



Векторное кодирование графической информации

Урок информатики
в 6 классе



Видеоролик

- *Компьютер и информация*
- **Урок 10 Векторное кодирование графической информации**



Работа в тетрадах

- № 40 (стр. 32-33)

40. Рисунки кодируются с помощью следующих команд:

Установить x, y — установить в качестве текущей точку с координатами (x, y) ;

Линия к x_1, y_1 — нарисовать линию от текущей точки до точки с координатами (x_1, y_1) , при этом точка (x_1, y_1) становится текущей;

Скружность x, y <радиус> — нарисовать окружность с центром в точке (x, y) и радиусом <радиус>;

Прямоугольник x_1, y_1, x_2, y_2 — нарисовать прямоугольник, где (x_1, y_1) — координаты левого верхнего, а (x_2, y_2) — правого нижнего угла этого прямоугольника.

Рисунки кодируются с помощью следующих команд:

Установить x, y — установить в качестве текущей точку с координатами (x, y) ;

Линия к $x1, y1$ — нарисовать линию от текущей точки до точки с координатами $(x1, y1)$, при этом точка $(x1, y1)$ становится текущей;

Окружность x, y <радиус> — нарисовать окружность с центром в точке (x, y) и радиусом <радиус>;

Прямоугольник $x1, y1, x2, y2$ — нарисовать прямоугольник, где $(x1, y1)$ — координаты левого верхнего, а $(x2, y2)$ — правого нижнего угла этого прямоугольника.

По имеющимся описаниям восстановите рисунки.

Описание

Установить 60, 20

Линия к 20, 60

Линия к 180, 60

Линия к 140, 20

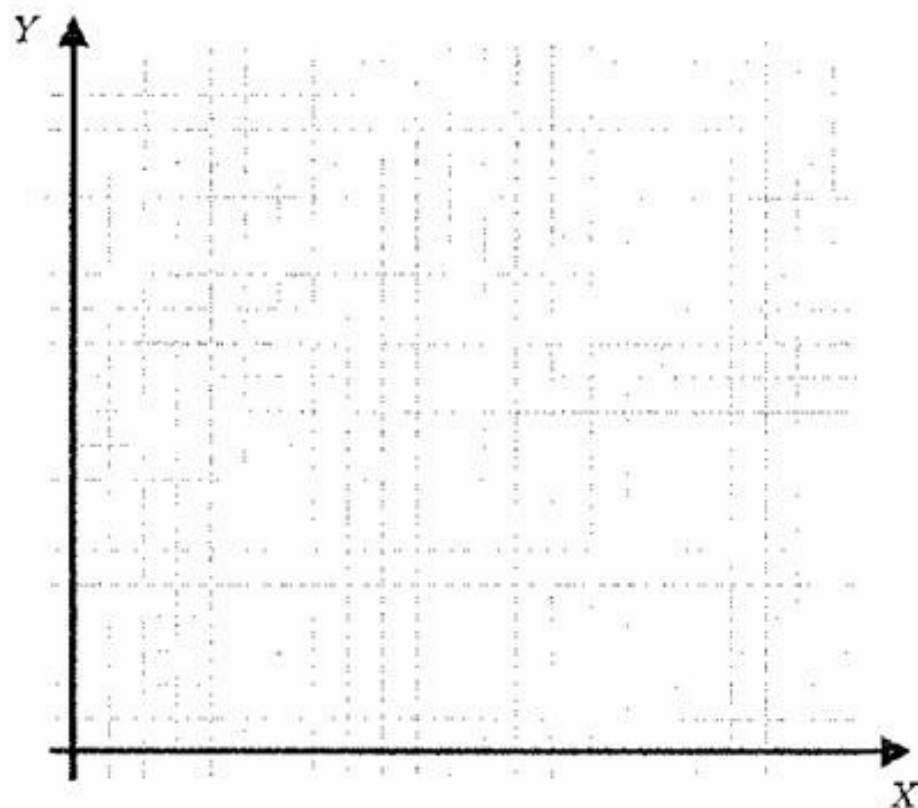
Линия к 60, 20

Прямоугольник 60, 80, 100, 60

Прямоугольник 100, 120, 150, 60

Окружность 140, 40, 10

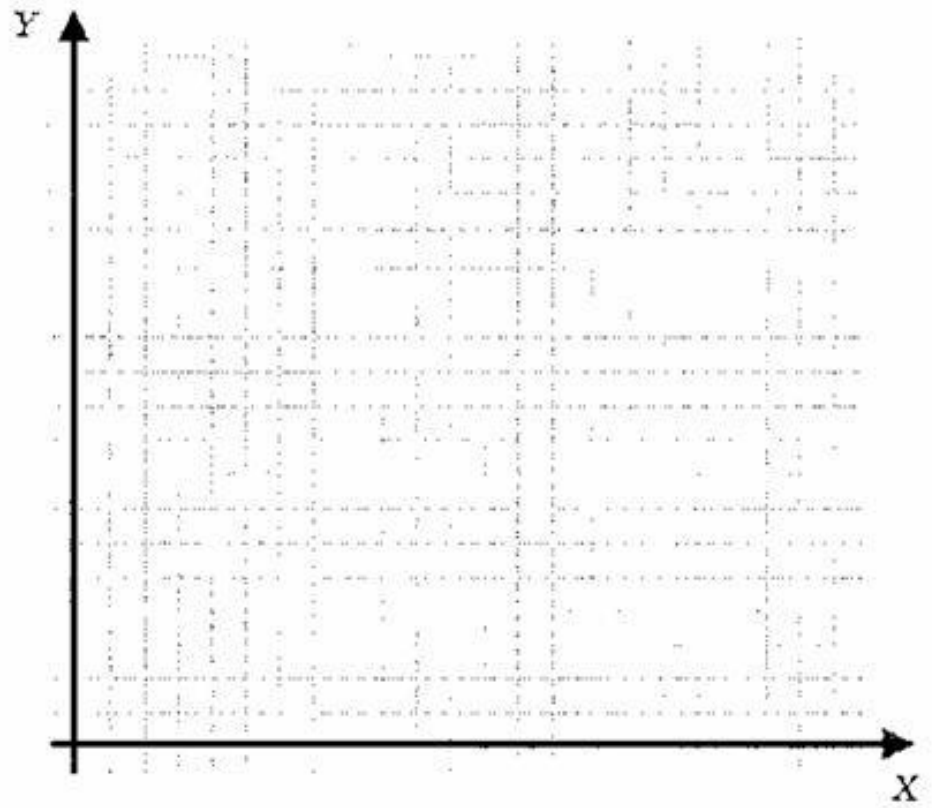
Рисунок



Описание

- Установить 20, 50
- Линия к 40, 70
- Линия к 50, 70
- Линия к 90, 110
- Линия к 120, 120
- Линия к 110, 90
- Линия к 70, 50
- Линия к 70, 40
- Линия к 50, 20
- Линия к 50, 40
- Линия к 40, 50
- Линия к 20, 50
- Окружность 80, 80, 10
- Окружность 100, 100, 10

Рисунок





Практическая работа

- Работа 4 (задания 1-2)
- Дома подумать над заданием 3 (стр. 130), записать в тетрадь.



Домашнее задание

- § 1.3, стр. 26-27
- № 41
- стр. 35