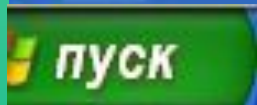
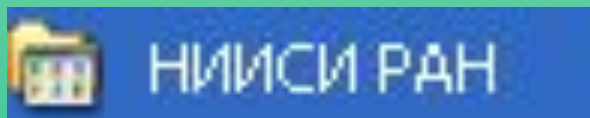
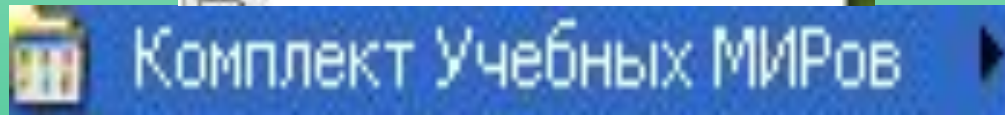
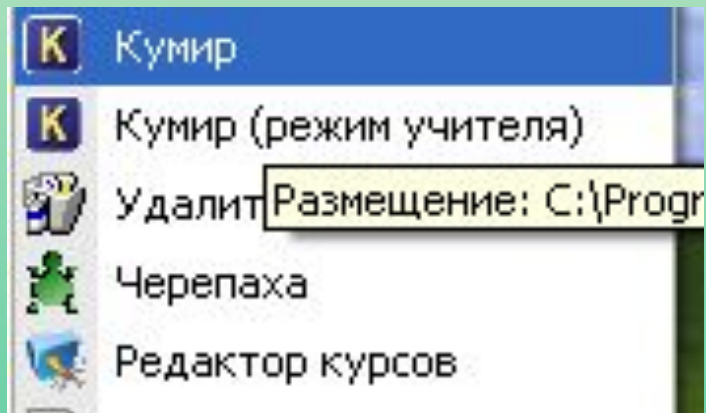


# Исполнитель «Чертёжник»

Система команд исполнителя  
«Чертёжник»

# Запуск программы

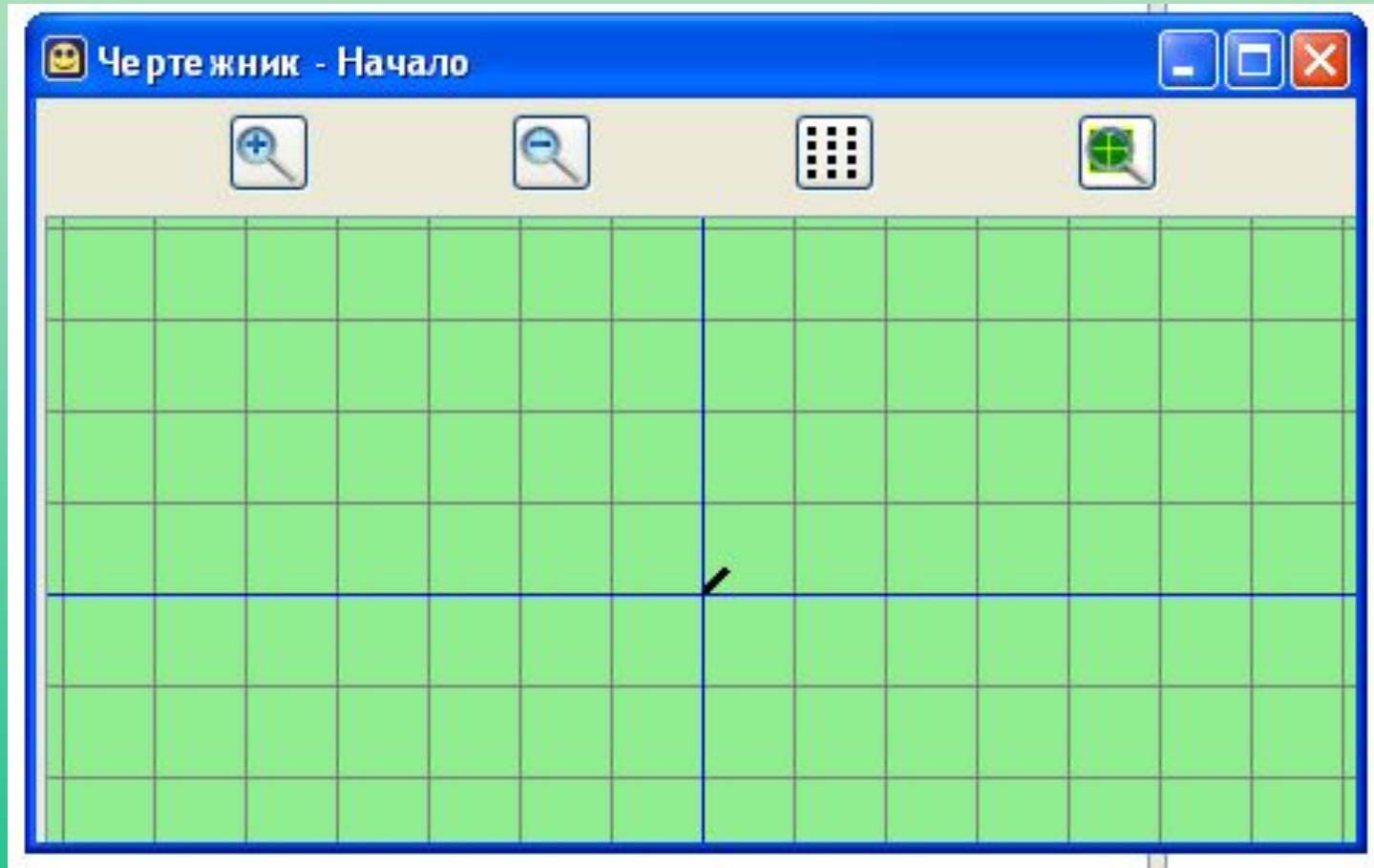


ИЛИ

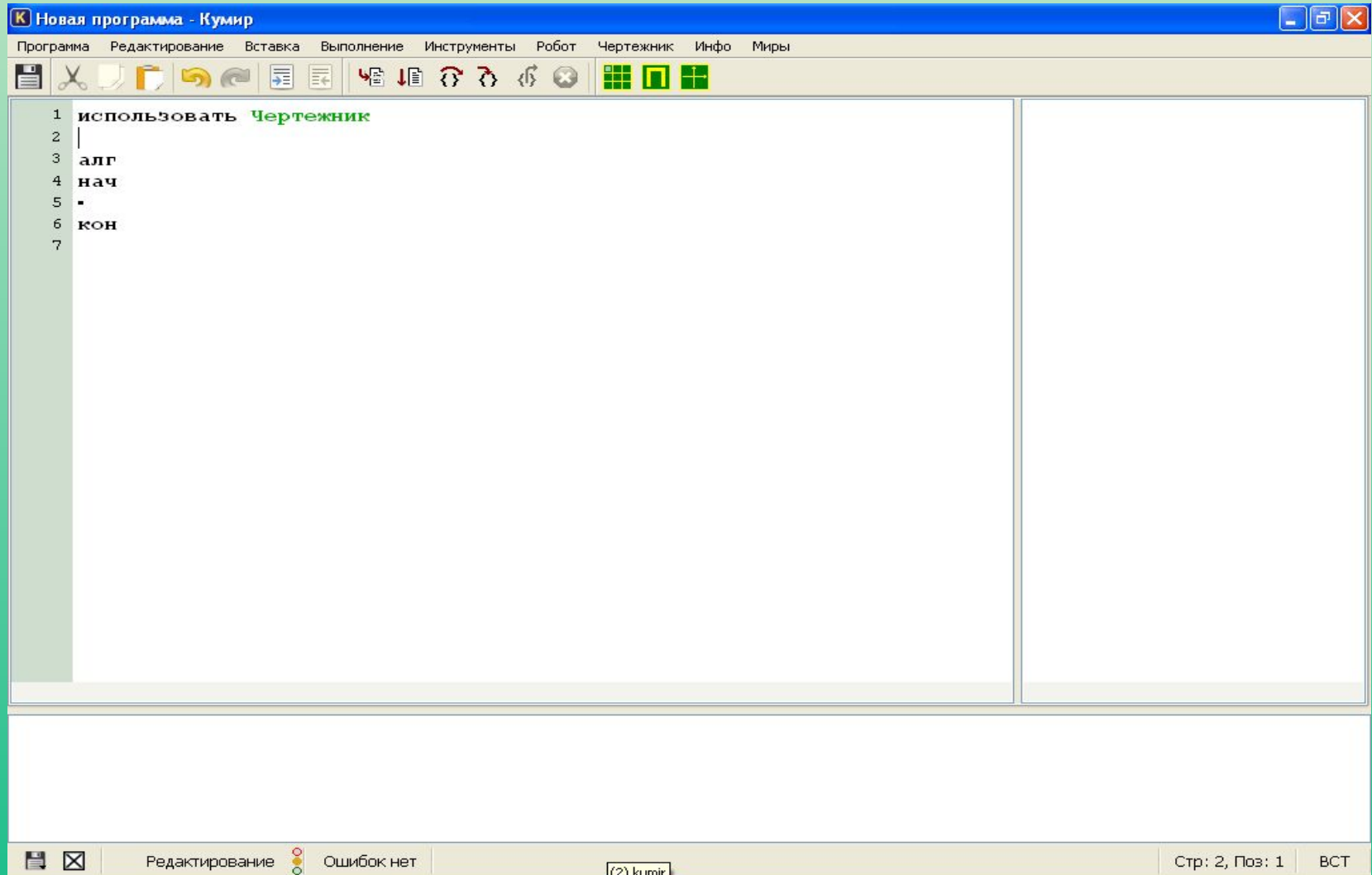


Ярлык на Рабочем столе

# 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
- если-то
- выбор-г
- иначе
- нц-раз-т
- нц-для-
- нц-пока
- нц-кц
- исп-кон\_исп
- вверх
- вправо
- вниз
- влево
- закрасить
- использовать Робот
- использовать Чертежник
- использовать Файлы П
- использовать Кузнечик
- использовать Рисователь
- использовать Черепаха
- использовать Волшеб

- Выполнить непрерывно
- Непрерывно без показа на
- ШАГ
- шаг
- До конца алгоритма
- Прервать

Запустить тестирование

(ESC, Ц) Esc, w

(ESC, С) Esc, C

Esc, Up

Esc, Right

Esc, Down

Esc, Left

Esc, Space

Esc, 1

Esc, 2

Esc, 3

Esc, 4

Esc, 5

Esc, 6

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»