

# УРОК-ПУТЕШЕСТВИЕ «ОСТРОВ СОКРОВИЦ»



# Treasure Island



Cutlass Beach

Bloody Boulders



Black Forest

Smuggler's Cove

Pirate's Retreat



Blue Lake



BURIED TREASURE

Hangman's Tree

Death Creek

Shipwreck Island



# Основные способы кодирования



**Графический**



**Числовой**

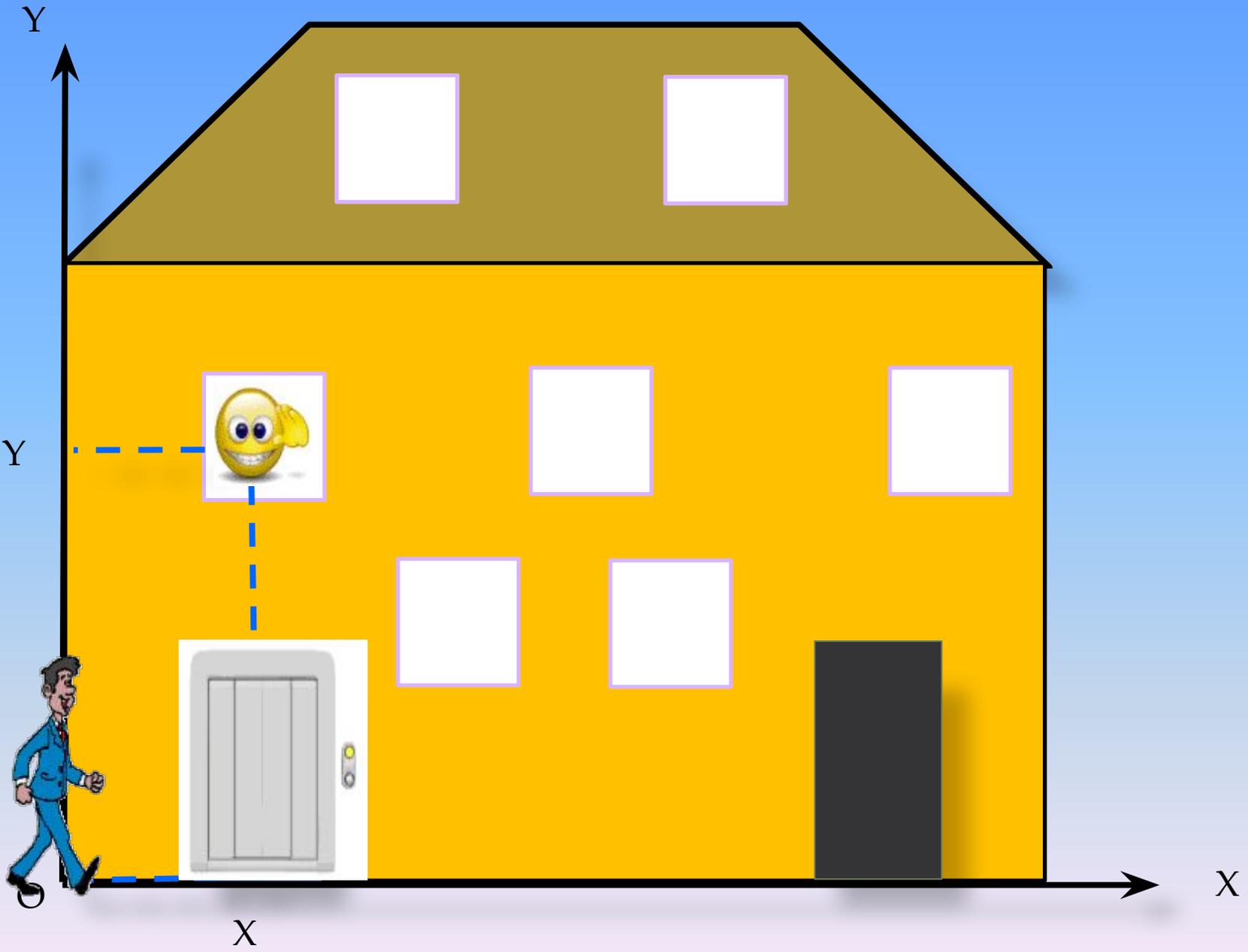


IX V C XII



**Символьный**





# Метод координат

## Послание

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	К	Л	М	Н	О	Ь	Ъ	Ы	Э	Ю	Я
2	П	Р	С	Т	У	Ф	Х	Ц	Щ		
3	А	Б	В	Г	Д	Е	Ё	Ж	З	И	Й

ИЕ



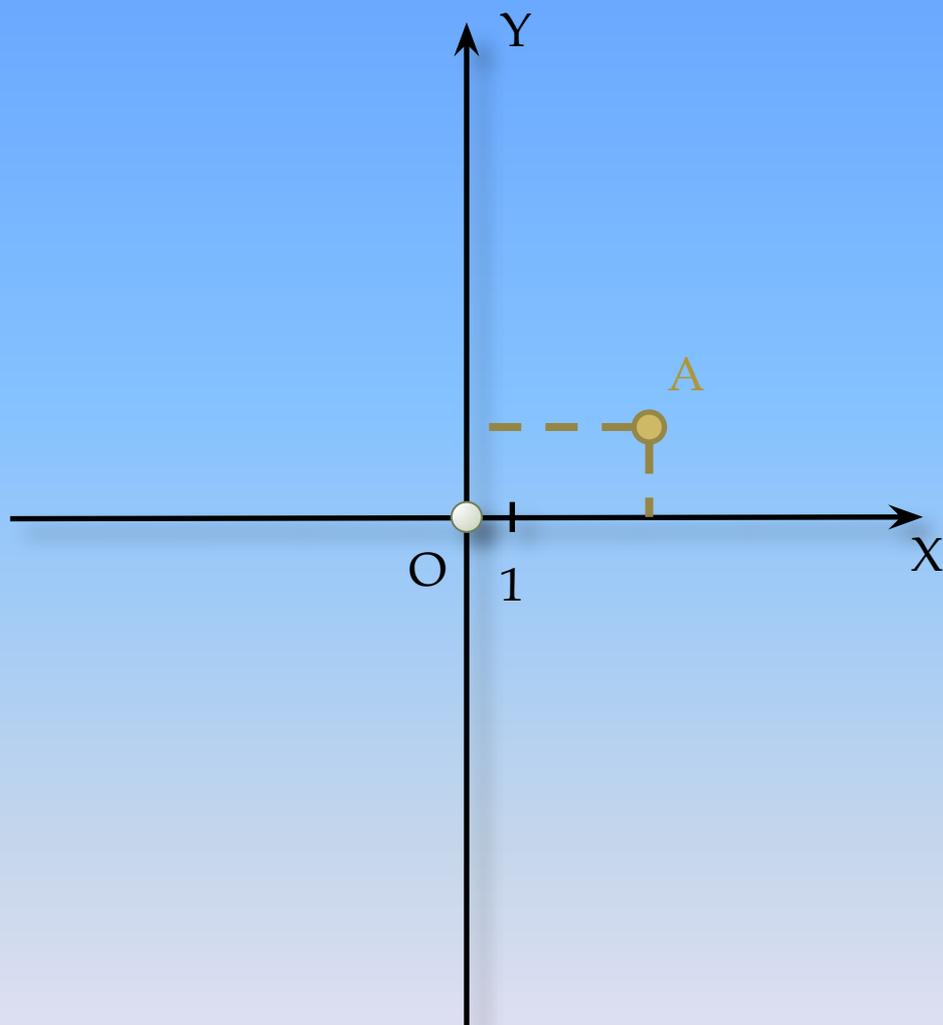
Первое слово: (3,1), (6,3), (4,2), (5,1), (5,3)

Второе слово: (1,1), (5,1), (5,1), (2,2), (5,3), (10,3), (4,1), (1,3), (4,2)

# РЕНЕ ДЕКАРТ

*Метод координат*  
один из удобных  
способов  
представления  
графической  
информации с  
помощью чисел.

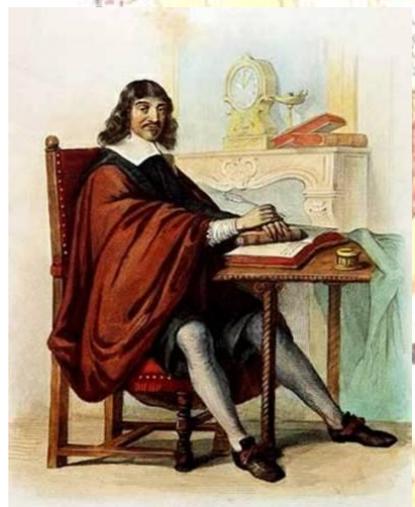


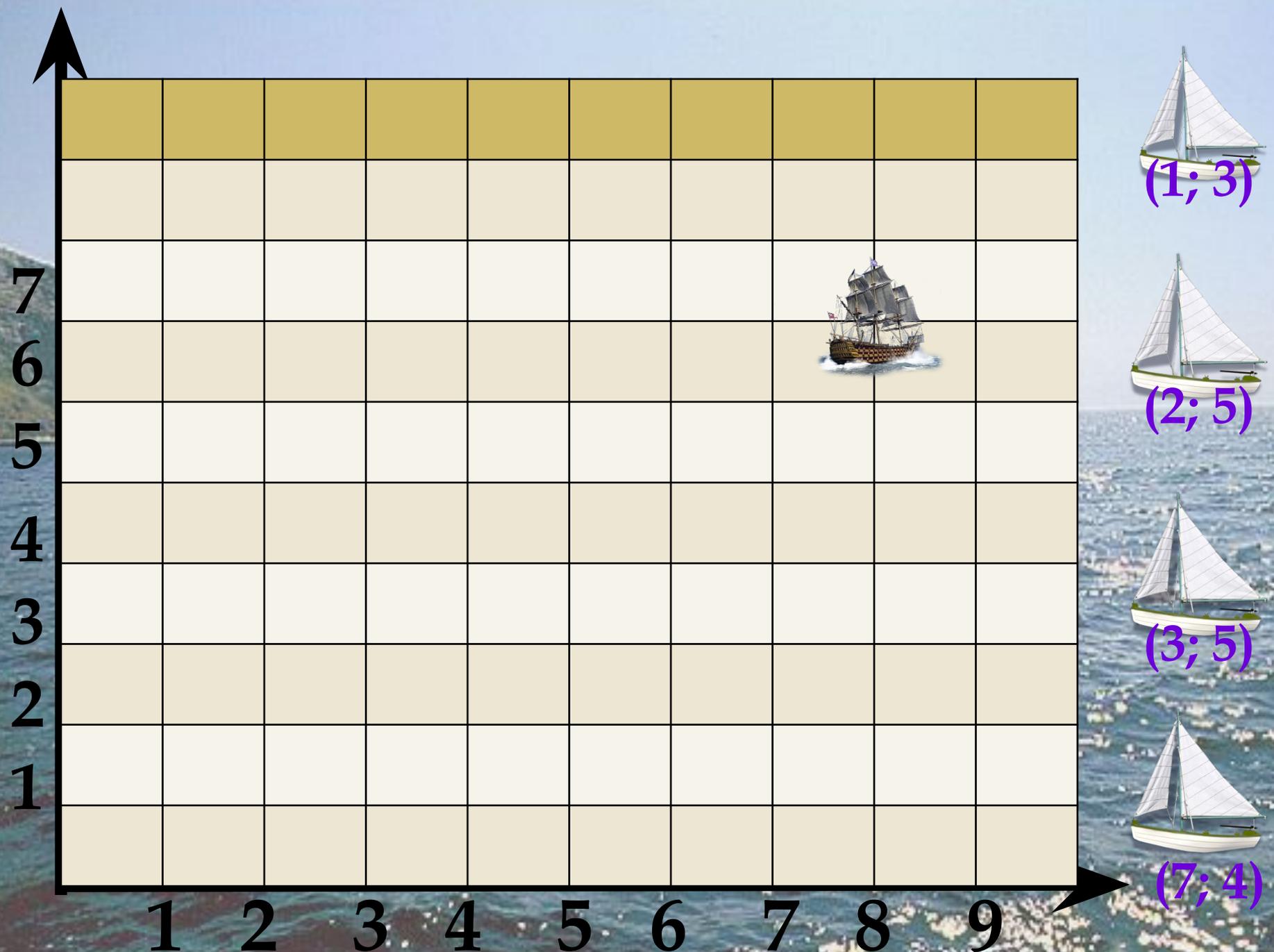


1. Нарисуем две перпендикулярные оси
2. Точку пересечения обозначим буквой  $O$
3. Горизонтальная ось называется осью  $Ox$
4. Вертикальная - осью  $Oy$
5. Место пересечения осей  $Ox$  и  $Oy$  называют началом координат, которое обозначается цифрой  $0$
6. Отметим единичный отрезок
7. Каждая точка имеет свои координаты  $(x, y)$
8. Точка  $A$  имеет координаты  $A(4, 2)$



# СЧАСТЛИВОГО ПУТИ!





(1; 3)

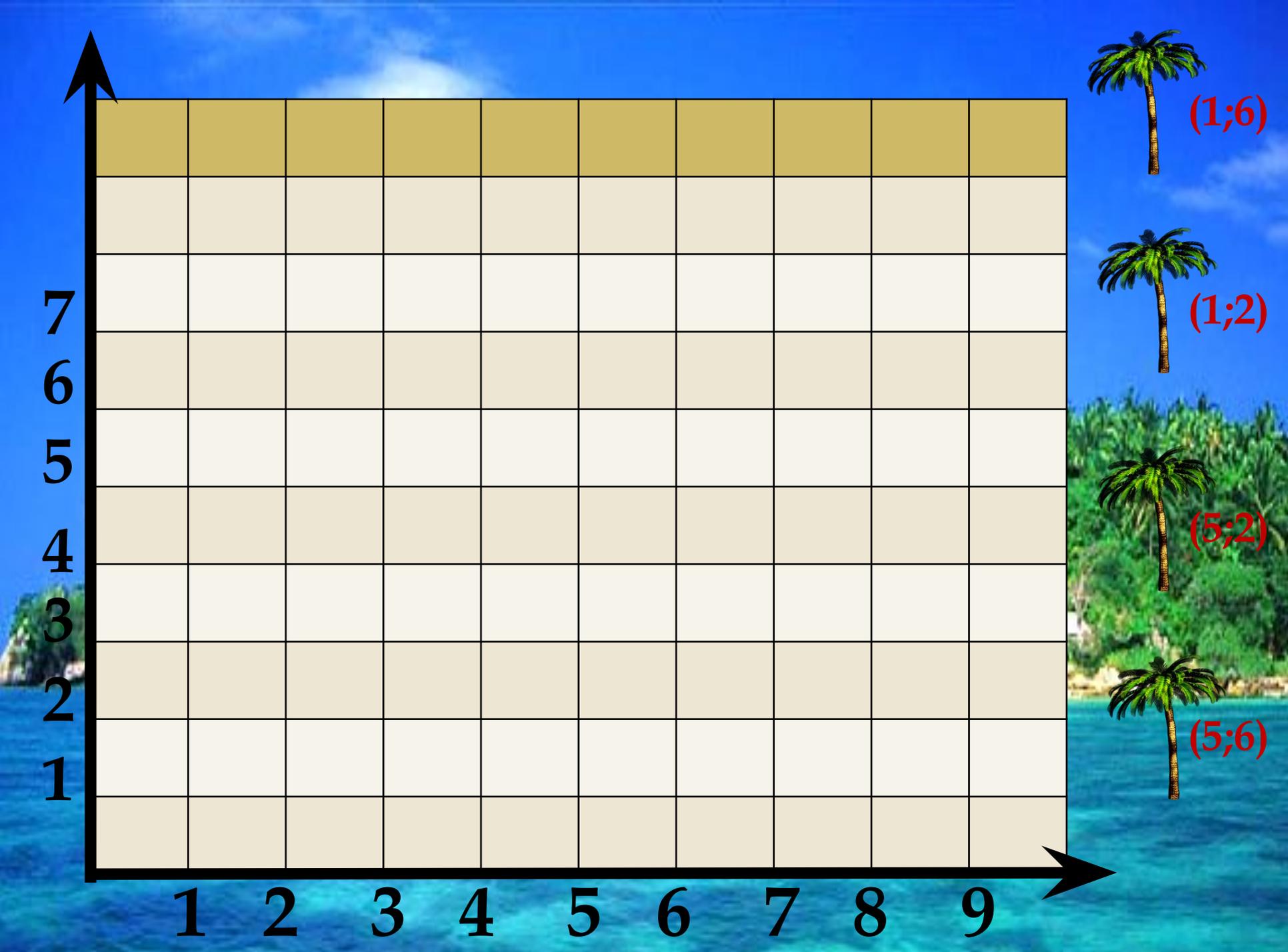
(2; 5)

(3; 5)

(7; 4)

7  
6  
5  
4  
3  
2  
1

1 2 3 4 5 6 7 8 9



(1;6)

(1;2)

(5;2)

(5;6)

7

6

5

4

3

2

1

1

2

3

4

5

6

7

8

9



# КАПИТАН ФЛИНТ-

(4,4) (1,5) (2,3) (2,4) (5,3) (1,5) (7,4)  
(7,3) (5,4) (2,4) (7,4) (5,3)

5	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж
4	З	И	Й	К	Л	М	Н
3	О	П	Р	С	Т	У	Ф
2	Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ы	Ь
1	Э	Ю	Я				
0	1	2	3	4	5	6	7



Удачного  
путешествия  
я!