



# УПРАВЛЕНИЕ ИСПОЛНИТЕЛЕМ ЧЕРТЁЖНИК повторение

6 класс

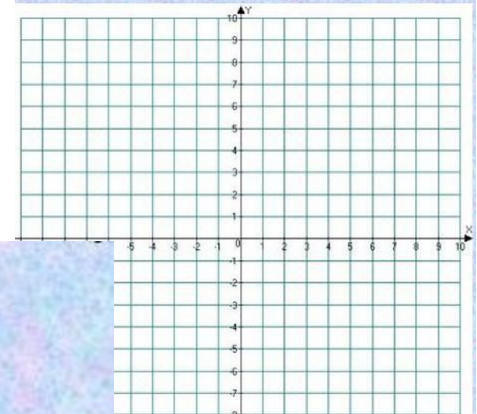


ИЗДАТЕЛЬСТВО

БИНОМ

## Задание 1

- Вопрос: Что получится, если написать программу в среде “Кумир”, используя системную команду исполнителя “Чертежник”- **СМЕСТИТЬСЯ В ТОЧКУ** (x, y)?
- Выполнение:
- 1. В тетради нарисовать координатную плоскость.
- 2. Построить точки по координатам на координатной плоскости.
- 3. Соединить точки по порядку (1,2,3 и т.д).
- 4. Записать ответ на “лист ответов” (4 слайд).



1) (-3; 11),  
2) (-3; 5),  
3) (-2; 2),  
4) (-4; 1,5),  
5) (-5; 0,5),  
6) (-2; 0),  
7) (-2,5; -2),  
8) (1; -8),  
9) (1; -2),  
10) (0; 0),  
11) (3; -1),  
12) (3; 3),  
13) (0; 2),  
14) (0,5; 4),  
15) (-3; 10).  
Глаз: (-4; 1)

## Задание 2

Вопрос: Что получится, если написать программу в среде “Кумир”, используя системную команду исполнителя “Чертежник”- СМЕСТИТЬСЯ НА ВЕКТОР (x, y)?

использовать Чертежник

алг нач

СМЕСТИТЬСЯ В ТОЧКУ (1, 2)

ОПУСТИТЬ ПЕРО

СМЕСТИТЬСЯ НА ВЕКТОР (1, 2)

СМЕСТИТЬСЯ НА ВЕКТОР (1, -2)

СМЕСТИТЬСЯ НА ВЕКТОР (-1, -2)

СМЕСТИТЬСЯ НА ВЕКТОР (-1, 2)

ПОДНЯТЬ ПЕРО

СМЕСТИТЬСЯ НА ВЕКТОР (3, 0)

Кон

- **Выполнение:**
- 1. В тетради нарисовать координатную плоскость.
- 2. Построить точки.
- 3. Соединить точки.

- Ответ на вопрос 1:
  - Что получилось у вас в результате построения?
- Ответ на Вопрос 2:
  - Что получилось у вас в результате построения?

# СКИ Чертёжника (системные команды исполнителя)

- ПОДНЯТЬ ПЕРО
- ОПУСТИТЬ ПЕРО
- СМЕСТИТЬСЯ В ТОЧКУ (а, в)
- СМЕСТИТЬСЯ НА ВЕКТОР (а, в)

# Пример алгоритма

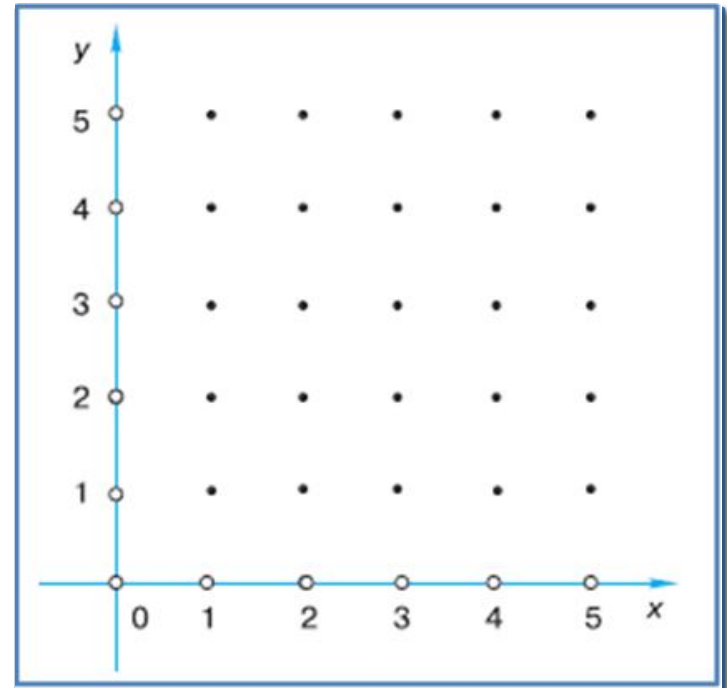
**СМЕСТИТЬСЯ В ТОЧКУ (1, 1)**

**ОПУСТИТЬ ПЕРО**

**СМЕСТИТЬСЯ В ТОЧКУ (3, 5)**

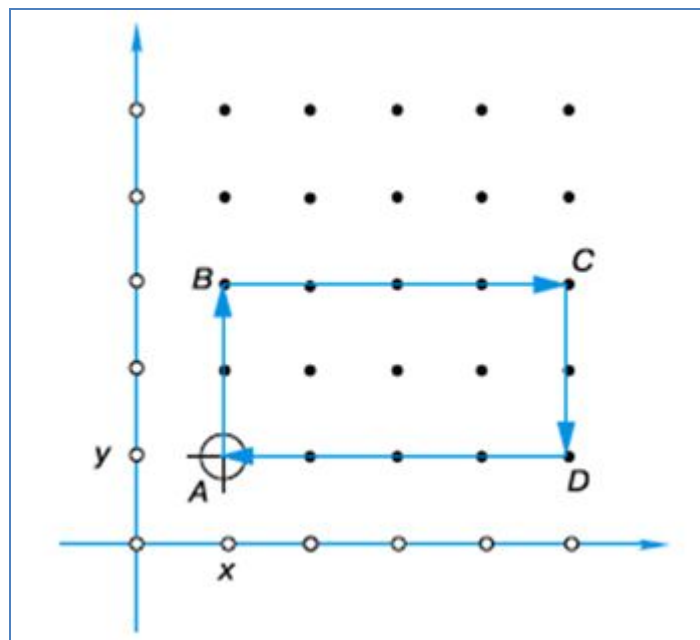
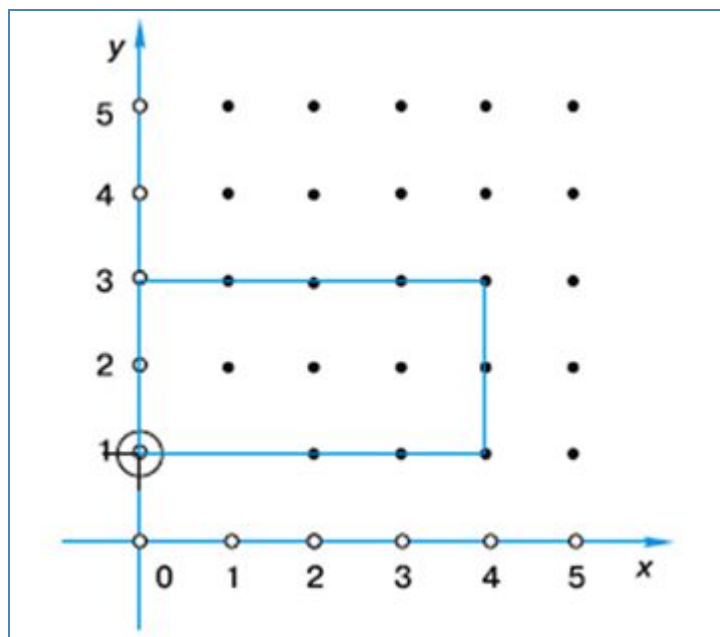
**СМЕСТИТЬСЯ В ТОЧКУ (5, 2)**

**СМЕСТИТЬСЯ В ТОЧКУ (1, 1)**



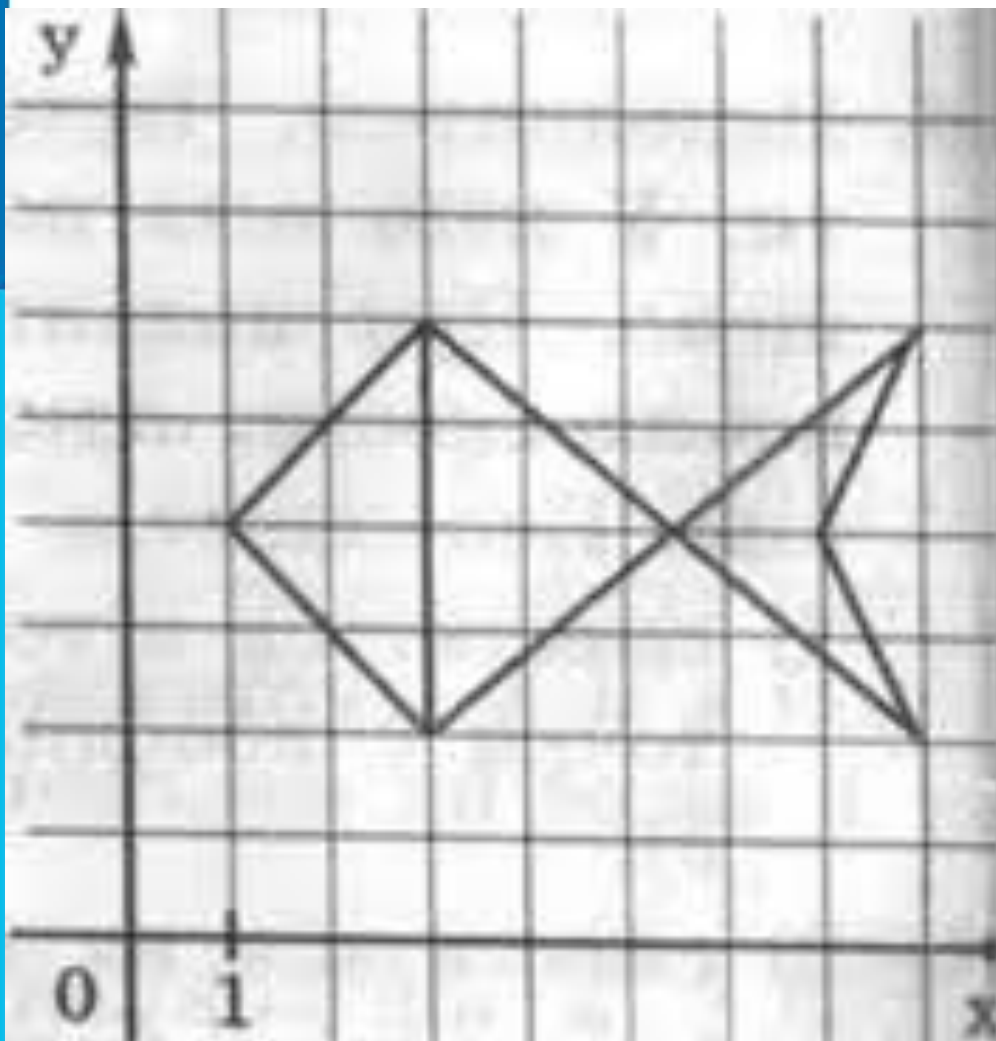
Построен треугольник, вершины которого находятся в точках с координатами (1, 1), (3, 5) и (5, 2).

# Строим прямоугольник



Команда	Координаты точки
Начальная точка	$(X, Y)$
СМЕСТИТЬСЯ НА ВЕКТОР $(0, 2)$	$(X, Y+2)$
СМЕСТИТЬСЯ НА ВЕКТОР $(4, 0)$	$(X+4, Y+2)$
СМЕСТИТЬСЯ НА ВЕКТОР $(0, -2)$	$(X+4, Y+0)$
СМЕСТИТЬСЯ НА ВЕКТОР $(-4, 0)$	$(X, Y)$

# Написать программу





# Программа

- Программа - это алгоритм, записанный на языке понятном исполнителю.

## Задание -1

Что будет нарисовано после выполнения Чертежником алгоритма:

- использовать Чертежник
- алг
- нач
- поднять перо
- сместиться на вектор  $(2,4)$
- опустить перо
- сместиться на вектор  $(-1,0)$
- сместиться на вектор  $(3,3)$
- сместиться на вектор  $(-5,0)$
- сместиться на вектор  $(0,-3)$
- сместиться на вектор  $(4,0)$
- сместиться на вектор  $(0,3)$
- кон

