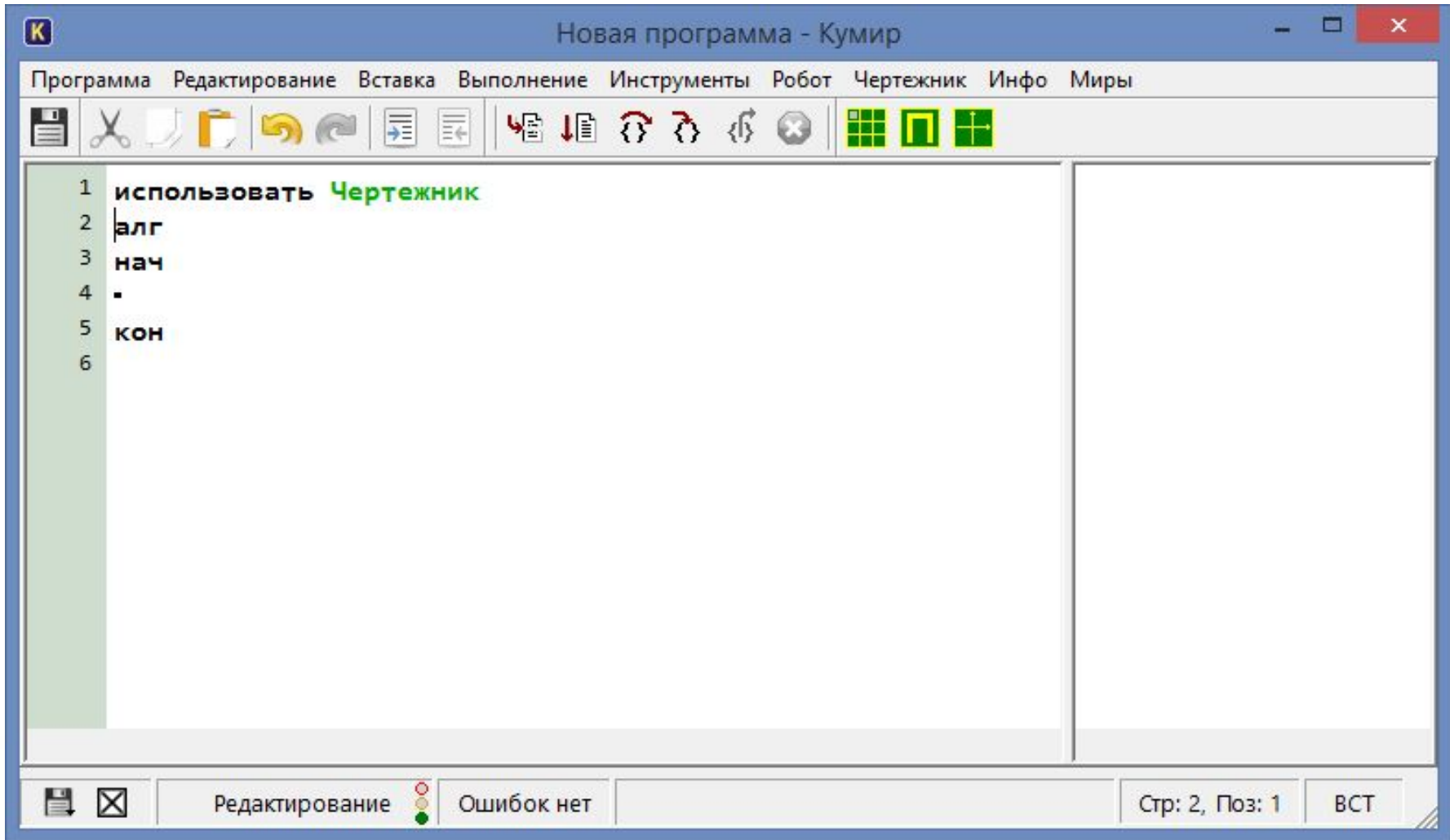
Знакомимся с средой Кумир исполнителя Чертёжник



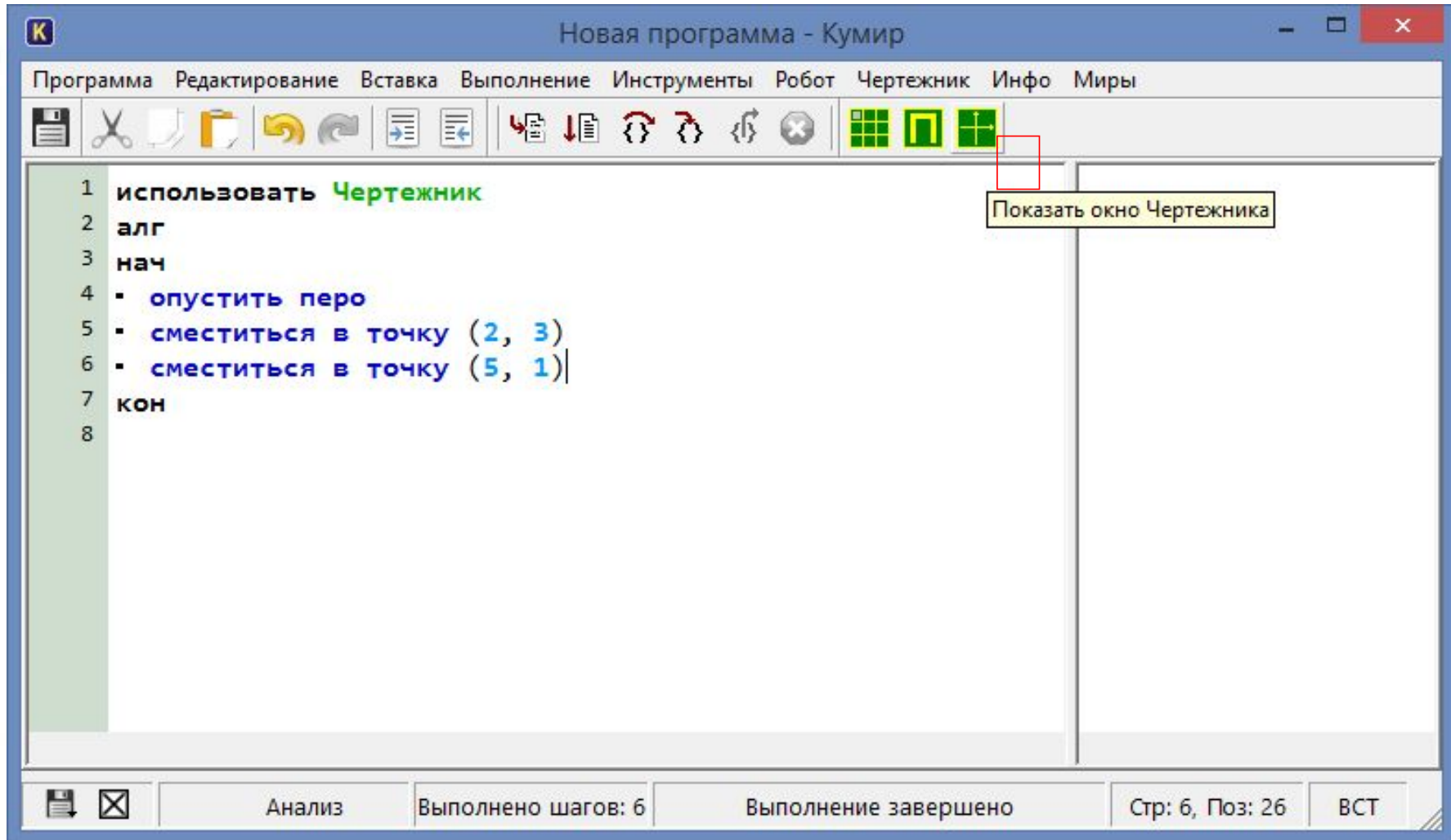
Знакомимся с средой Кумир исполнителя Чертёжник



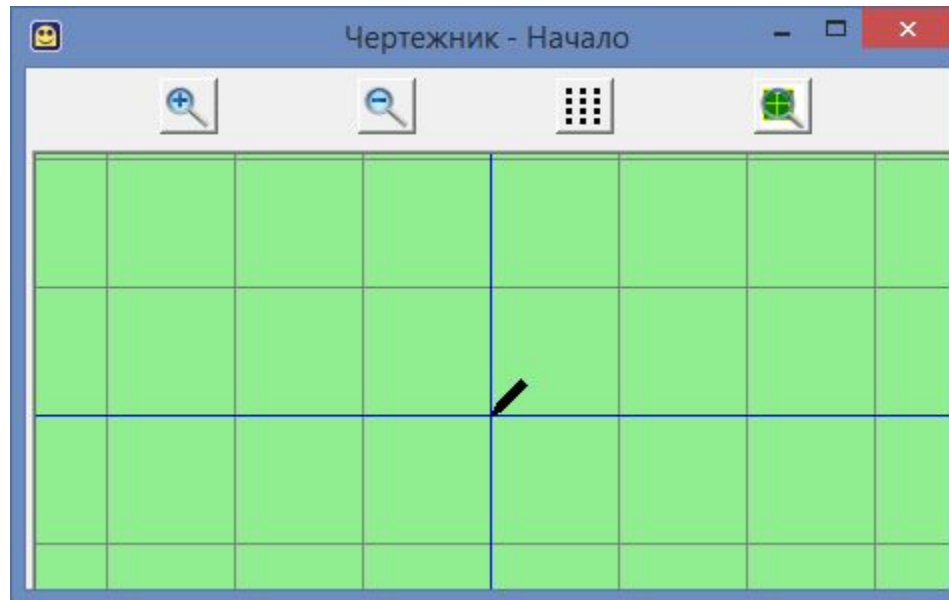
Знакомимся с средой Кумир исполнителя Чертежник



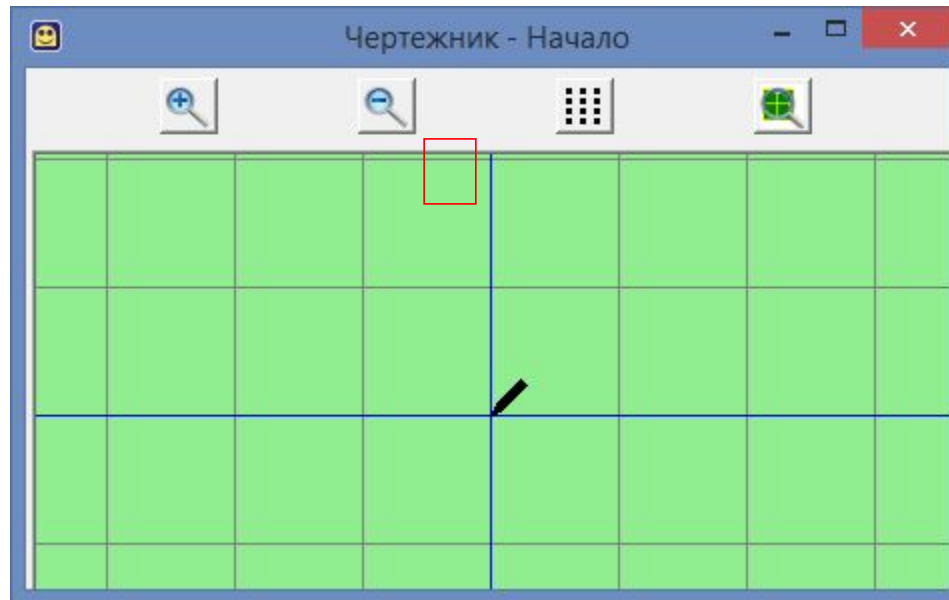
Знакомимся с средой Кумир исполнителя Чертёжник



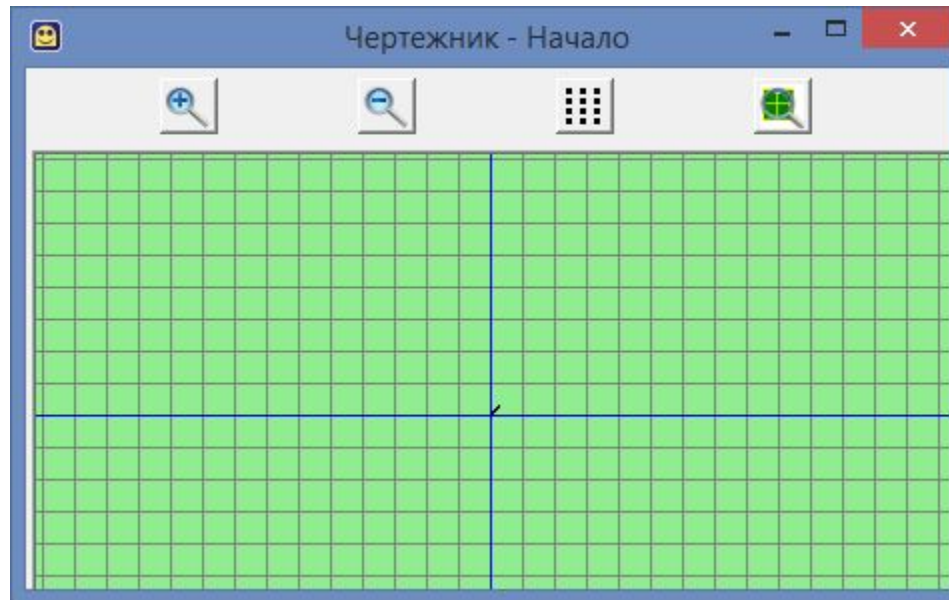
Знакомимся с средой Кумир исполнителя Чертёжник



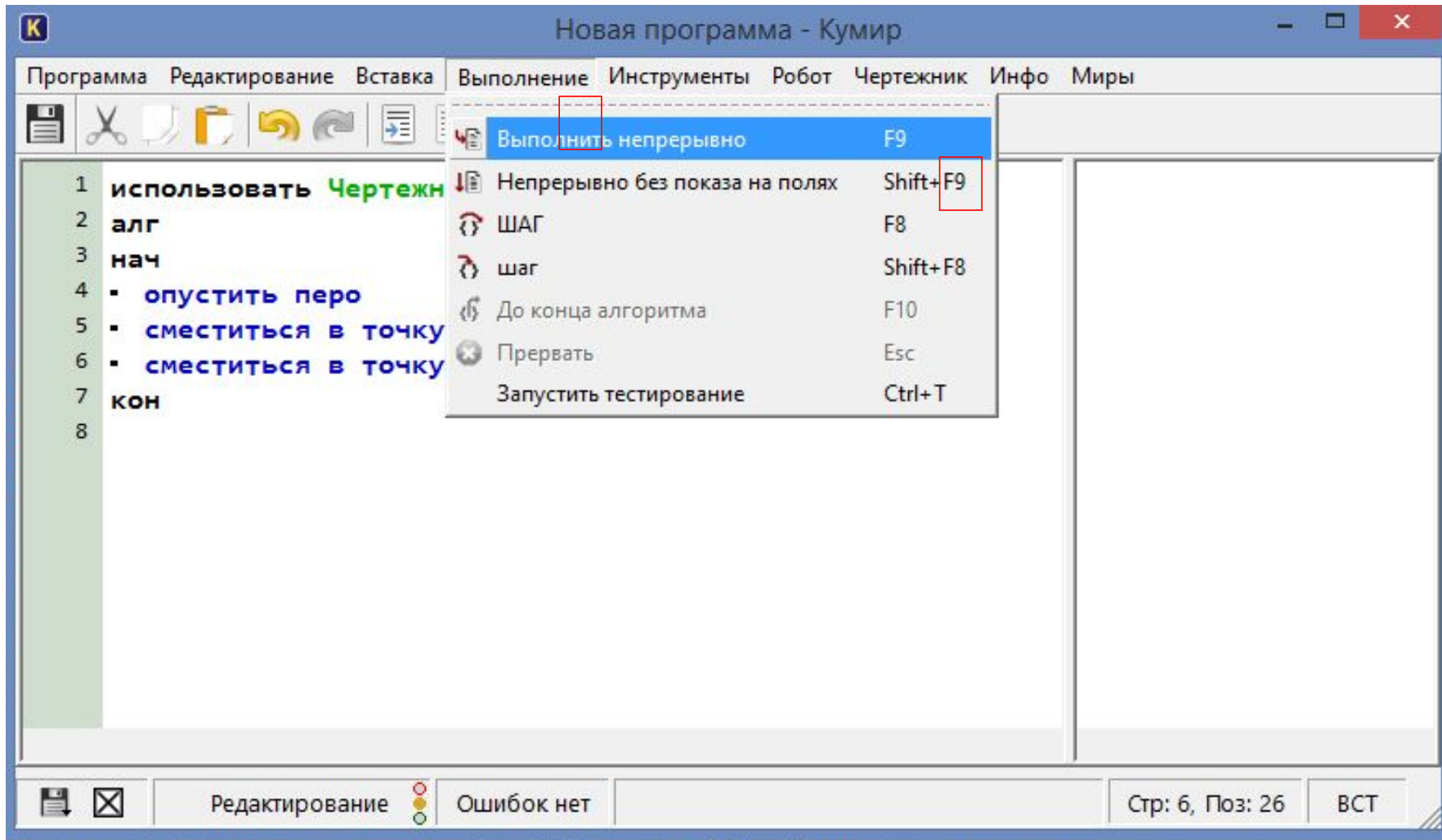
Знакомимся с средой Кумир исполнителя Чертёжник



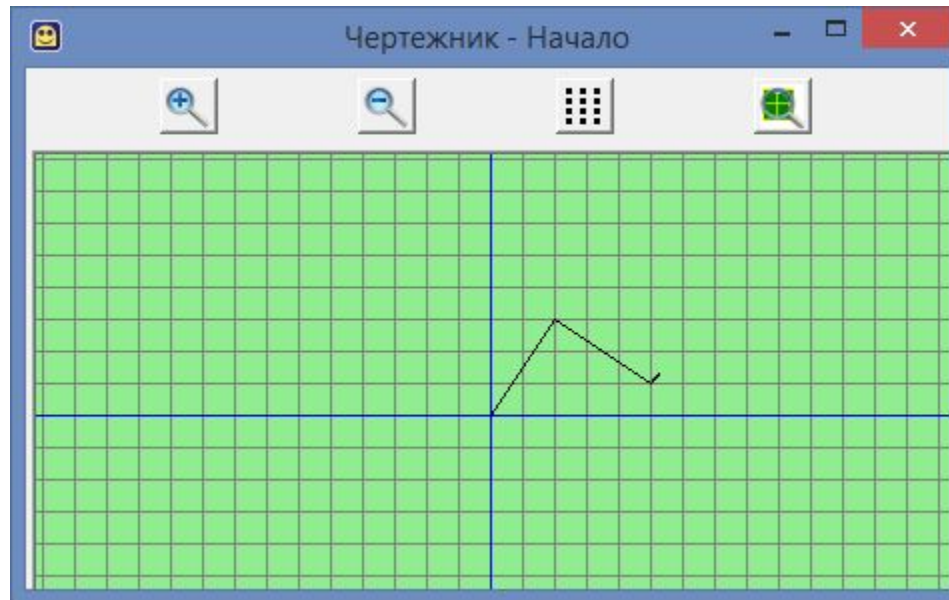
Знакомимся с средой Кумир исполнителя Чертёжник



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.

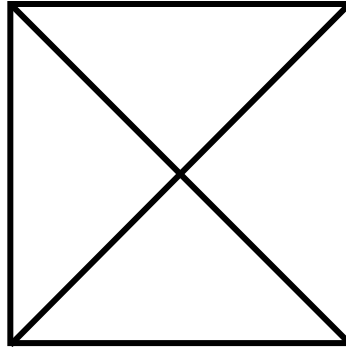
Самое главное

Исполнитель Чертёжник предназначен для построения рисунков на координатной плоскости.

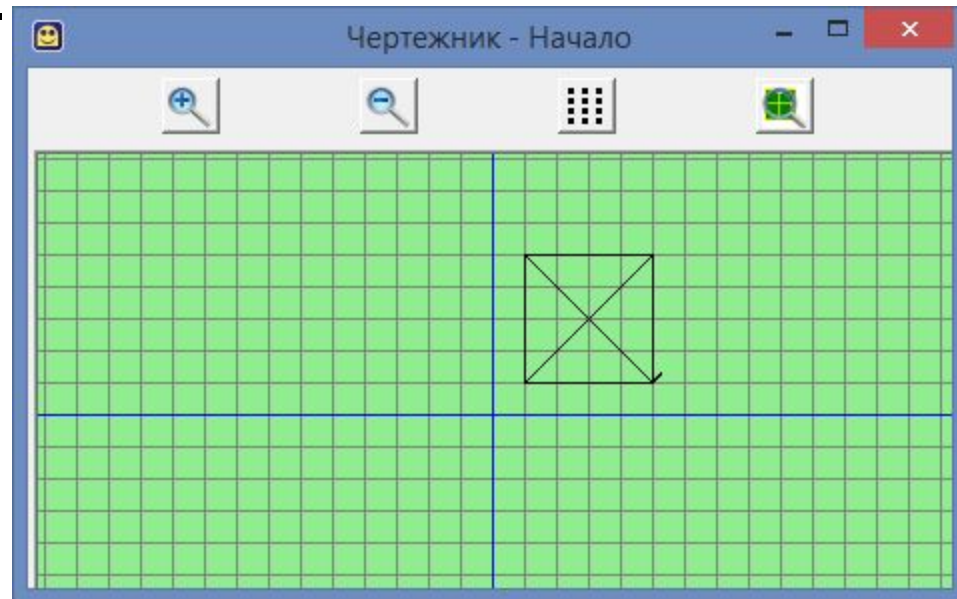


Задание

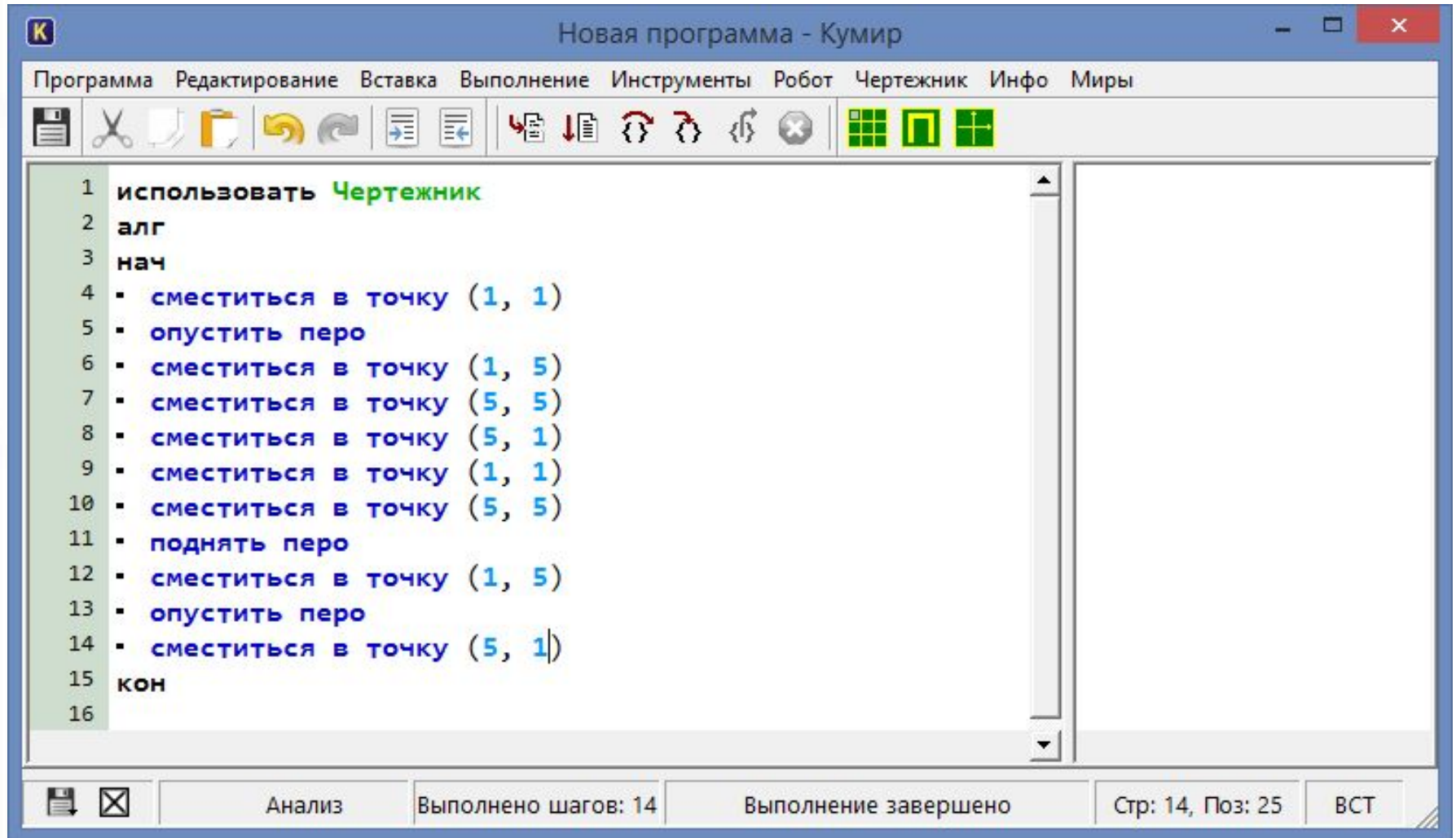
1. Выполнить построение следующего изображения:



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



Задание (проверка)



The screenshot shows a window titled "Новая программа - Кумир" with a menu bar containing "Программа", "Редактирование", "Вставка", "Выполнение", "Инструменты", "Робот", "Чертежник", "Инфо", and "Миры". The toolbar includes icons for file operations, editing, and drawing. The main text area contains the following code:

```
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
```

The status bar at the bottom shows "Анализ", "Выполнено шагов: 14", "Выполнение завершено", "Стр: 14, Поз: 25", and "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:

