

# КОМПЬЮТЕРНЫЙ ИСПОЛНИТЕЛЬ ЧЕРТЕЖНИК



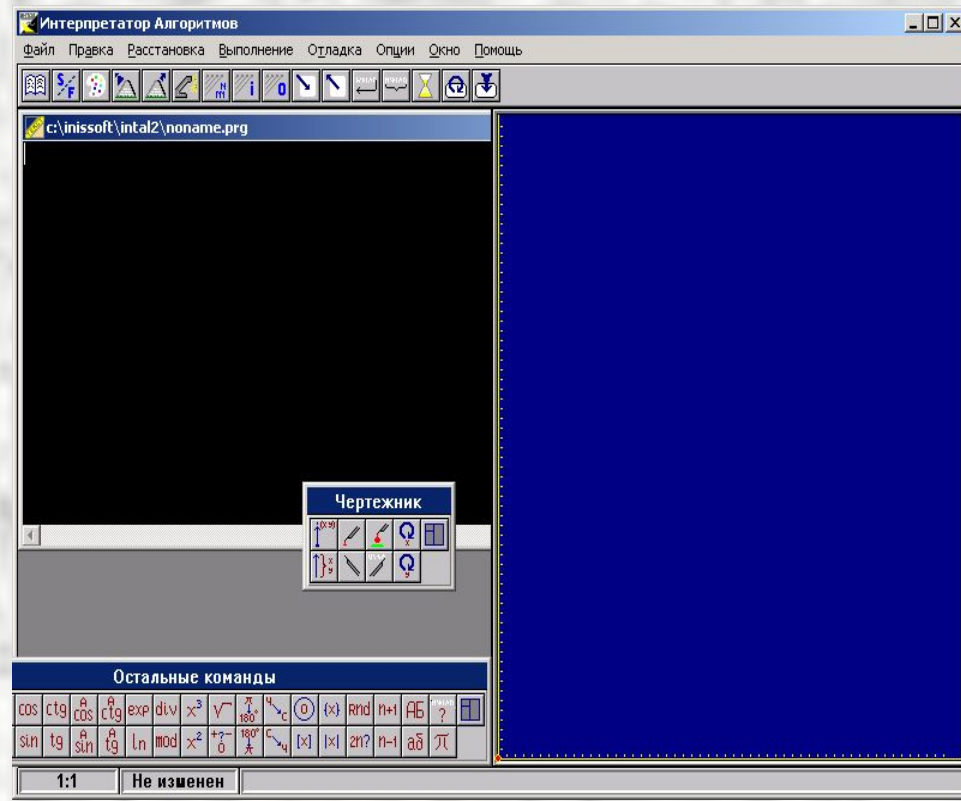
# 1. ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

- Компьютерный исполнитель – это виртуальный объект, действующий в виртуальной среде обитания.
- Примеры:
  - Чертежник,
  - Робот,
  - Рисовальщик,
  - Покупатель,
  - Вездеход.



## 2. СРЕДА ИНТАЛ (порядок работы за ЭВМ)

- Пуск / Программы / Базовый курс информатики / Интал2 для Windows
- Файл / Новый
- Расстановка / Загрузить исполнителя / Чертежник
- Набрать текст программы
- Выполнение / Выполнить



# 3. ИСПОЛНИТЕЛЬ ЧЕРТЕЖНИК

- Назначение.

- Чертежник предназначен для построения на координатной плоскости рисунков, чертежей, графиков.

- Поле Чертежника.

- Поле Чертежника – это видимая часть координатной плоскости.
- Точка с координатами  $(0,0)$  может находиться в центре координатной плоскости или в левом нижнем углу координатной плоскости.





# 4. СИСТЕМА КОМАНД ЧЕРТЕЖНИКА

NEW!

Команда	Назначение команды
Опустить_Перо	Чертежник опускает перо в той точке, в которой он находится.
Поднять_Перо	Чертежник поднимает перо в той точке, в которой он находится.
Сместиться_В(х,у)	Чертежник смещается по прямой из той точки, в которой он находился в точку с координатами (х,у).
Сменить_Цвет(код цвета)	Изменяется цвет цветом которым будет рисовать Чертежник



NEW!

# Номер (код) цвета

- 1 – черный
- 2 – темно-синий
- 3 – темно-зеленый
- 4 – темно-голубой
- 5 – темно-красный
- 6 – темно-сиреневый
- 7 – болотный
- 8 – светло-серый
- 9 – темно-серый
- 10 – синий
- 11 – зеленый
- 12 – голубой
- 13 – красный
- 14 – сиреневый
- 15 – желтый
- 16 – белый



**NEW!**

# **Вид программы**

**Программа** **Имя**

**Команда 1**

**Команда 2**

**Команда 3**

**. . . . .**

**Команда n**

**Конец\_Программы**

**тело программы**

**NEW!**

# **Правила записи программы**

- Каждая программа имеет имя, которое записывается после слова **Программа**
- Тело программы записывается между заголовком и концом программы.
- Перед началом выполнения программы перо чертежника находится в точке  $(0,0)$ .
- Несколько команд могут записываться в одной строке через пробел.







# Домашнее задание **NEW!**

**YES**

44; п.45.1 – 45.6.

**YES**

Составьте программу для  
Чертежника вычерчивания  
слова **МЫ**

