

Исполнители Чертежник

Видеоурок
по информатике
6 класс



ГОТОВНОСТЬ к уроку

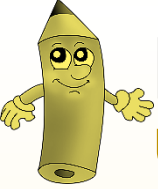
Тетрадь

Ручка

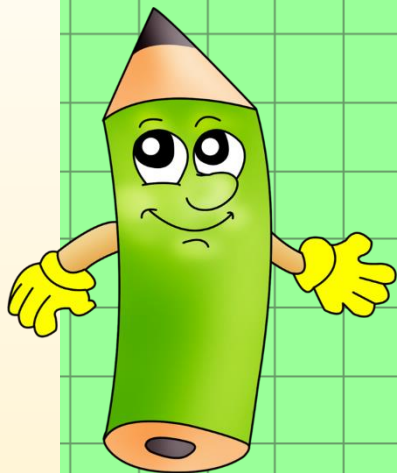
Карандаш

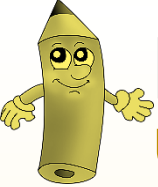
Линейка





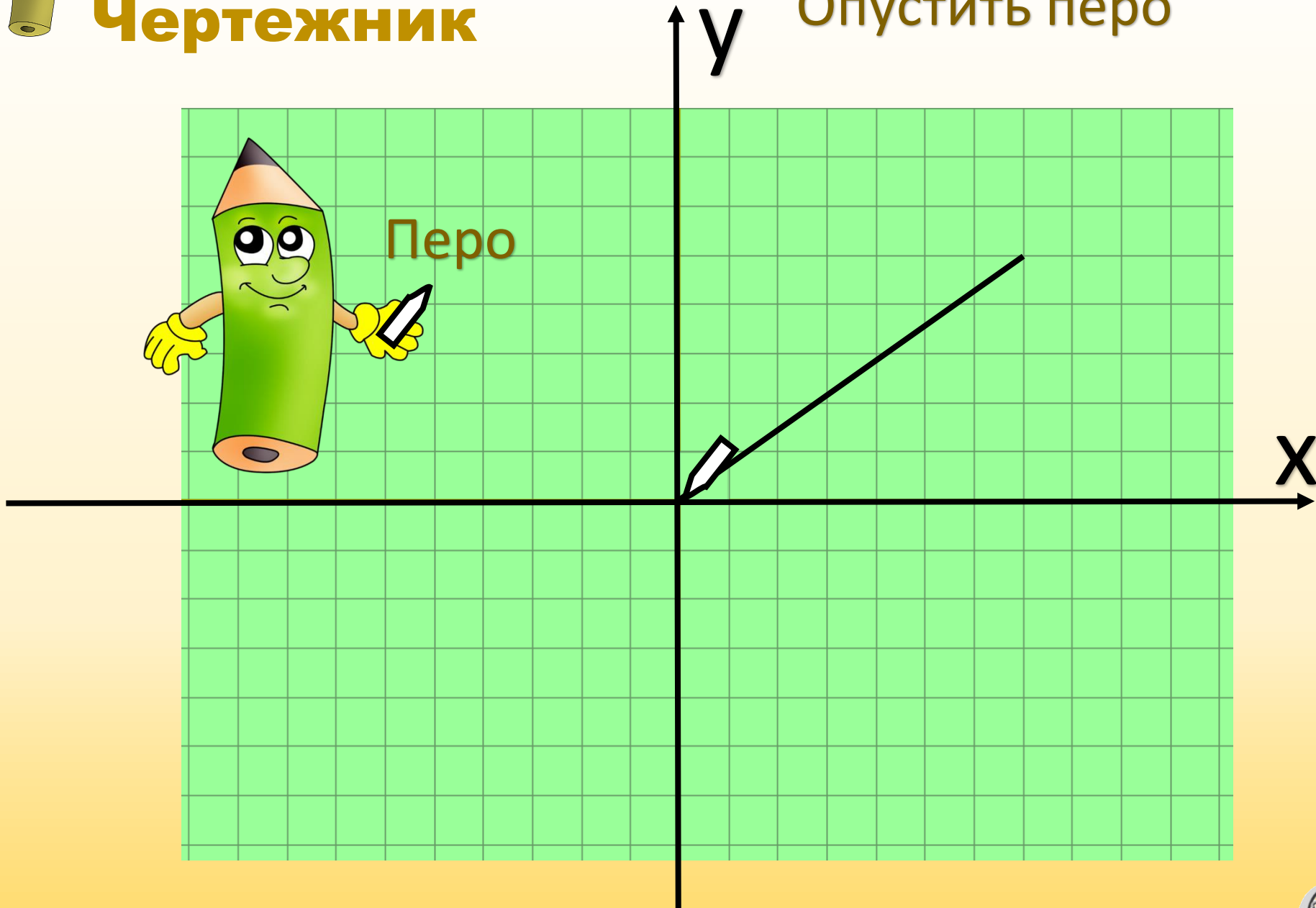
Исполнитель Чертежник

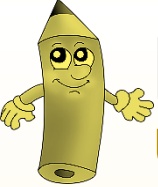




Исполнитель Чертежник

Опустить перо

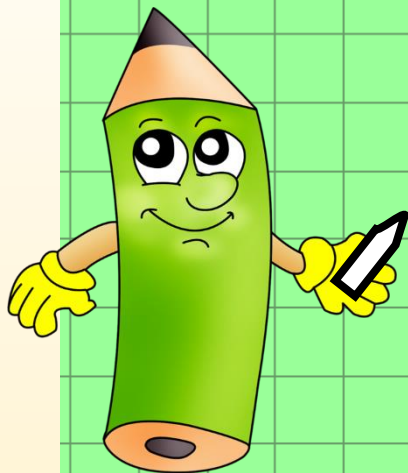




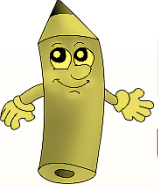
Исполнитель Чертежник

Поднять перо

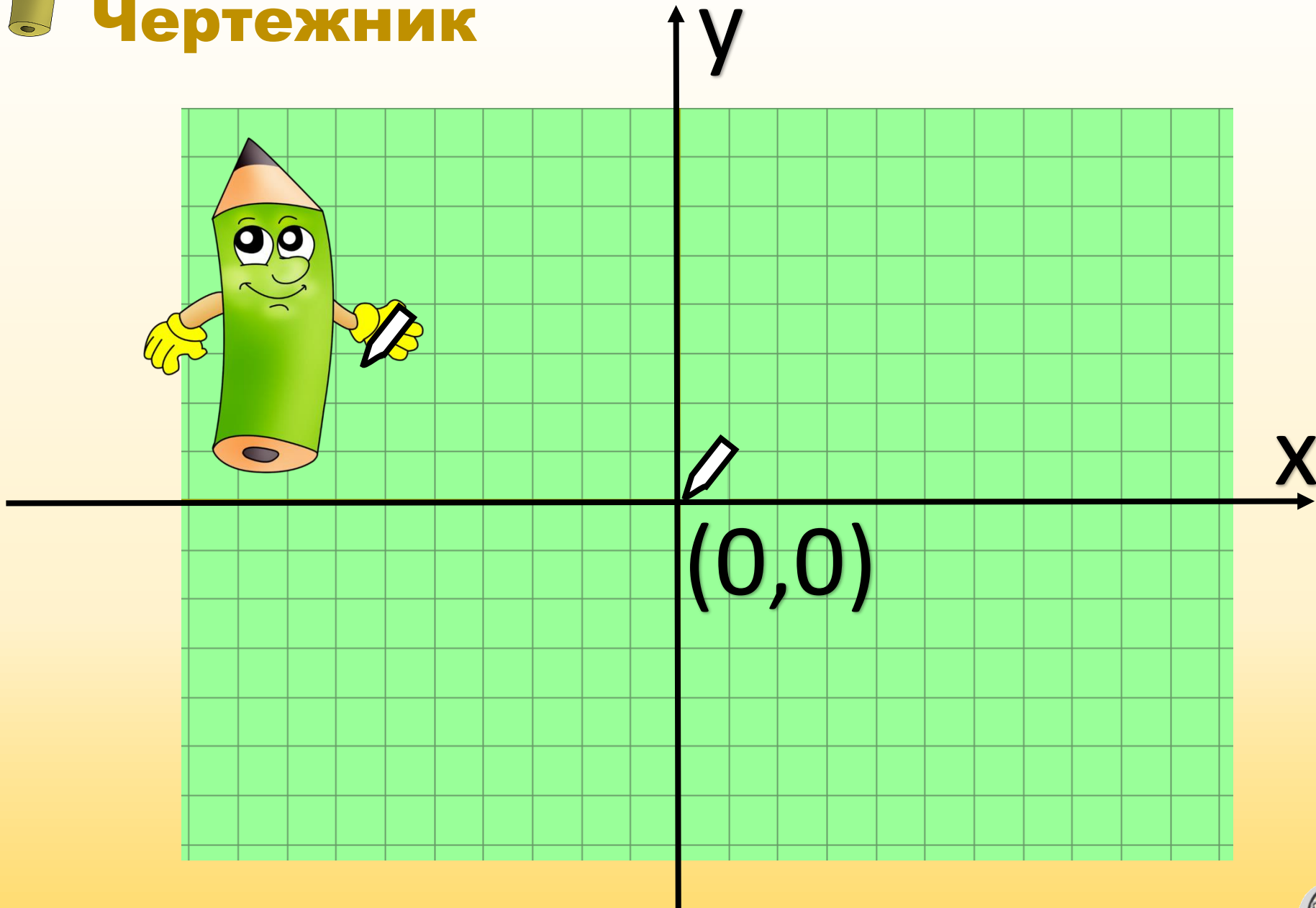
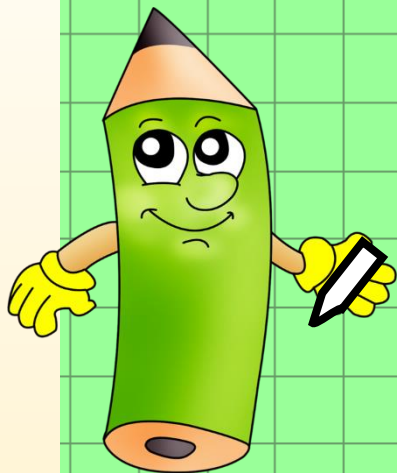
y



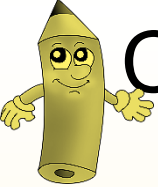
x



Исполнитель Чертежник



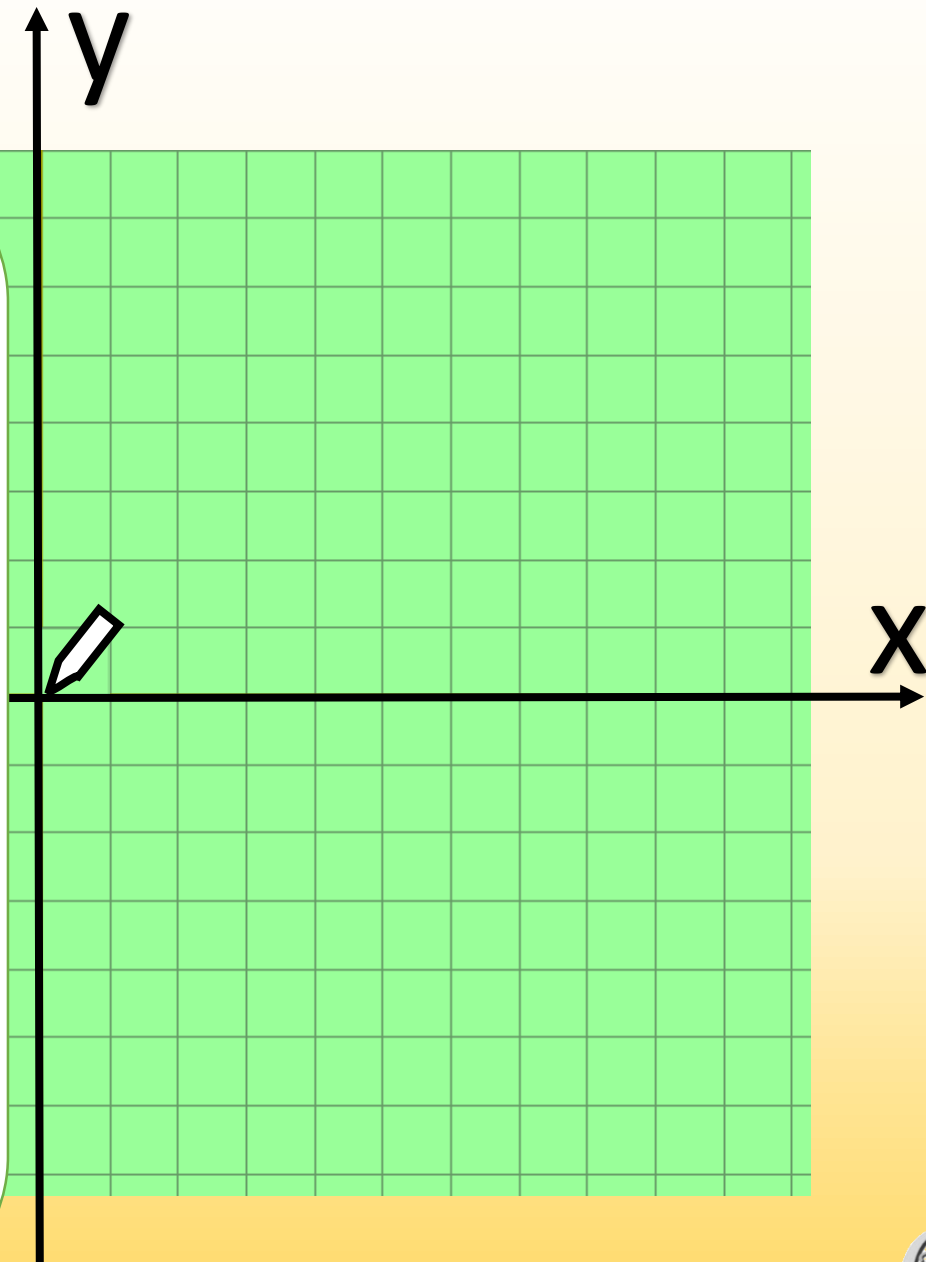
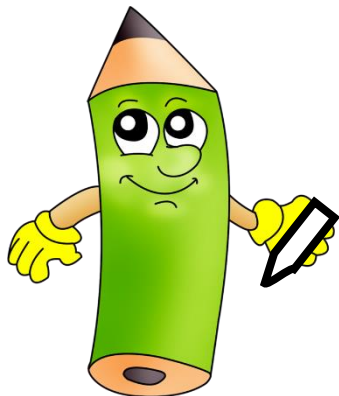
Система Команд Исполнителя **Чертежник**

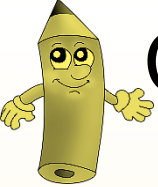


опустить перо

поднять перо

сместиться в точку (x, y)

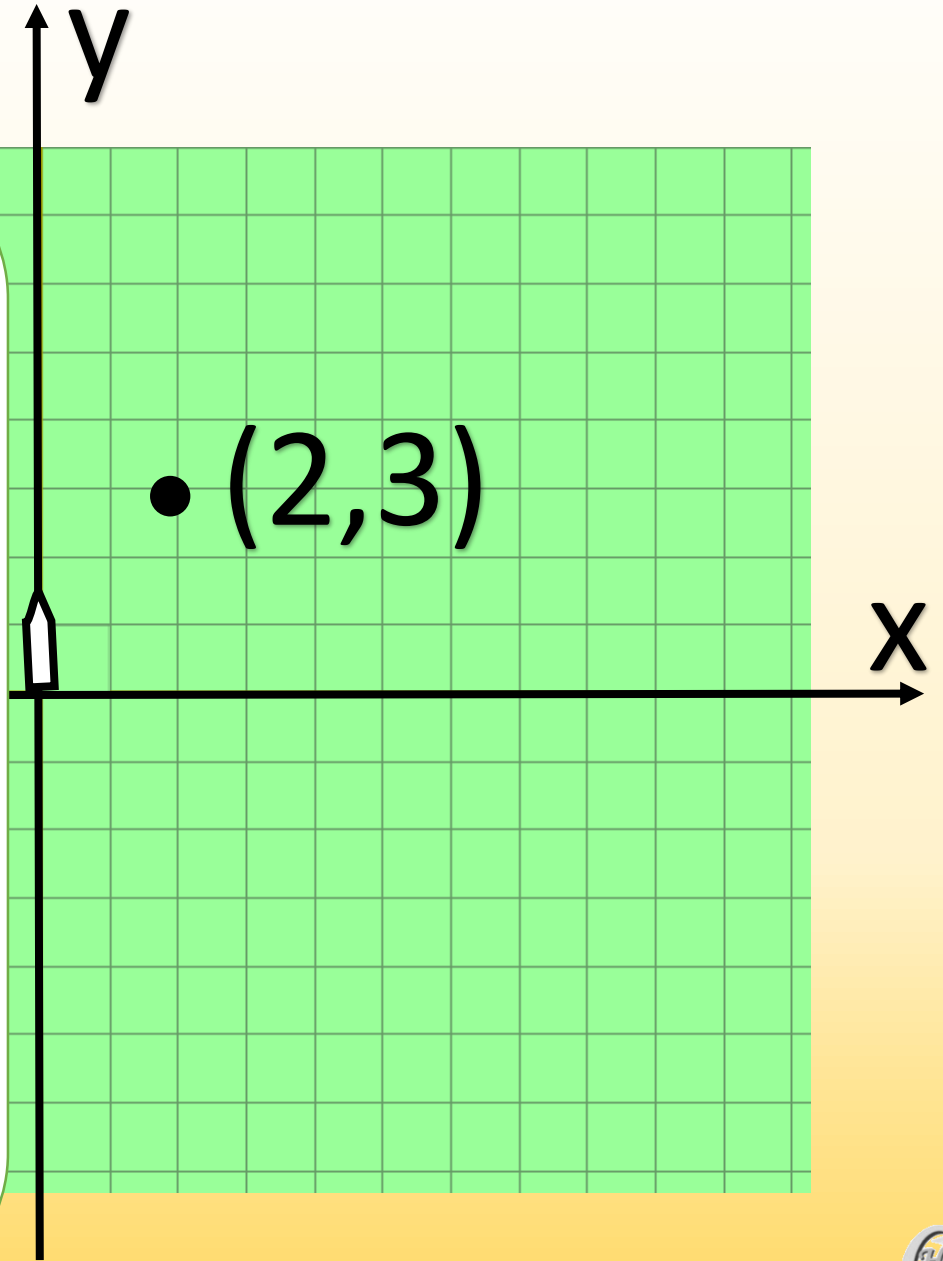
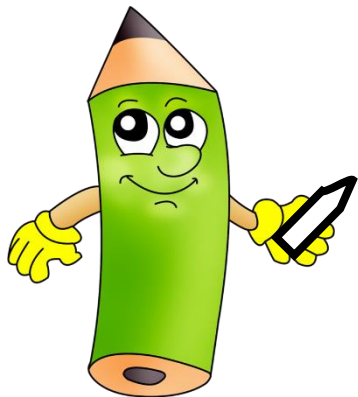


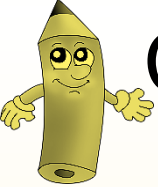


СКИ Чертежника



СМЕСТИТЬСЯ В ТОЧКУ $(2,3)$

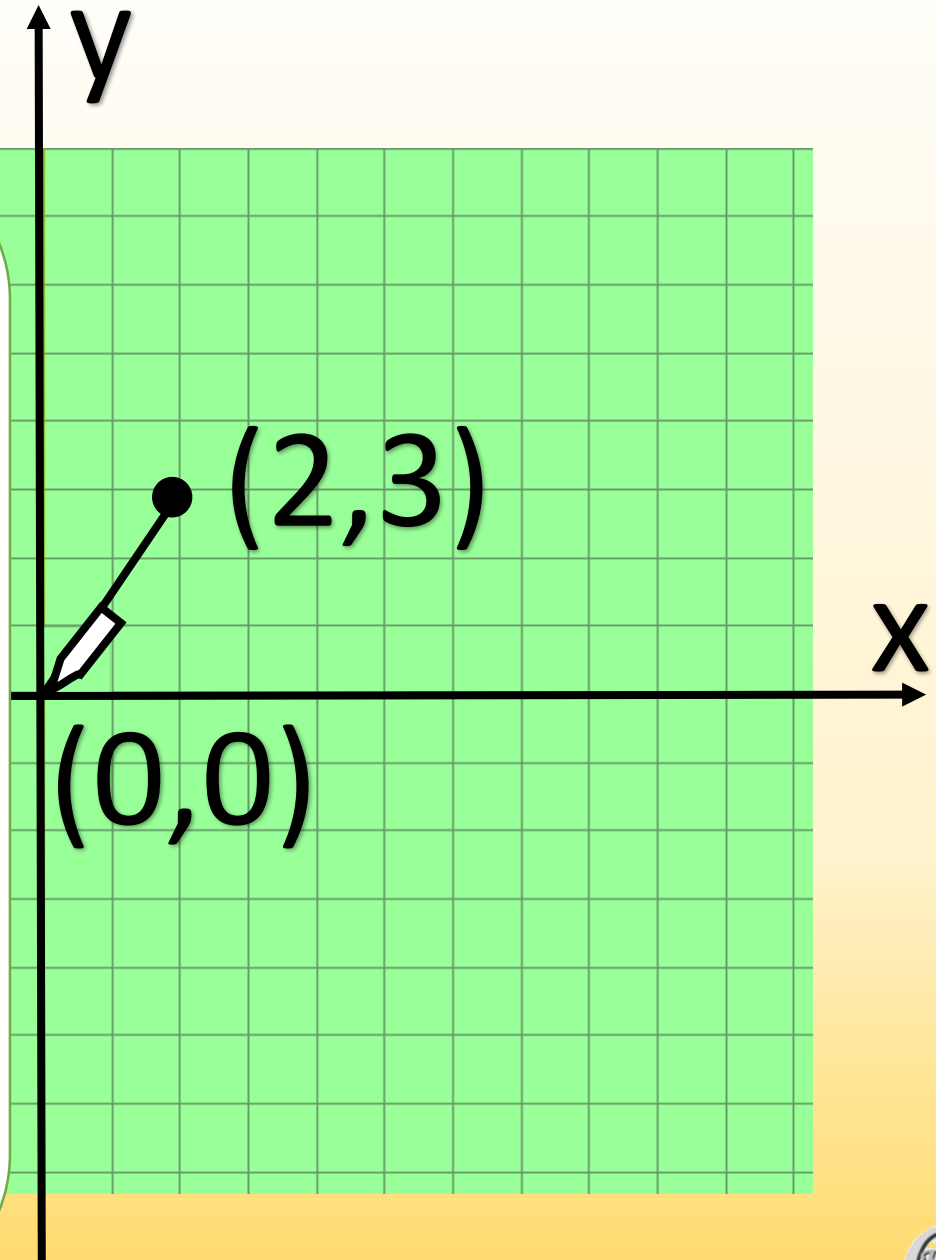
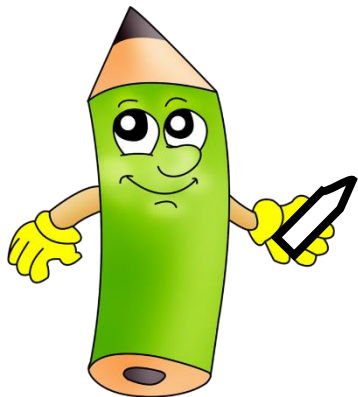


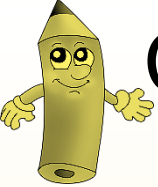


СКИ Чертежника



опустить перо
сместиться в точку $(2,3)$





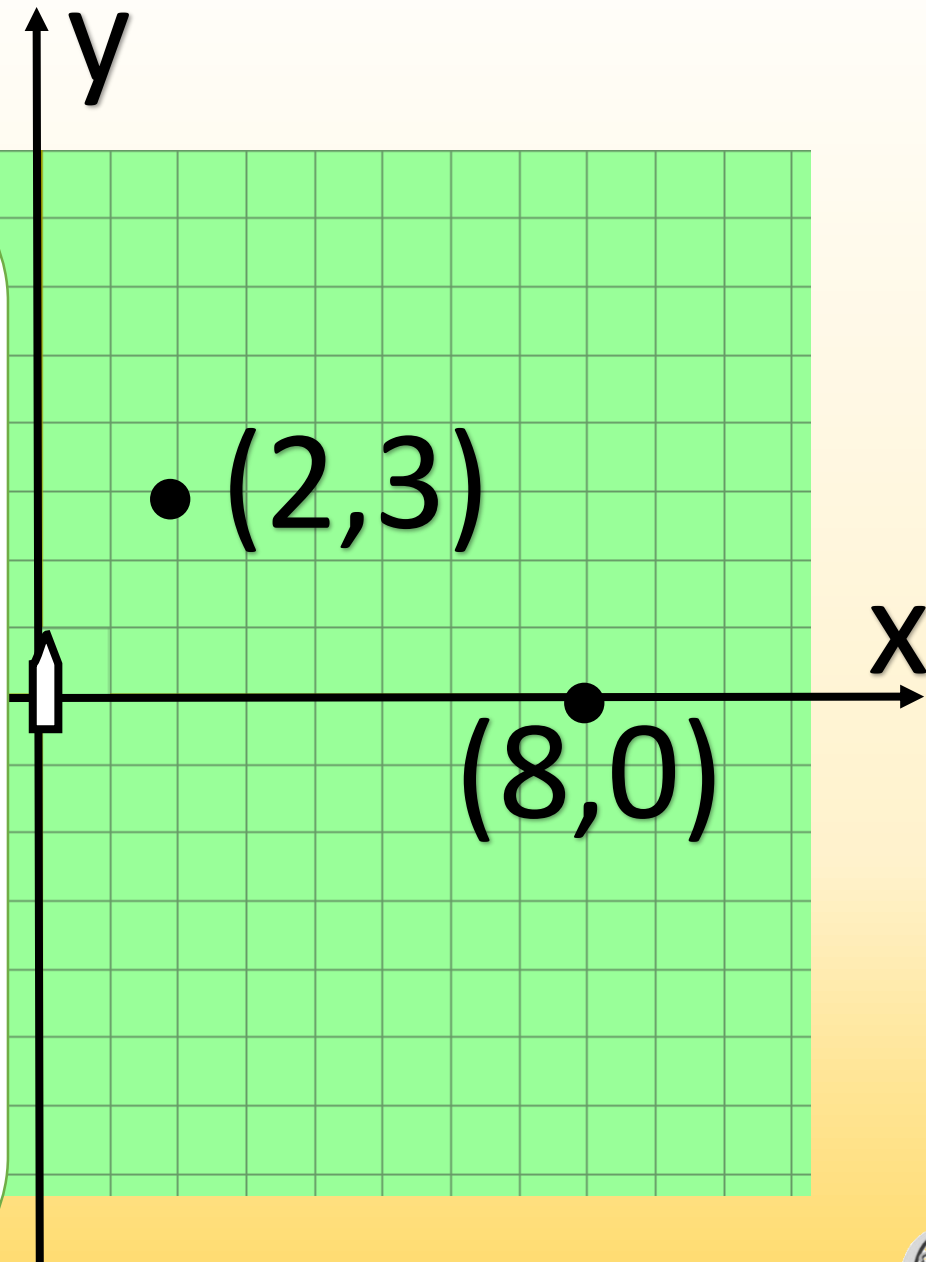
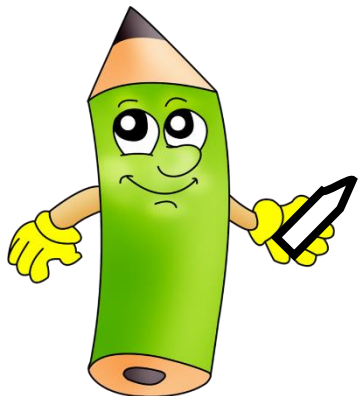
СКИ Чертежника

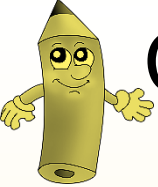


сместиться в точку $(8,0)$

опустить перо

сместиться в точку $(2,3)$





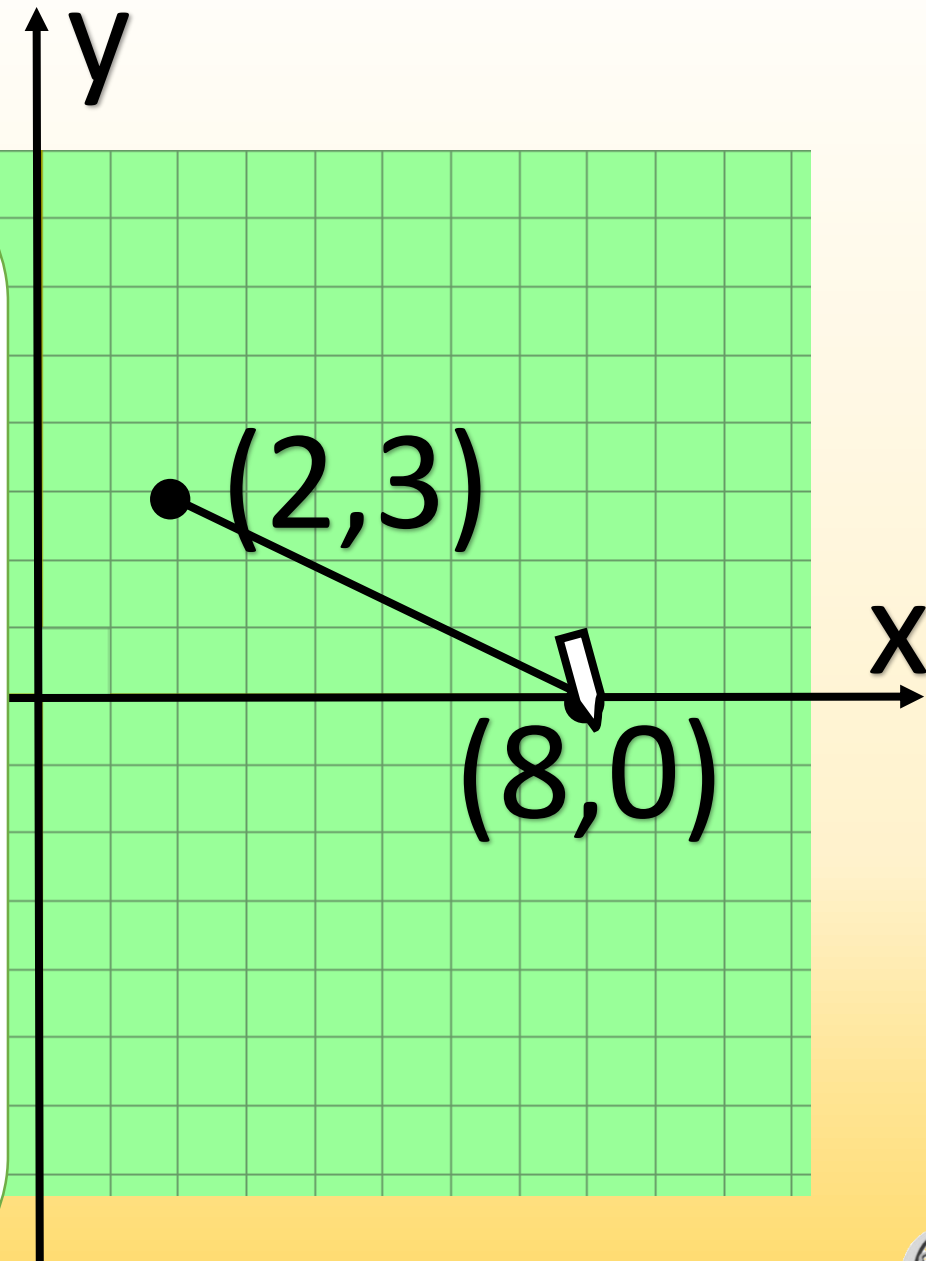
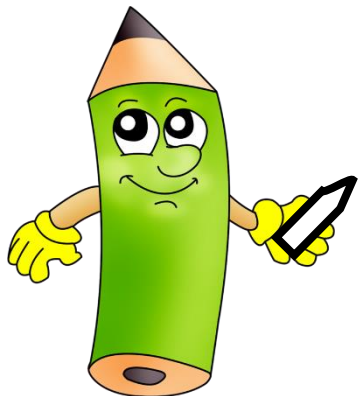
СКИ Чертежника

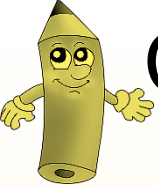


сместиться в точку $(8,0)$

опустить перо

сместиться в точку $(2,3)$

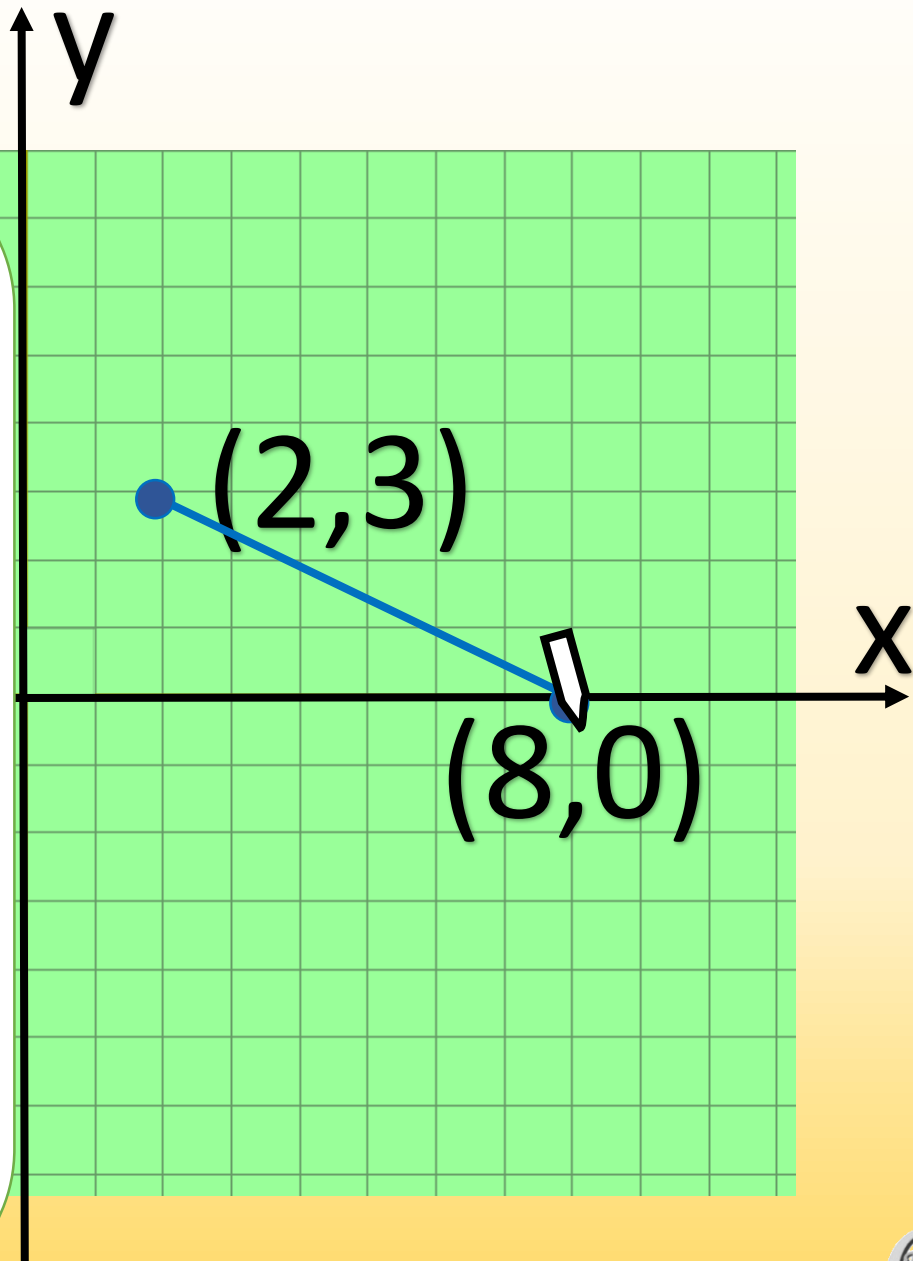
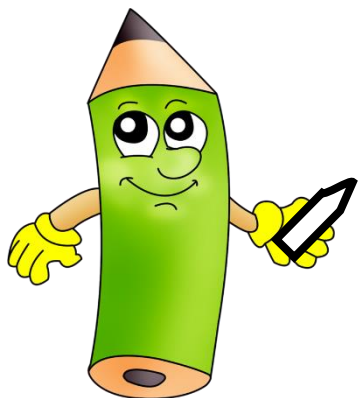


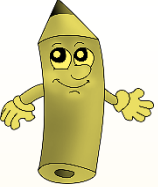


СКИ Чертежника



сместиться в точку $(8,0)$
опустить перо
выбрать чернила (синий)
сместиться в точку $(2,3)$





Система Команд Исполнителя (СКИ)

Чертежник



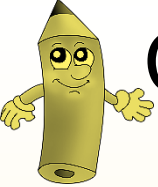
опустить перо

поднять перо

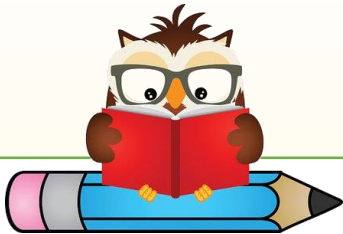
сместиться в точку (x, y)

выбрать чернила (цвет)

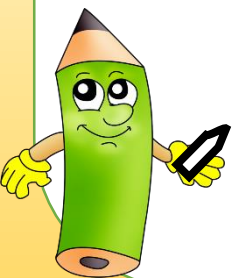
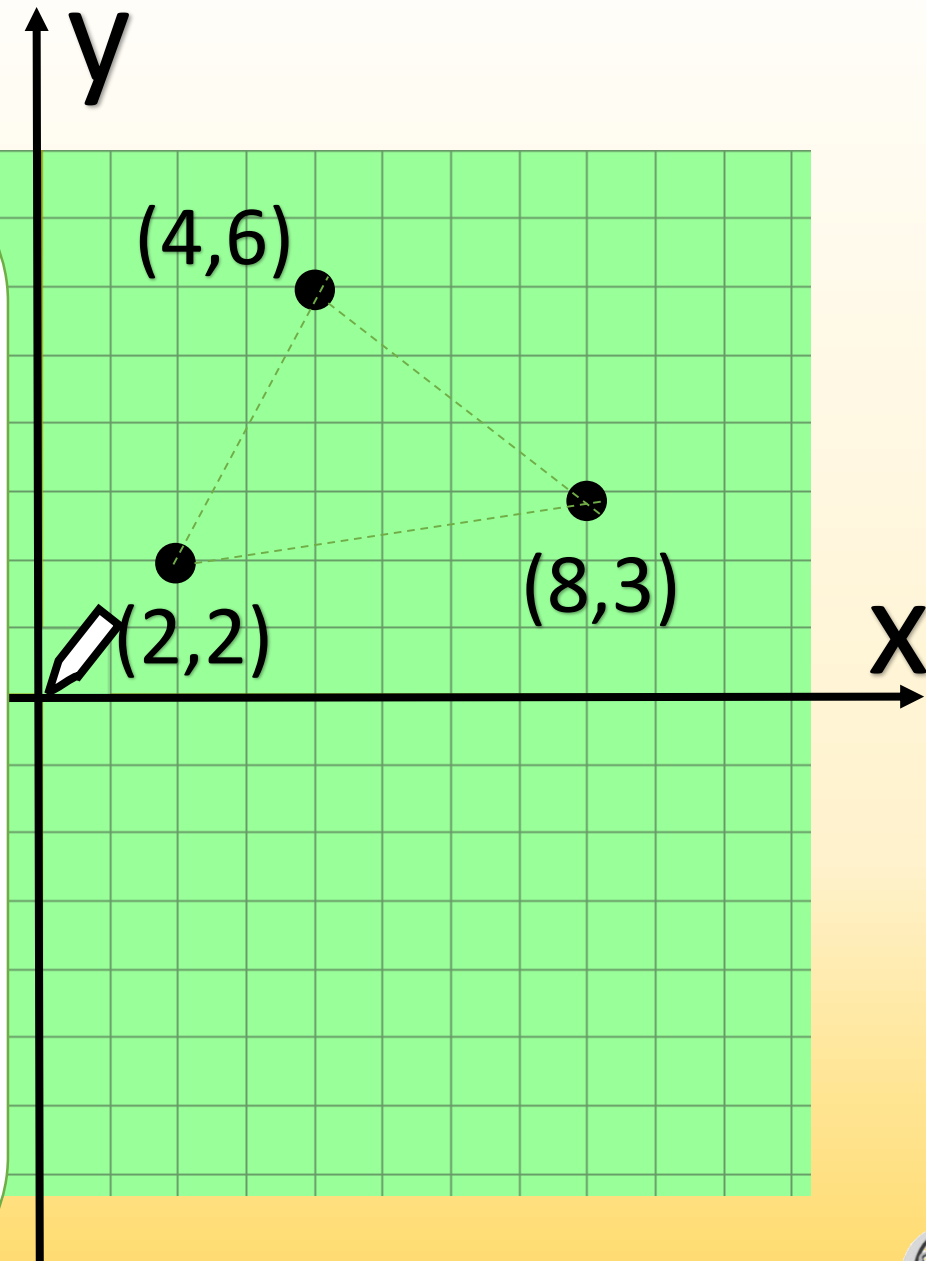


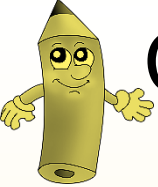


СКИ Чертежника

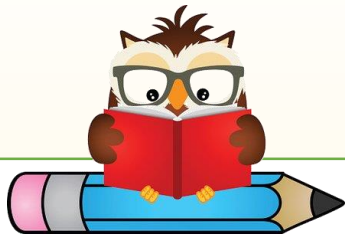


Треугольник
сместиться в точку $(2,2)$
опустить перо





СКИ Чертежника

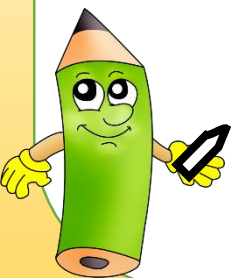
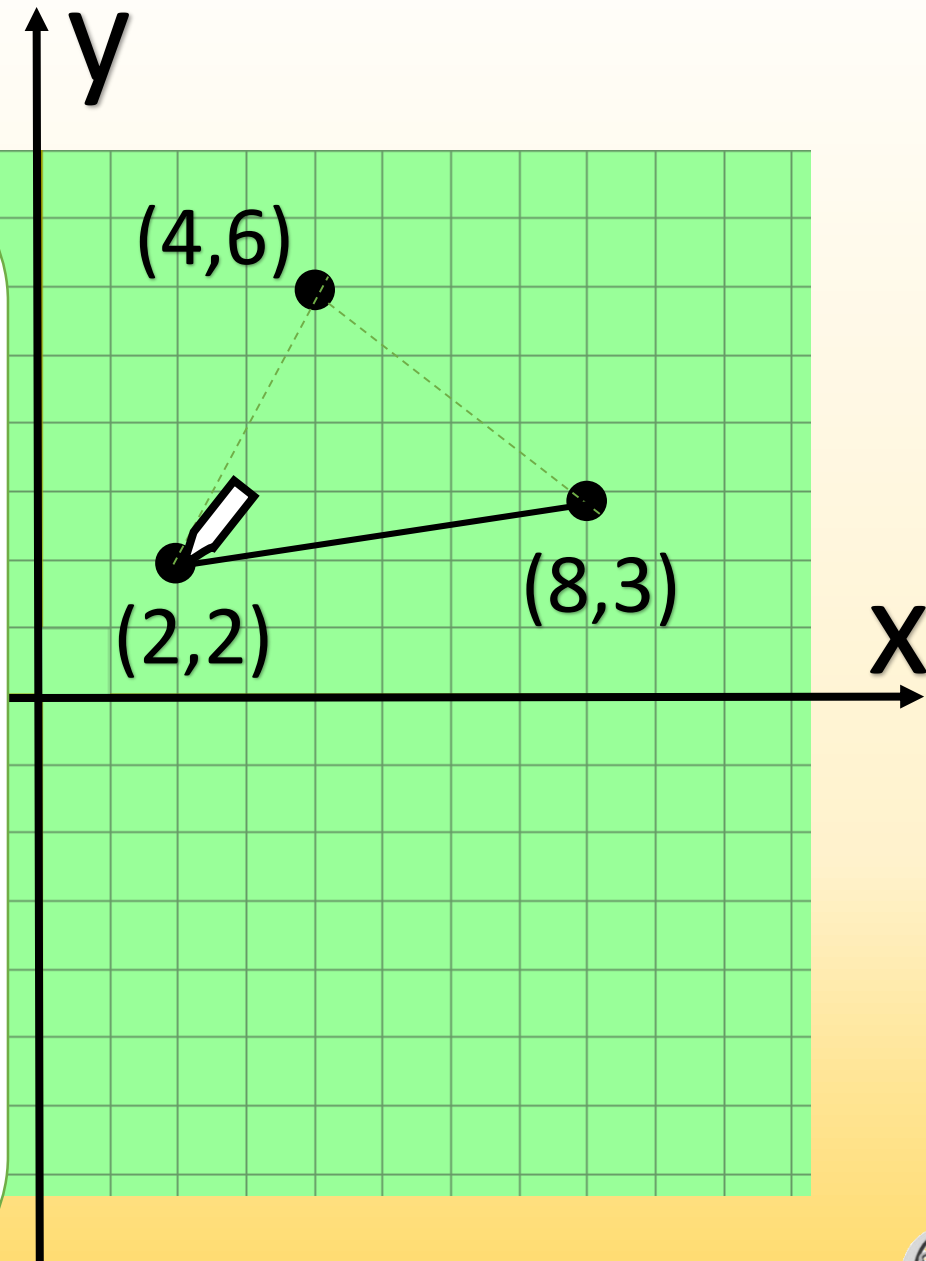


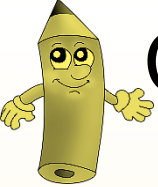
Треугольник

сместиться в точку $(2,2)$

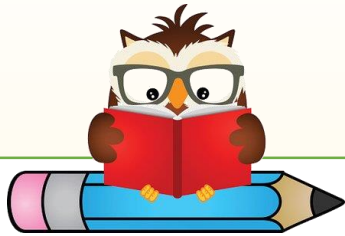
опустить перо

сместиться в точку $(8,3)$





СКИ Чертежника



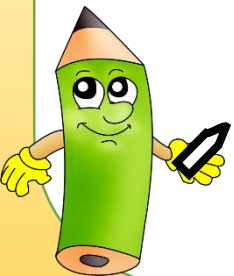
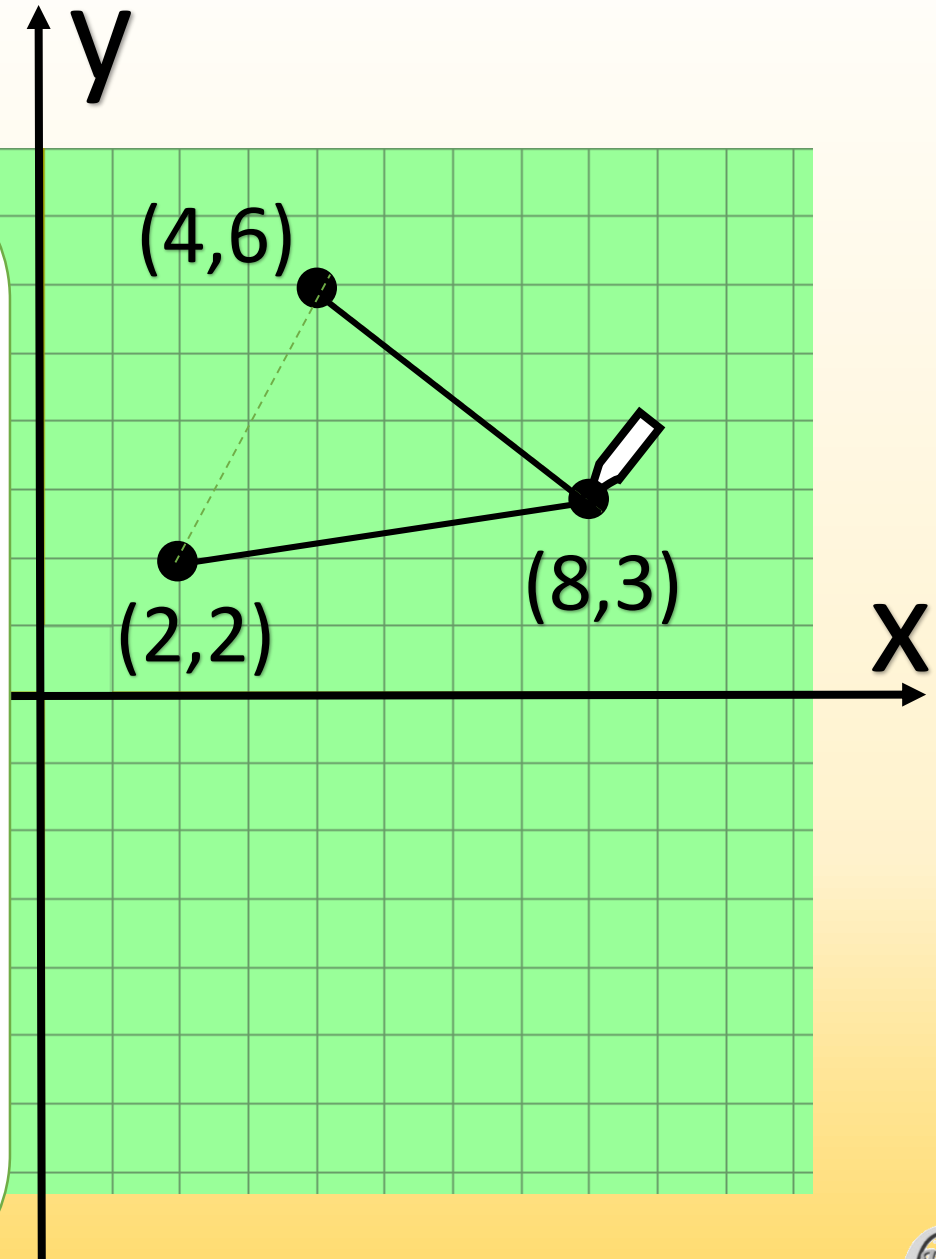
Треугольник

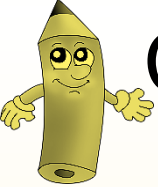
сместиться в точку $(2,2)$

опустить перо

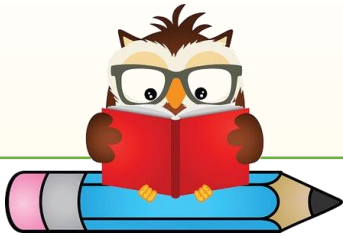
сместиться в точку $(8,3)$

сместиться в точку $(4,6)$





СКИ Чертежника



Треугольник

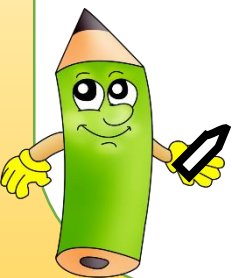
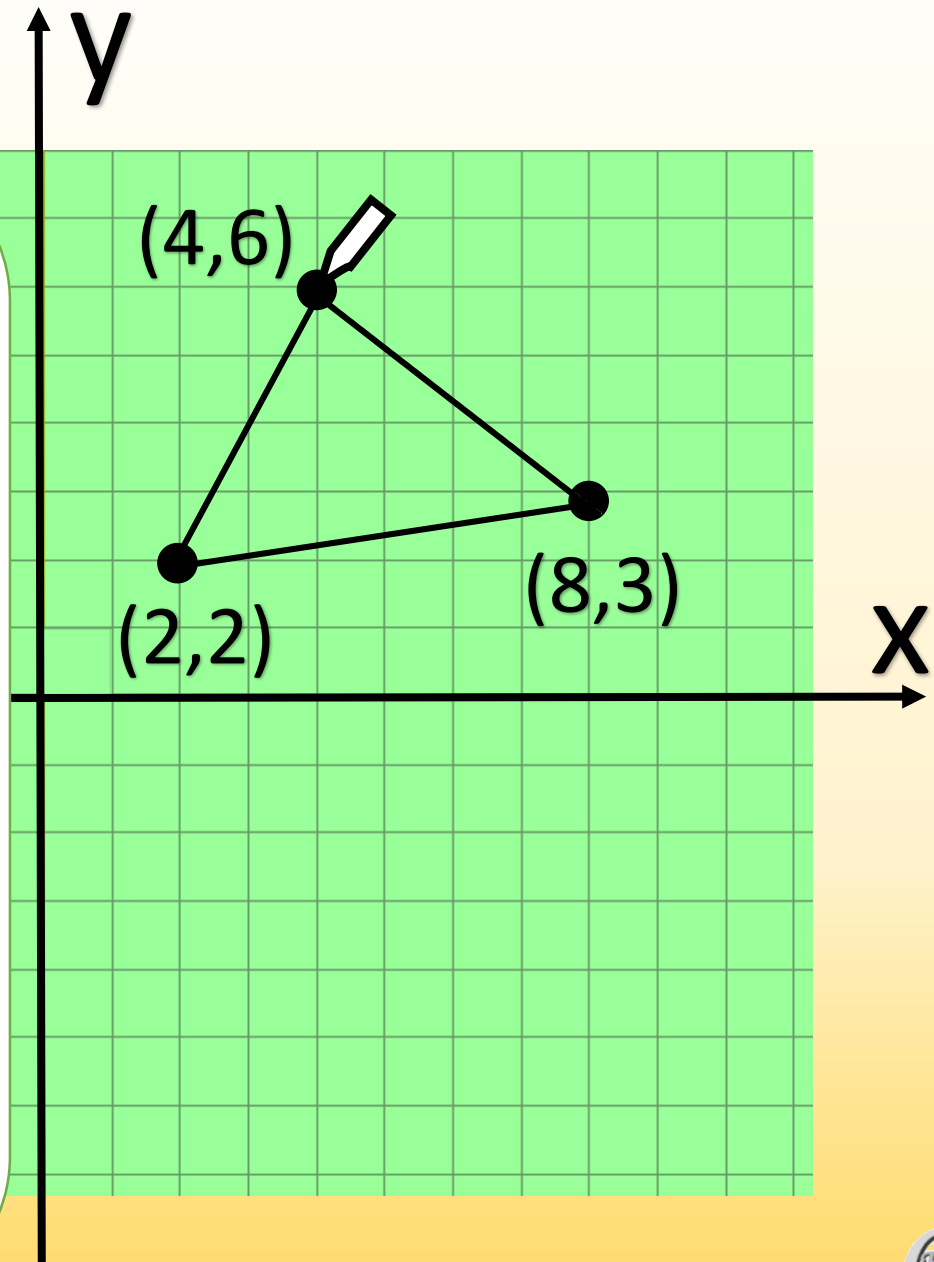
сместиться в точку $(2,2)$

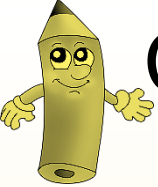
опустить перо

сместиться в точку $(8,3)$

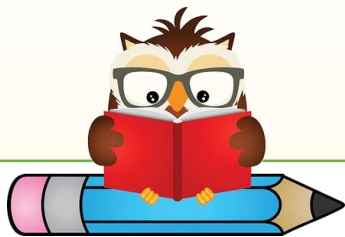
сместиться в точку $(4,6)$

сместиться в точку $(2,2)$





СКИ Чертежника



Треугольник

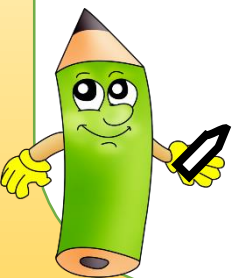
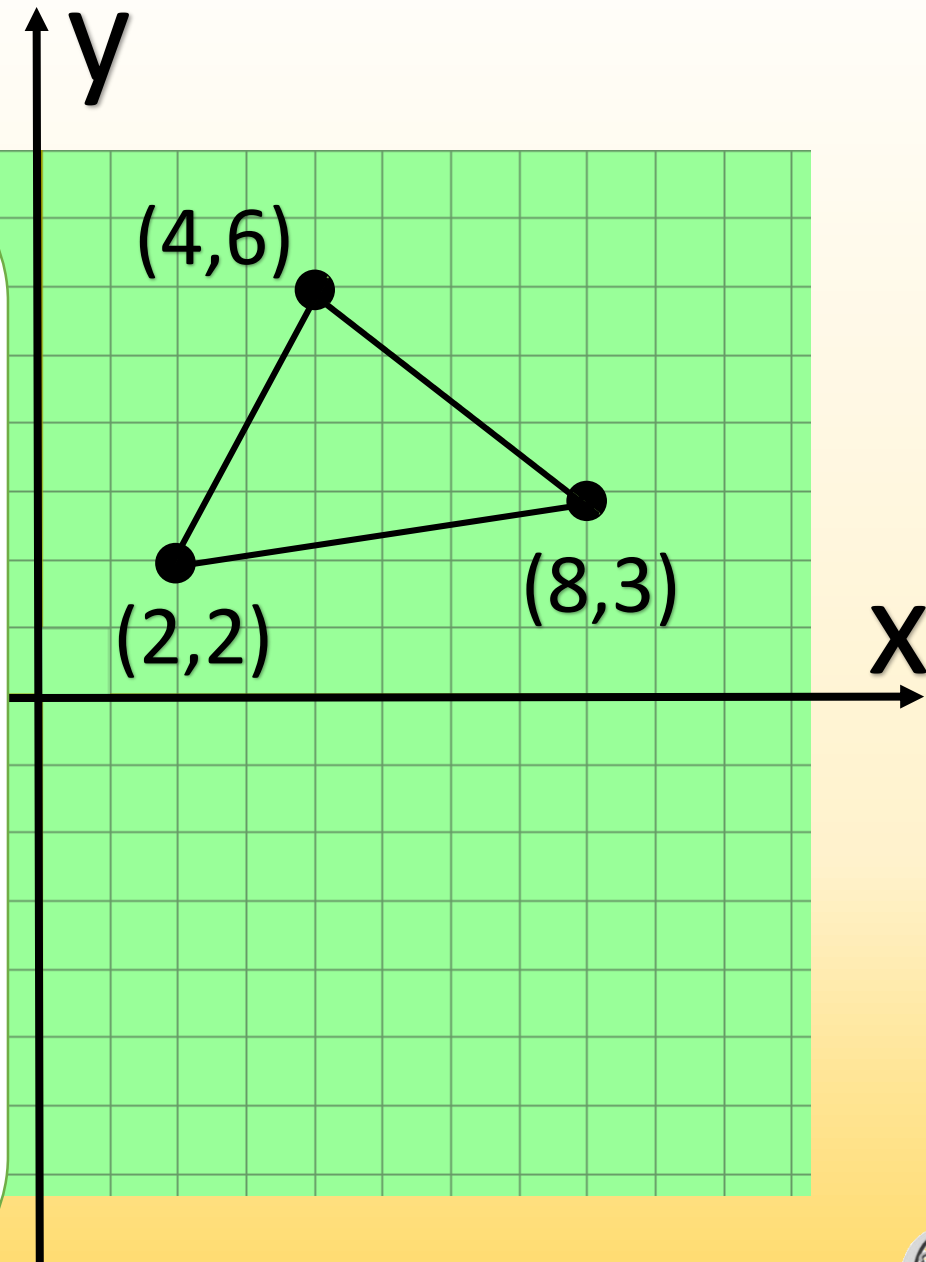
сместиться в точку $(2,2)$

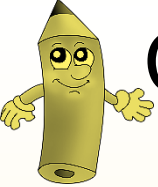
опустить перо

сместиться в точку $(8,3)$

сместиться в точку $(4,6)$

сместиться в точку $(2,2)$

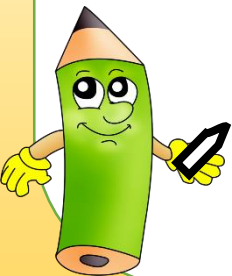
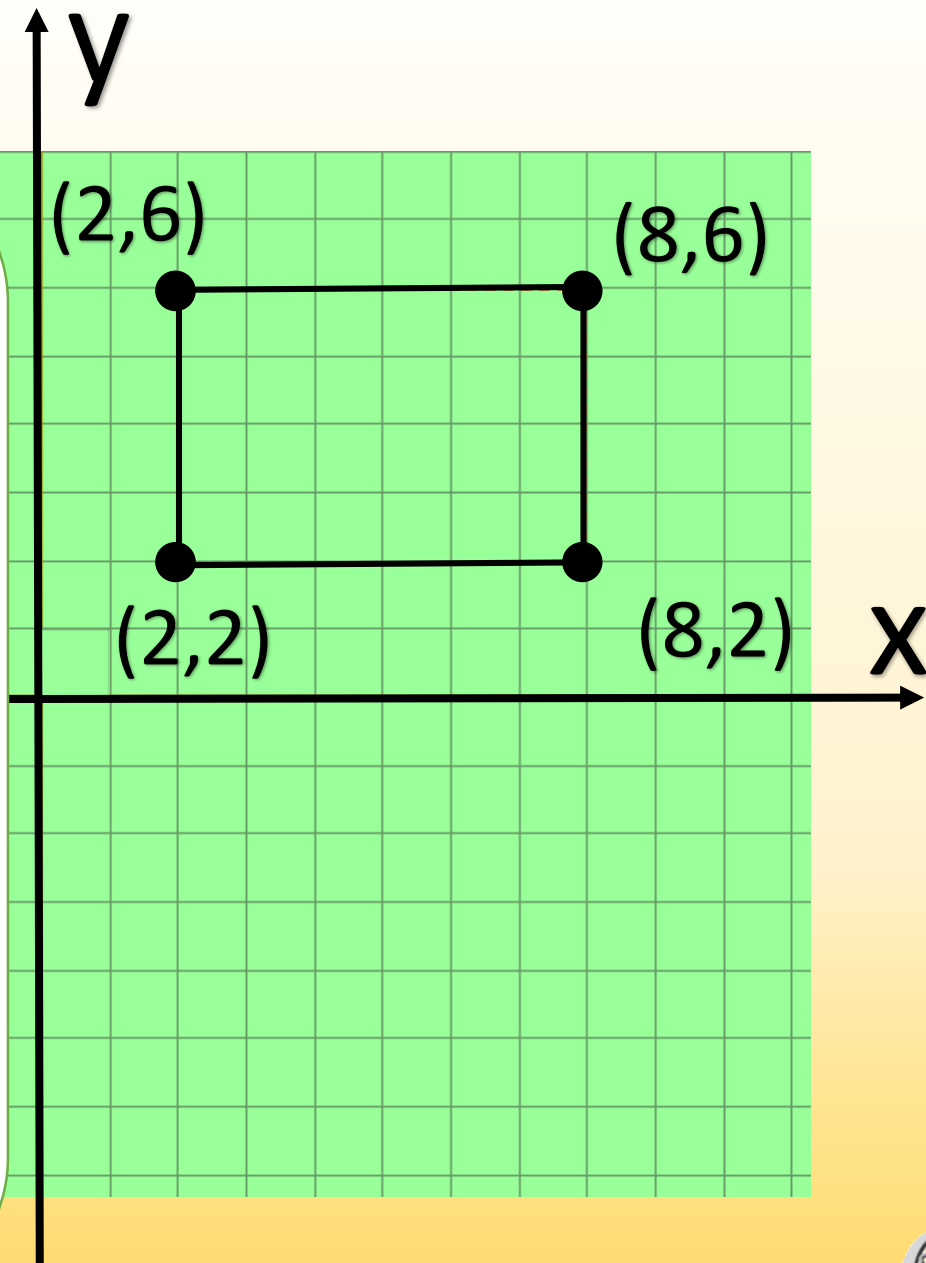


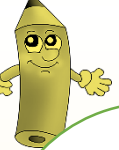


СКИ Чертежника



Прямоугольник
сместиться в точку $(2,2)$
опустить перо
сместиться в точку $(8,2)$
сместиться в точку $(8,6)$
сместиться в точку $(2,6)$
сместиться в точку $(2,2)$

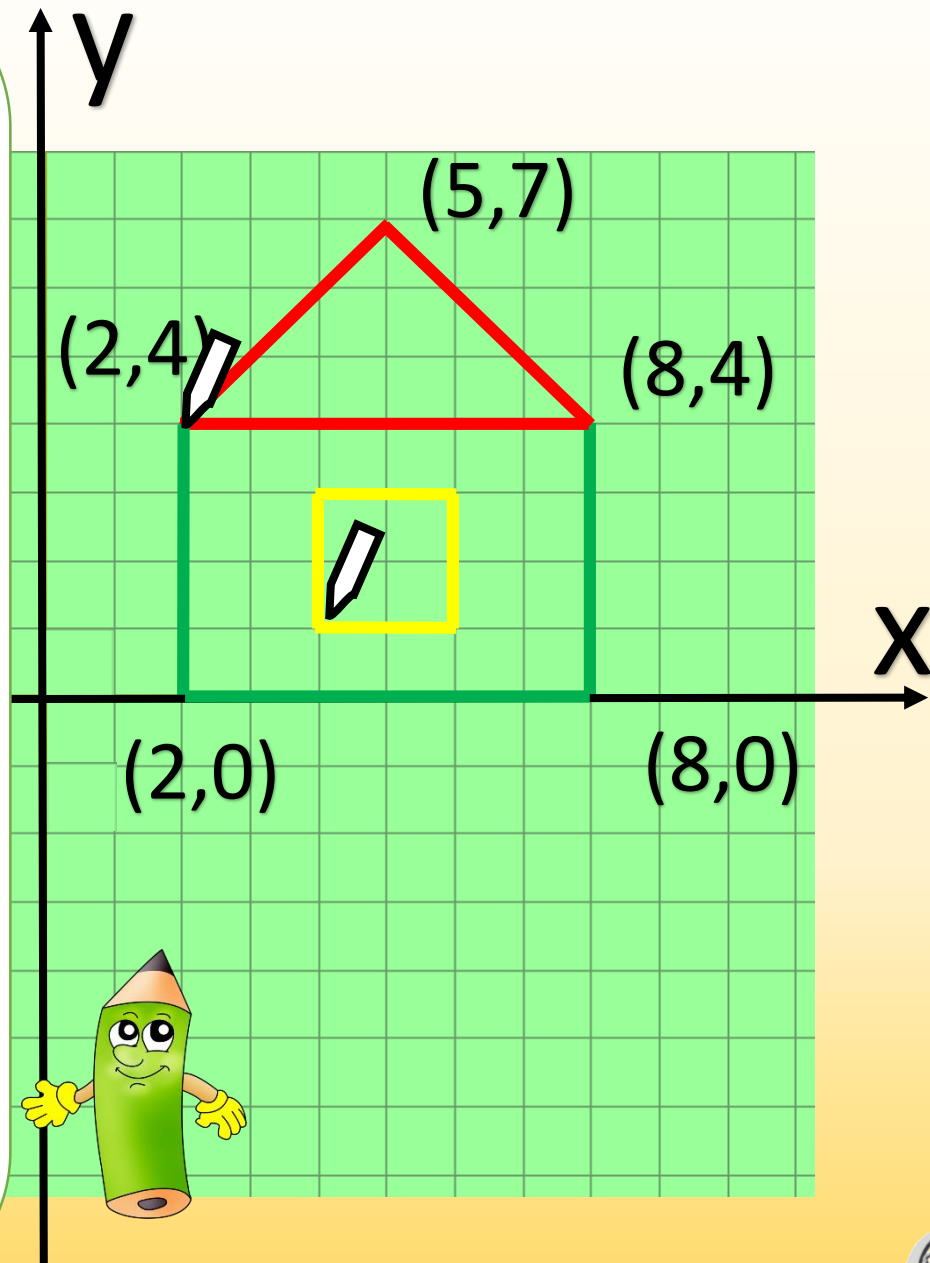




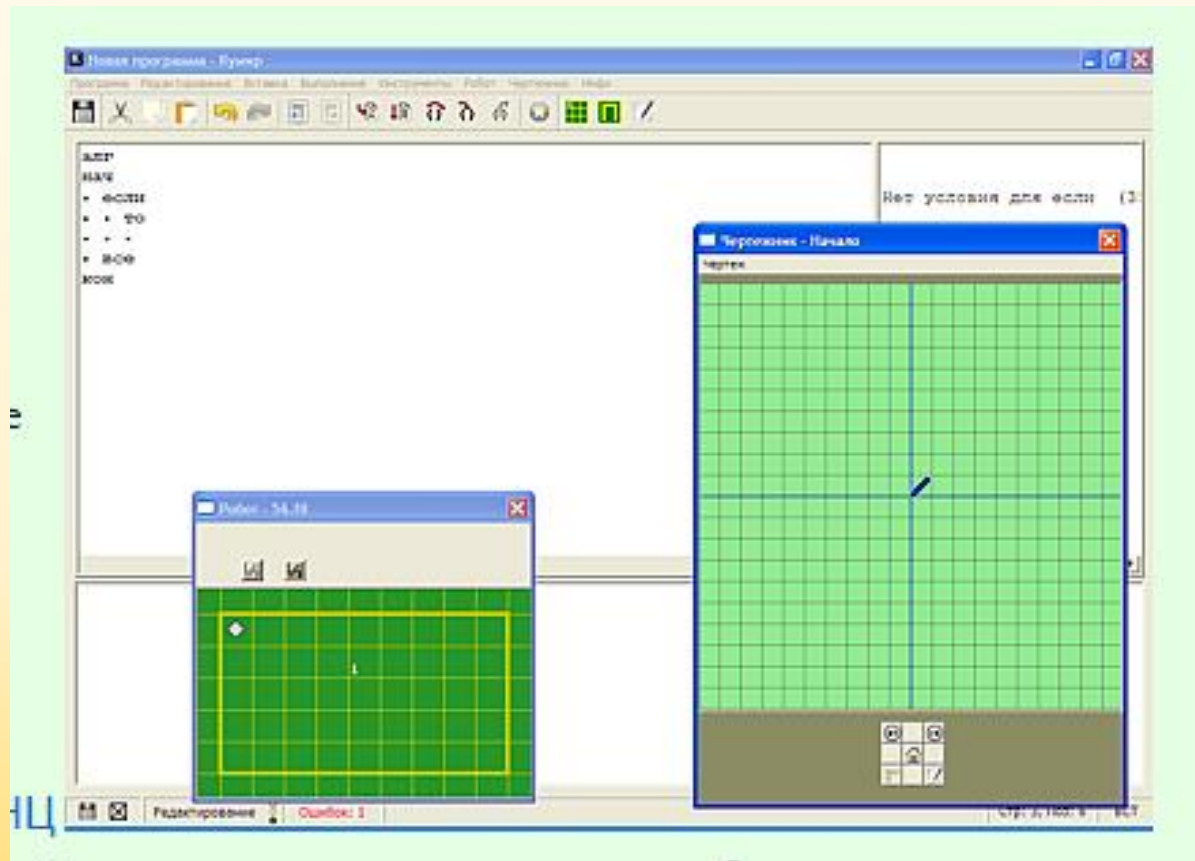
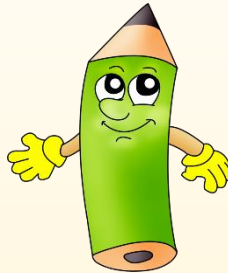
Домик



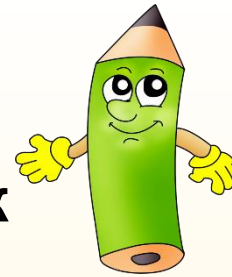
сместиться в точку (2,4)
выбрать чернила (зеленый)
опустить перо
сместиться в точку (2,0)
сместиться в точку (8,0)
сместиться в точку (8,4)
выбрать чернила (красный)
сместиться в точку (5,7)
сместиться в точку (2,4)
сместиться в точку (8,4)
поднять перо
сместиться в точку (4,1)
выбрать чернила (желтый)
опустить перо
сместиться в точку (6,1)
сместиться в точку (6,3)
сместиться в точку (4,3)
сместиться в точку (4,1)



КуМир (Комплект Учебных МИРов) - система программирования, предназначенная для поддержки начальных курсов информатики и программирования в средней и высшей школе.



КуМир Исполнитель Чертежник



К Новая программа* - КуМир

Программа Редактирование Вставка Выполнение Окна Практикум Робот Чертежник Инфо >

Чертежник

```
1 использовать Чертежник
2 алг
3 нач
4   . сместиться в точку (2,5)
5   . опустить перо
6   . выбрать чернила (зеленый)
7   . сместиться в точку (2,0)
8   . сместиться в точку (8,0)
9   . сместиться в точку (8,5)
10  . выбрать чернила (красный)
11  . сместиться в точку (5,8)
12  . сместиться в точку (2,5)
13  . сместиться в точку (8,5)
14  . поднять перо
15  . сместиться в точку (4,1)
16  . выбрать чернила (желтый)
17  . опустить перо
18  . сместиться в точку (6,1)
19  . сместиться в точку (6,3)
20  . сместиться в точку (4,3)
21  . сместиться в точку (4,1)
22 кон
23
24
25
26
27
28
```

>> 0:15:36 - Новая программа - Начало выполнения
>> 0:15:36 - Новая программа - Выполнение завершено

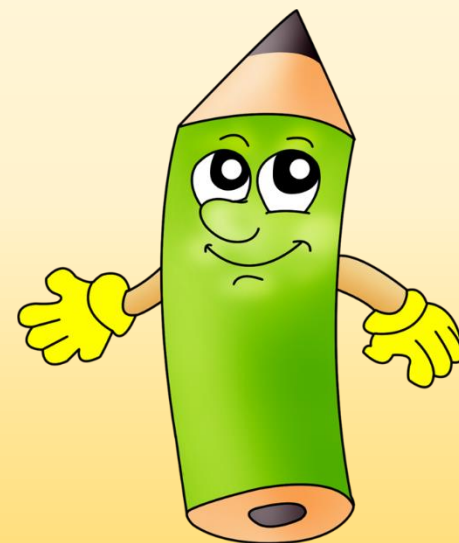
Редактирование Ошибок нет

Стр: 21, Кол: 27 рус 0:15 17.04.2020

Робот Чертежник

Самое важное на уроке

- **Исполнитель Чертежник**
- **Система команд исполнителя Чертежник**
- **Программы для исполнителя Чертежник**



Задание

**Написать программы для исполнителя
Чертежник**

(задание на странице Урока - на сайте Учителя)



