

Моделирование в среде графического редактора

Хочу всё
знать

Проверь
себя

Интеллектуальная
разминка

МОЗГАИКА

У исполнителя Утроитель две команды, которым присвоены номера:

1. вычти 2

2. умножь на три

Первая из них уменьшает число на экране на 2, вторая – утраивает его. Запишите порядок команд в алгоритме получения из числа 11 числа 13, содержащей не более 5 команд, указывая лишь номера команд. (Например, **21211** – это алгоритм:

умножь на три

вычти 2

умножь на три

вычти 2

вычти 2,

которая преобразует число 2 в 8).

Если таких алгоритмов более одного, то запишите любой из них.

Ответ:

Для составления цепочек используются бусины, помеченные буквами: A, B, C, D, E. На первом месте в цепочке стоит одна из бусин A, C, E. На втором – любая гласная, если первая буква согласная, и любая согласная, если первая гласная. На третьем месте – одна из бусин C, D, E, не стоящая в цепочке на первом месте.

Какая из перечисленных цепочек создана по этому правилу?

1) CBE 2) ADD 3) ECE 4) EAD





1. Что такое моделирование?

1. Модель объектов;

2. Метод познания состоящий в создании и исследовании моделей;

3. Объект, отражающий существенные признаки изучаемого предмета;

4. Создание аналога оригинала, отражающего некоторые его характеристики



2. Что такое модель?

1. Исследование объектов;
2. Метод познания состоящий в создании и исследовании моделей;
3. Объект, отражающий существенные признаки изучаемого предмета;
4. Аналог оригинала, отражающий все его характеристики



3. Какие виды моделей существуют?

- 1. Материальные и формальные;
- 2. Материальные и информационные;
- 3. Материальные (описательные и формальные) и информационные;
- 4. Материальные и информационные (описательные и формальные);



Конструирование, как один из способов моделирования, характеризуется:

1. использованием базисной типовой элементарных деталей

2. Созданием более сложных объектов из простейших совместимых деталей



Перечислите основные типы моделирования?



ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1. Метод познания, состоящий в создании и исследовании моделей (2)
2. Объект отражающий существенные признаки изучаемого предмета(3)
3. Материальные и информационные (описательные и формальные)(4)
4. Создание более сложных объектов из простейших совместимых деталей (2)



**Постановка
задачи**



**Разработка
модели**



**Компьютерны
й
эксперимент**



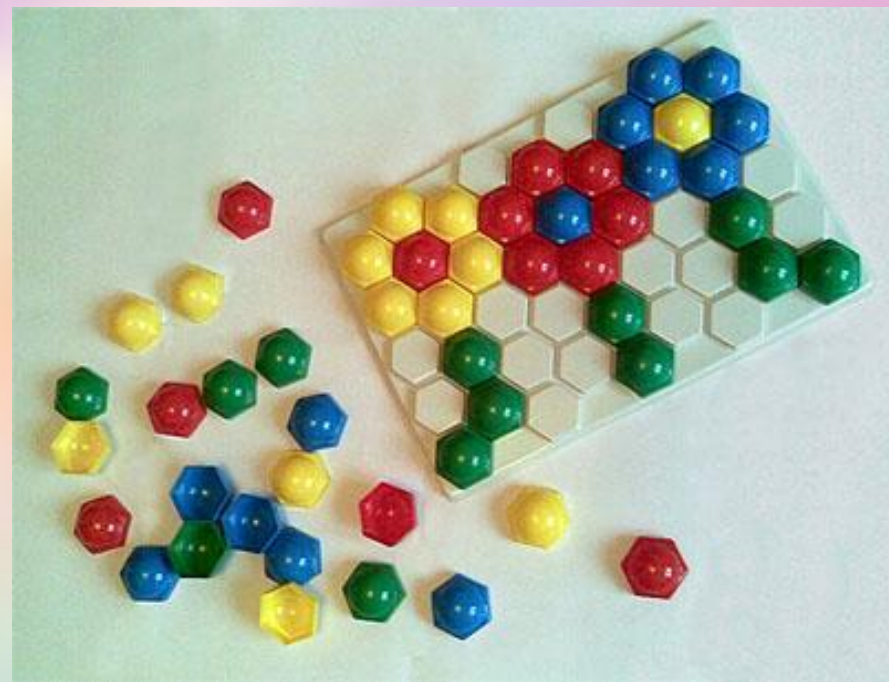
**Анализ
результатов
моделирования**

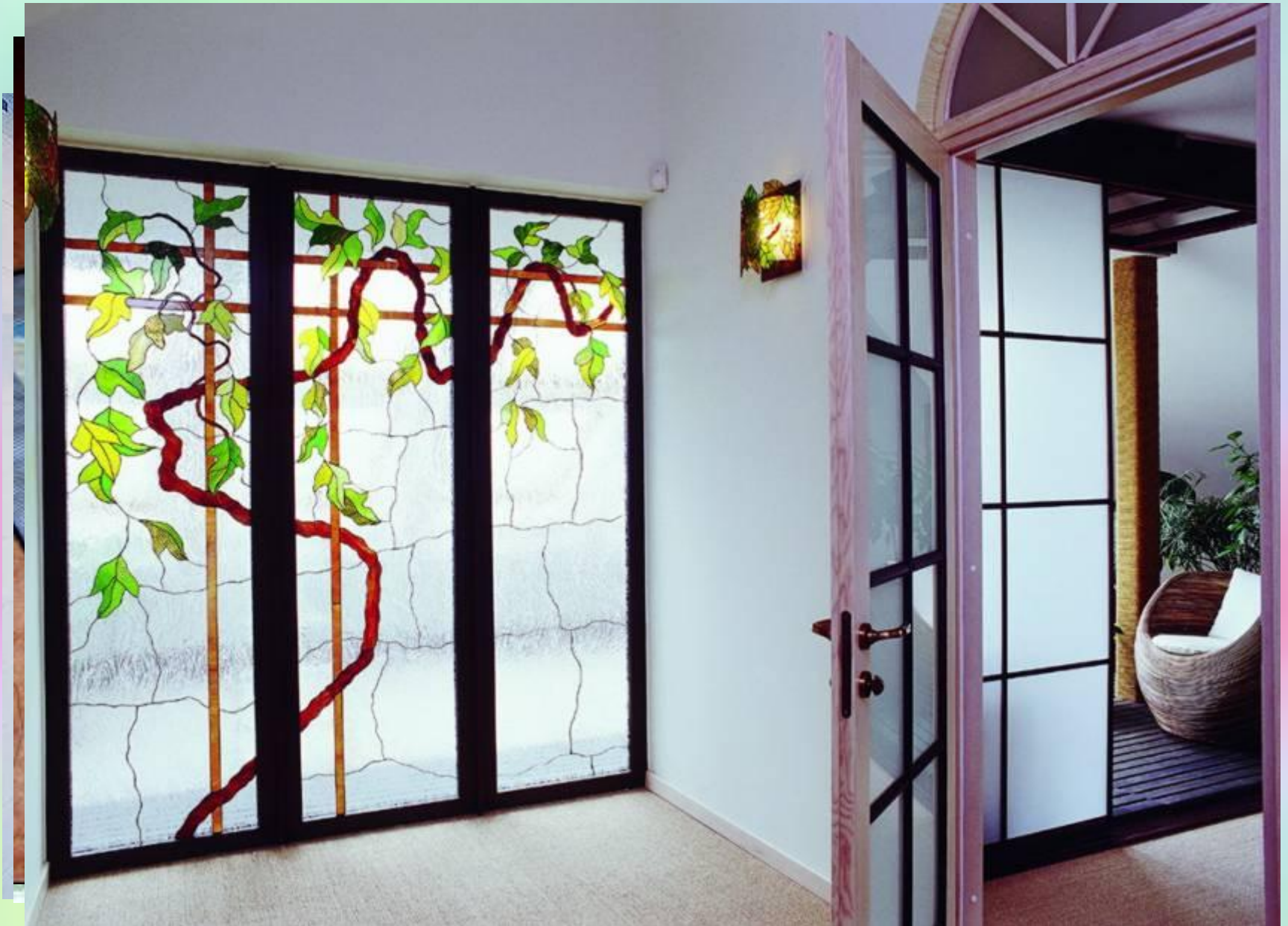


МОЗАИКА

НЕ ТОЛЬКО

ДЕТСКАЯ ИГРУШКА





Мозаичные узоры используются

Керамическая
плитка в
ванных
комнатах

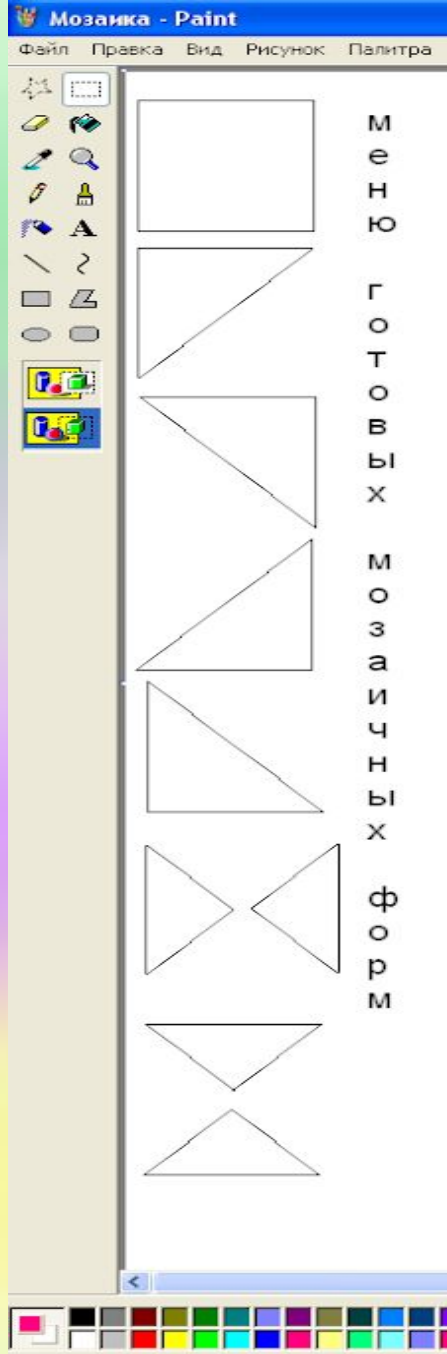
Оконные
витражи

Лоскутные
одеяла и
подушки



Две разновидности мозаичных форм: орнаментальная и сюжетная

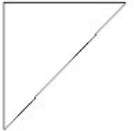




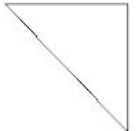
Меню готовых форм



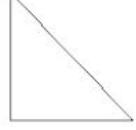
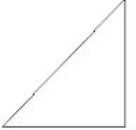
М
е
н
ю



г
о
т
о
в
ы
х



м
о
з
а
и
ч
н
ы
х



ф
о
р
м

