

# Самостоятельная практическая работа для 6 классов по информатике

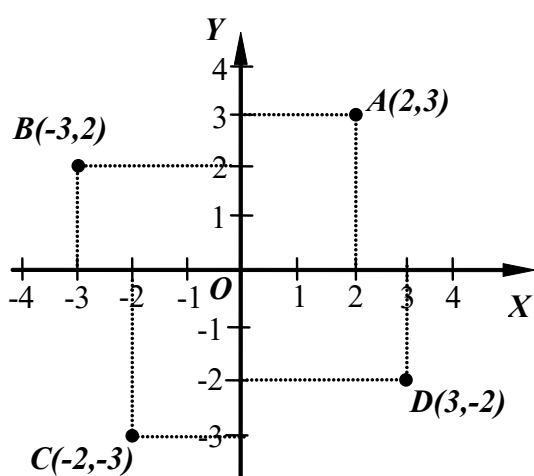
## «Исполнитель ЧЕРТЕЖНИК»

1. Записать тему в тетрадь: **Практическая работа с исполнителем ЧЕРТЕЖНИК**

2. Записать Систему Команд Исполнителя

|                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                         |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>покажись;</b><br><b>скройся;</b><br><b>опусти_перо;</b><br><b>подними_перо;</b><br><b>в_точку ( x, y );</b><br><b>вектор ( dx, dy );</b> | Чертежник появляется на экране<br>Чертежник исчезает<br>после этого остается след<br>не оставлять след<br>переместиться в точку с координатами (x,y)<br>переместиться на вектор (dx,dy) относительно текущего положения |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

3. Работаем с командой **В\_ТОЧКУ (x,y);**



Вспомним математику и координатную плоскость. Точка имеет 2 координаты относительно оси ОХ и относительно оси ОУ. На рисунке показано, как определяются координаты точек на плоскости.

**Чертежник появляется (изначально) в начале координат в точке (0, 0)! Далее будем перемещаться в необходимую нам точку, чтобы исполнитель рисовал отрезки.**

4. Рассмотрите пример и запишите в тетрадь.

Система "Исполнители"

Файл Правка Настройка Шаблоны ?

покажись;  
опусти\_перо;  
в\_точку (0, 50);  
в\_точку (50, 50);  
в\_точку (50, 0);  
в\_точку (0, 0);

подними\_перо;  
в\_точку (80, 0);  
опусти\_перо;

в\_точку (120, 50);  
в\_точку (160, 0);  
в\_точку (80, 0);  
}

Переход от одной фигуре к другой

*P.S. Когда будете сами писать программу нарисуйте систему координат и рисунки в тетради!*

**5. Создать свою папку на рабочем столе, назвать своими Фамилиями. Зайти в**



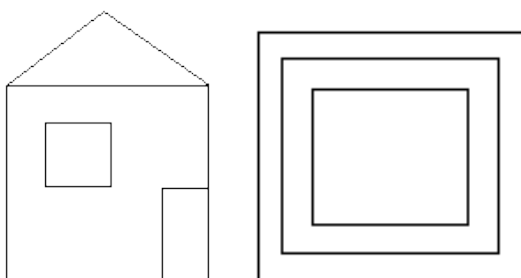
**среду исполнителя . Реализовать пример в среде исполнителя. Сохранить в свою папку с именем ПРИМЕР. (Файл – Сохранить как...)**

*Чтобы не прописывать команды пользуйтесь шаблонами: Шаблоны – Чертёжник.*

**6. Самостоятельно реализовать программу рисования БУКВ. Выбрать вариант по номеру компьютера. Сохранить и назвать ЗАДАНИЕ 1.**

|                |                |                |                 |
|----------------|----------------|----------------|-----------------|
| <b>№1. А Б</b> | <b>№4. С М</b> | <b>№7. П В</b> | <b>№10. Ж Р</b> |
| <b>№2. Ш Г</b> | <b>№5. Н Э</b> | <b>№8. Л Я</b> | <b>№11. Ю Т</b> |
| <b>№3. Е О</b> | <b>№6. У К</b> | <b>№9. И Ц</b> | <b>№12. Ч Х</b> |

**7. Самостоятельно реализовать программу. Сохранить и назвать ЗАДАНИЕ 2.**



**8. Отправить свои работы мне на эл.почту учителя. Письмо назвать своей фамилией или фамилиями.**

**9. ДЗ. РТ: № 207, 208, 209**

**ЧИТАЙТЕ ВНИМАТЕЛЬНО! УДАЧИ!**