

Исполнители Чертежник

Видеоурок 2
по информатике
6 класс



ГОТОВНОСТЬ к уроку

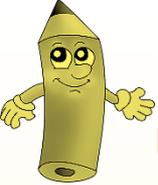
Тетрадь

Ручка

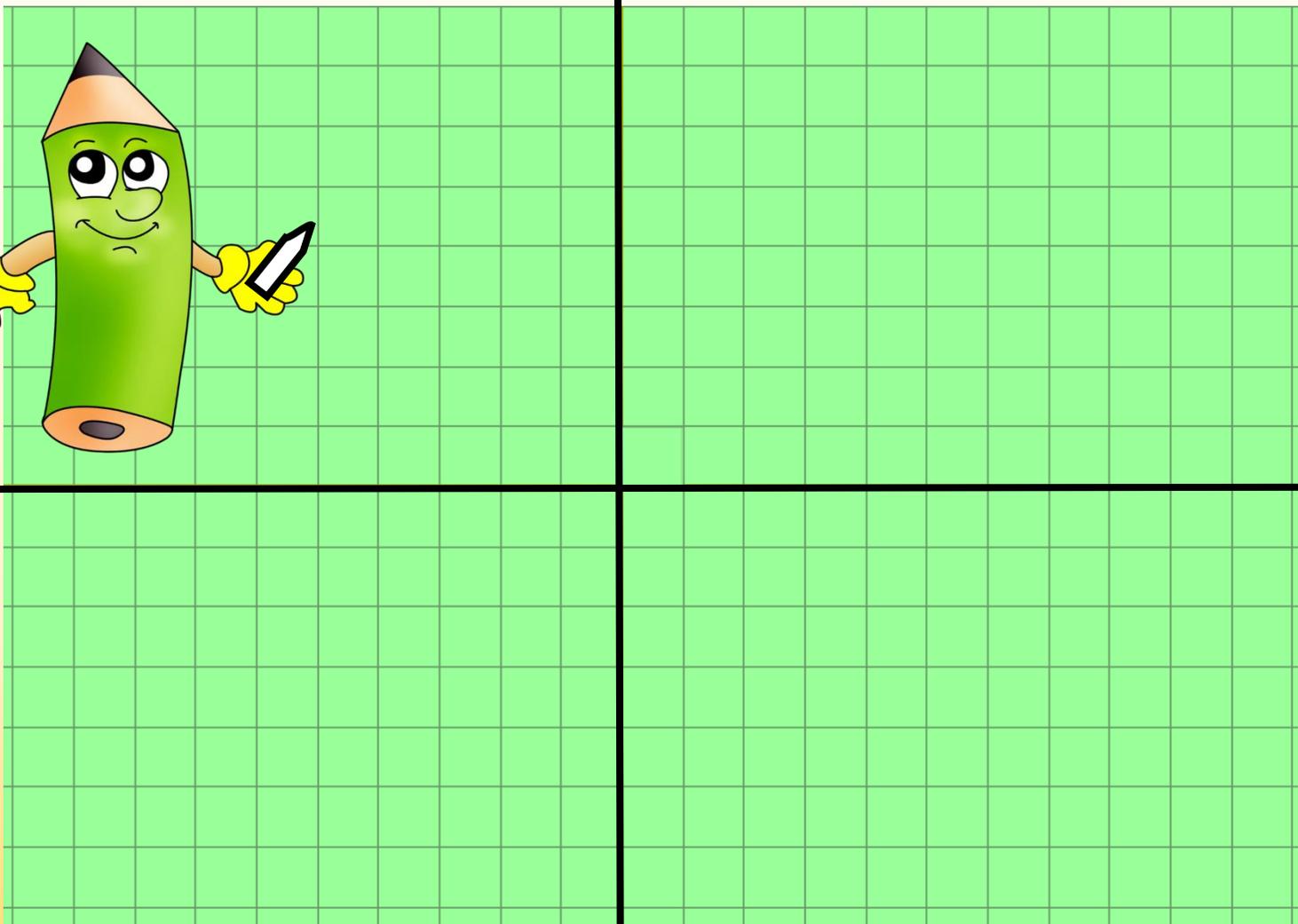
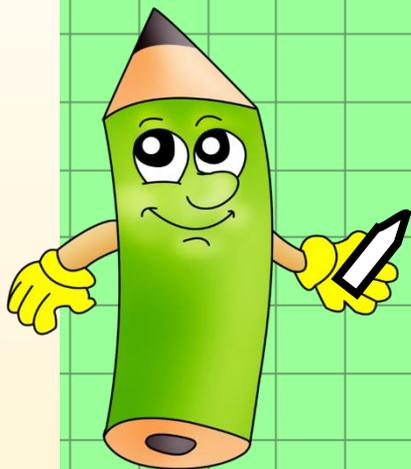
Карандаш

Линейка



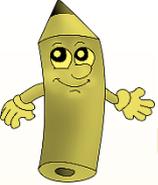


Исполнитель Чертежник



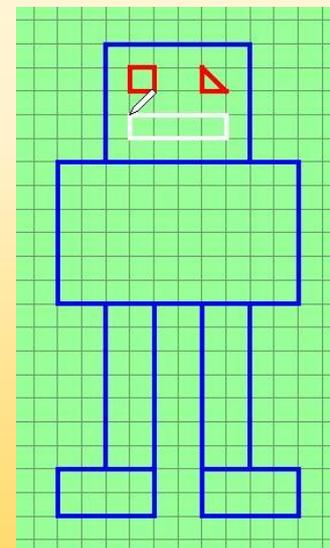
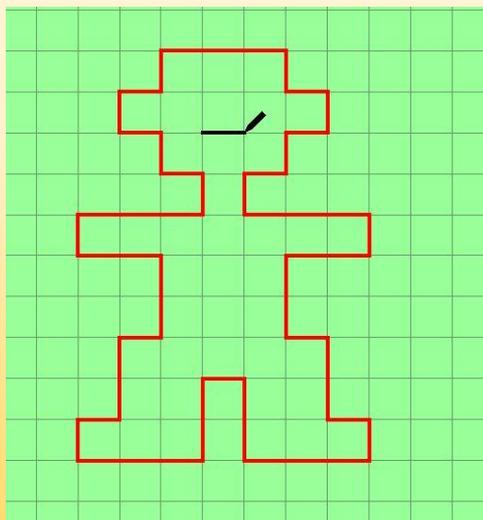
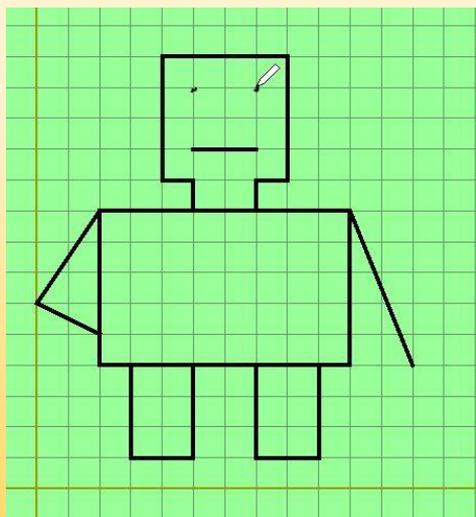
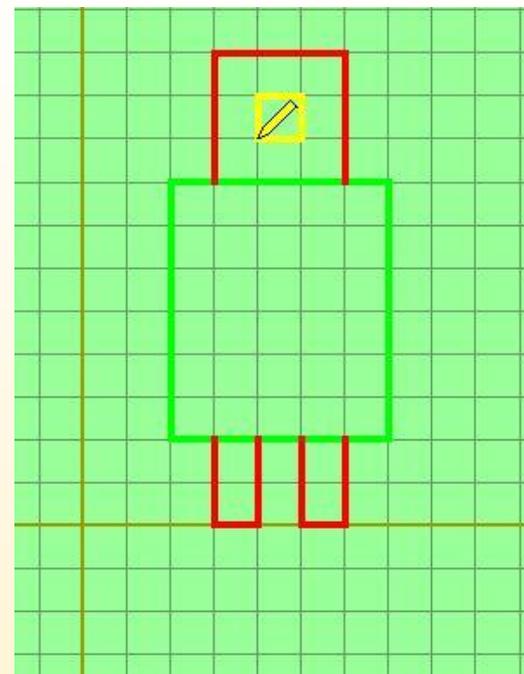
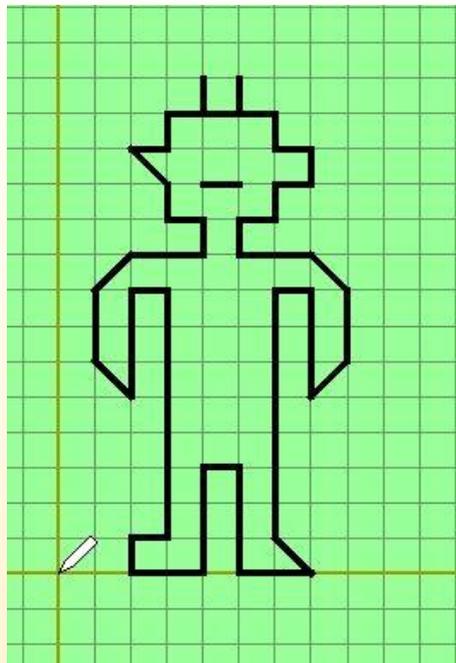
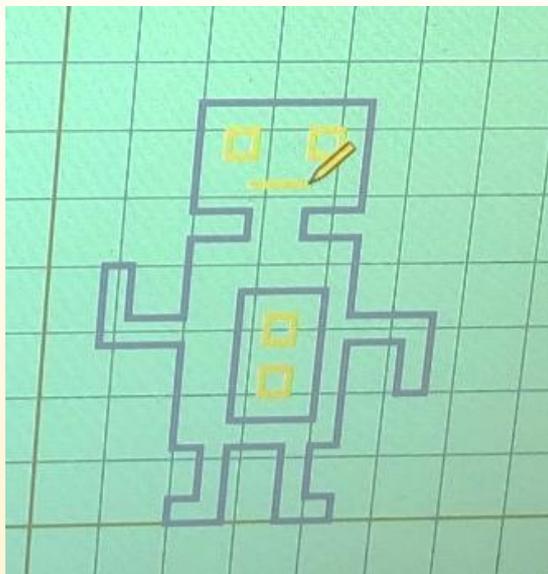
y

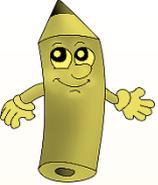
x



Исполнитель Чертежник

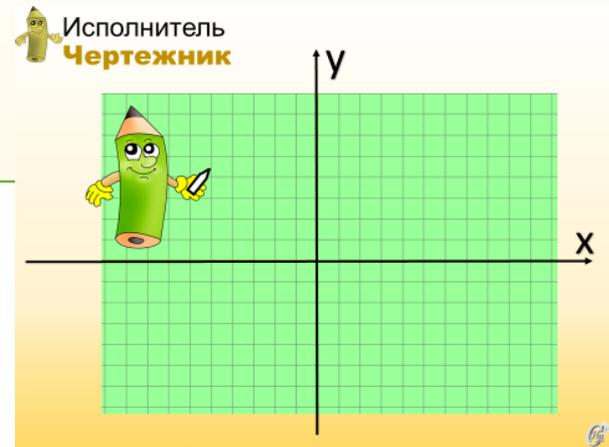
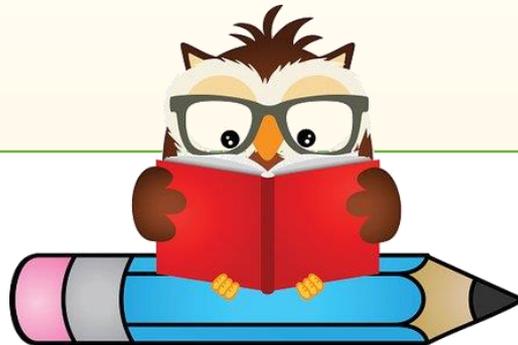
Работы учеников





Система Команд Исполнителя (СКИ)

Чертежник



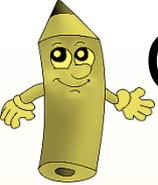
опустить перо

поднять перо

сместиться в точку (x, y)

выбрать чернила (цвет)





СКИ Чертежника



Треугольник

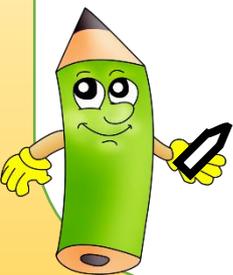
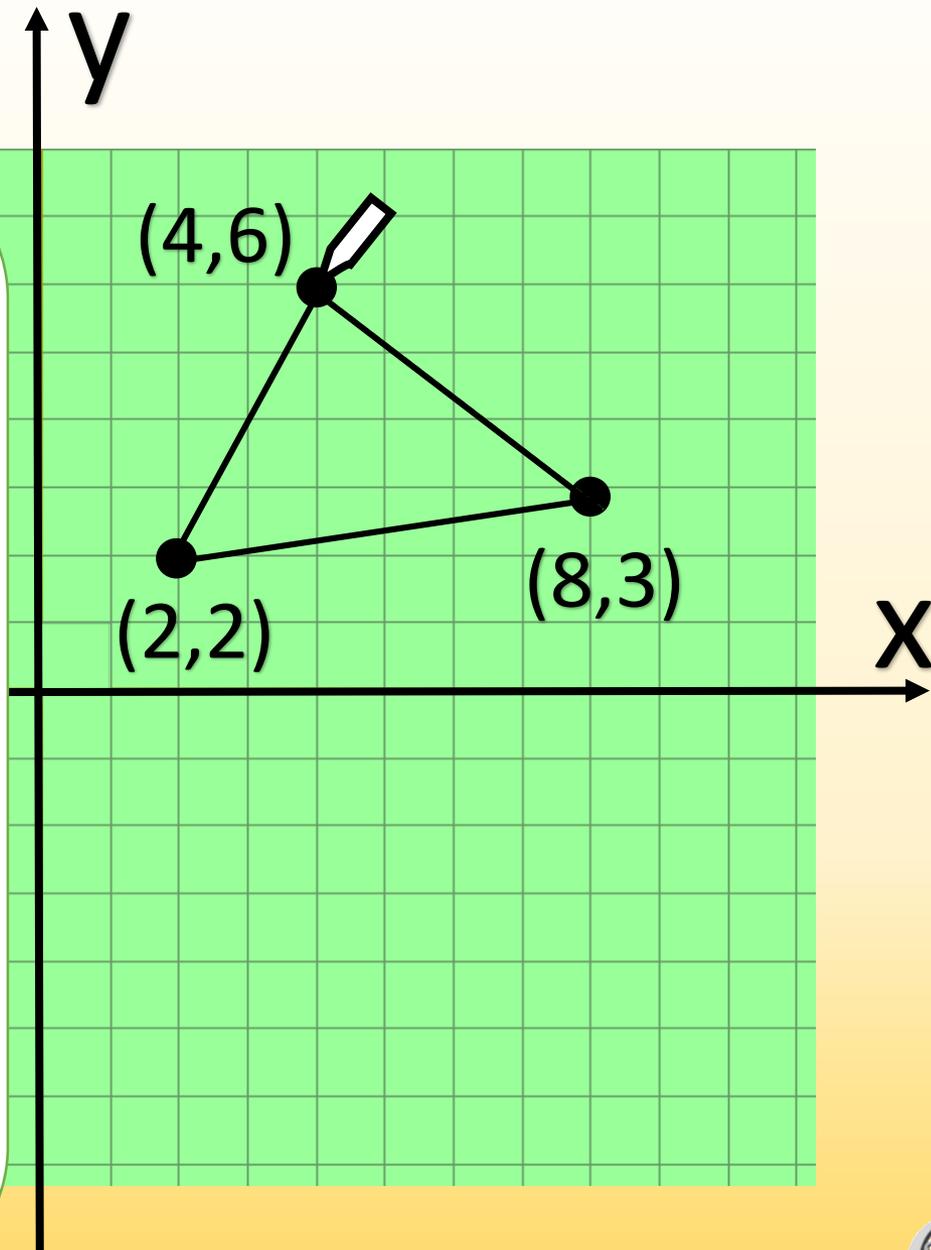
сместиться в точку $(2,2)$

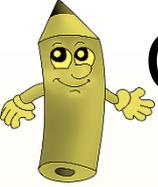
опустить перо

сместиться в точку $(8,3)$

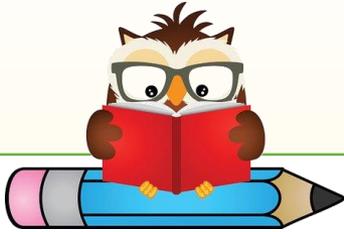
сместиться в точку $(4,6)$

сместиться в точку $(2,2)$





СКИ Чертежника



Треугольник

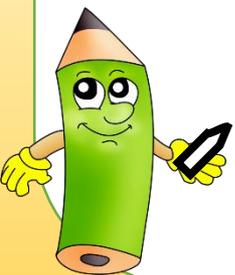
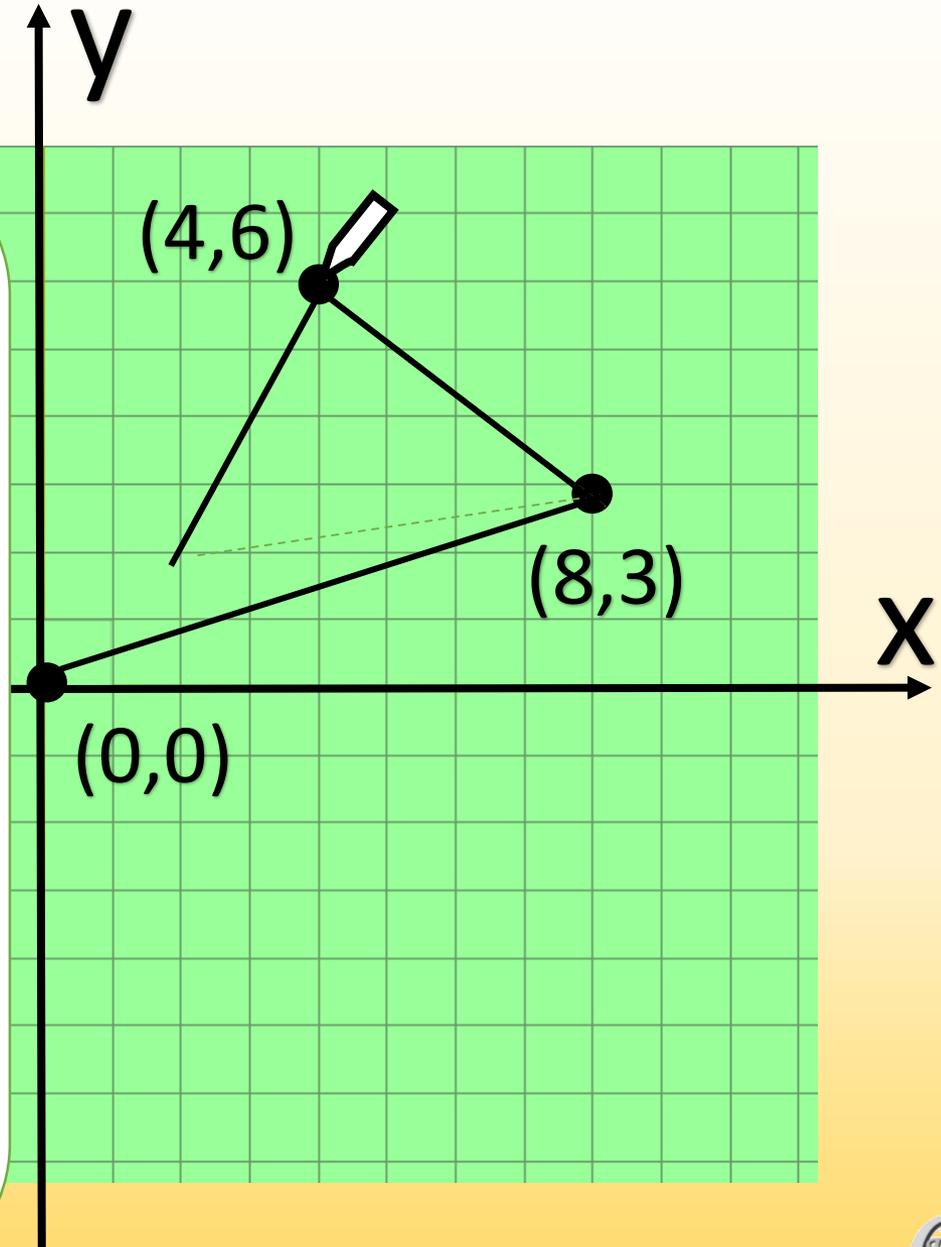
сместиться в точку $(0,0)$

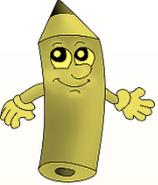
опустить перо

сместиться в точку $(8,3)$

сместиться в точку $(4,6)$

сместиться в точку $(2,2)$





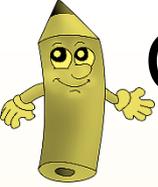
Система Команд Исполнителя (СКИ)

Чертежник

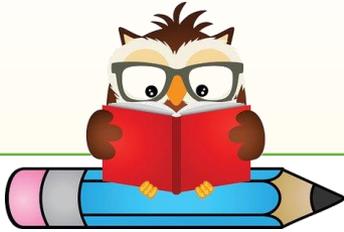


сместиться на вектор (a,b)



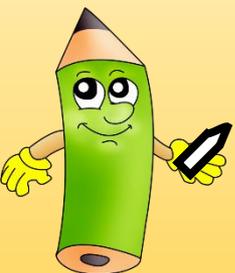
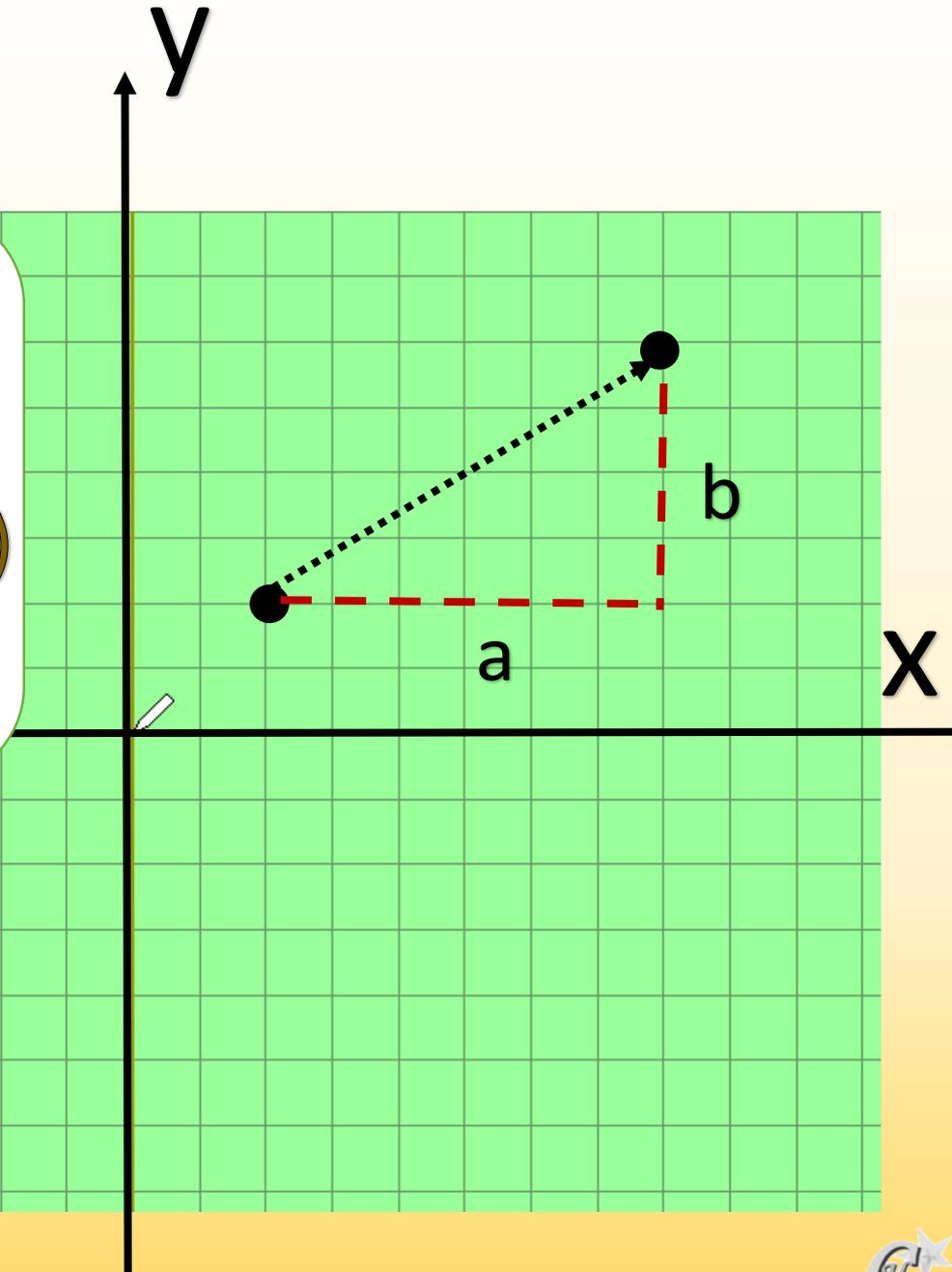


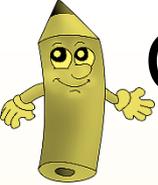
СКИ Чертежника



Треугольник

сместиться на вектор (a, b)



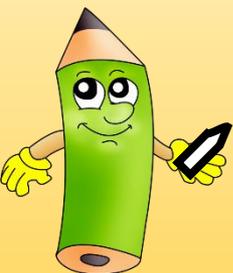
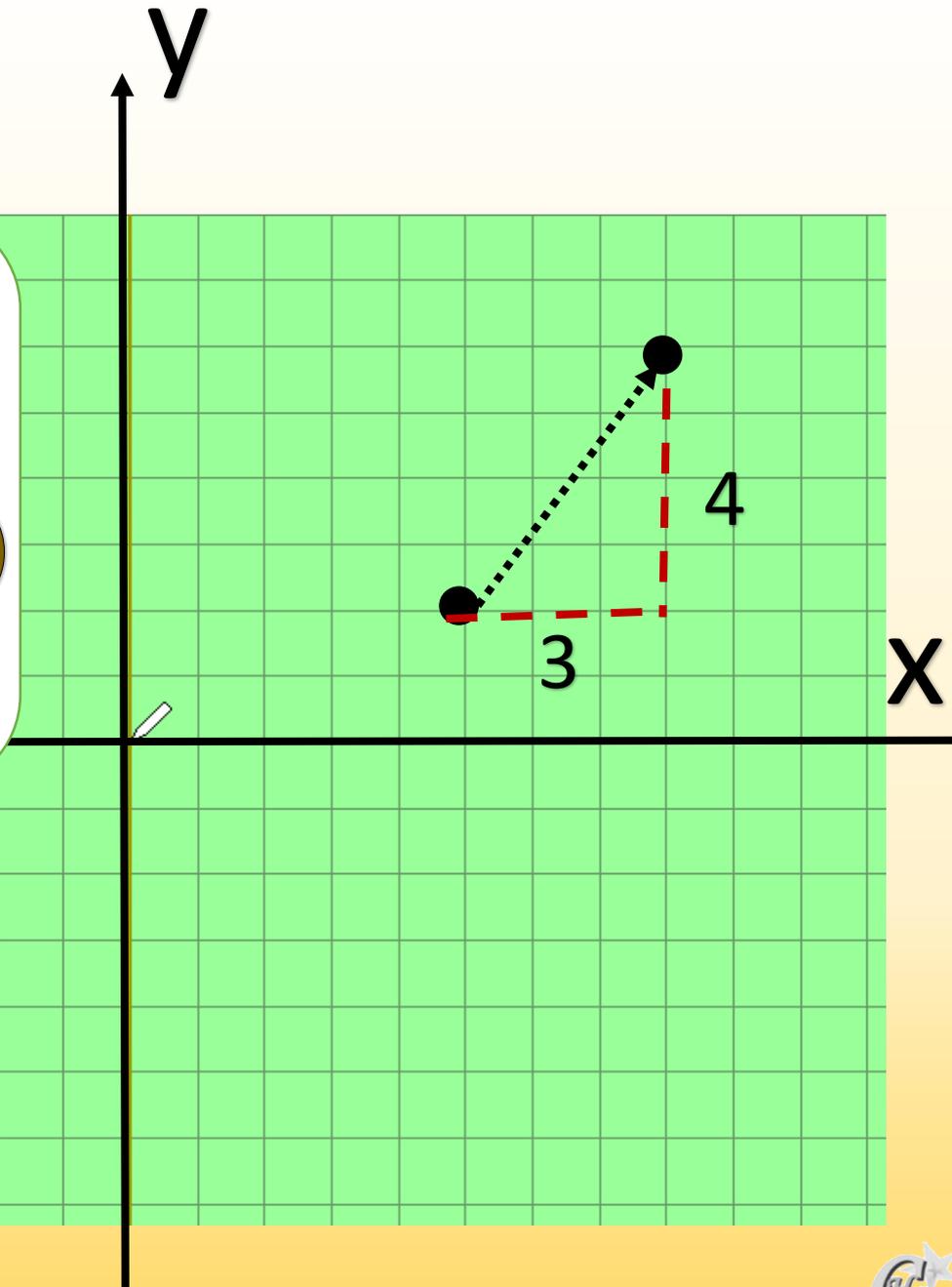


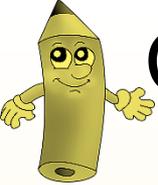
СКИ Чертежника



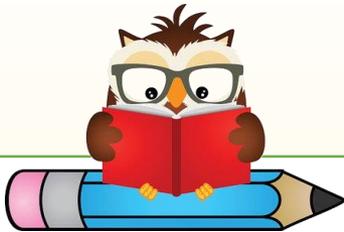
Треугольник

сместиться на вектор $(3,4)$



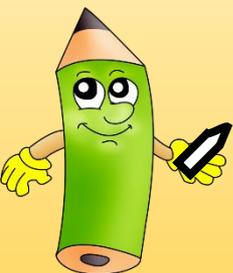
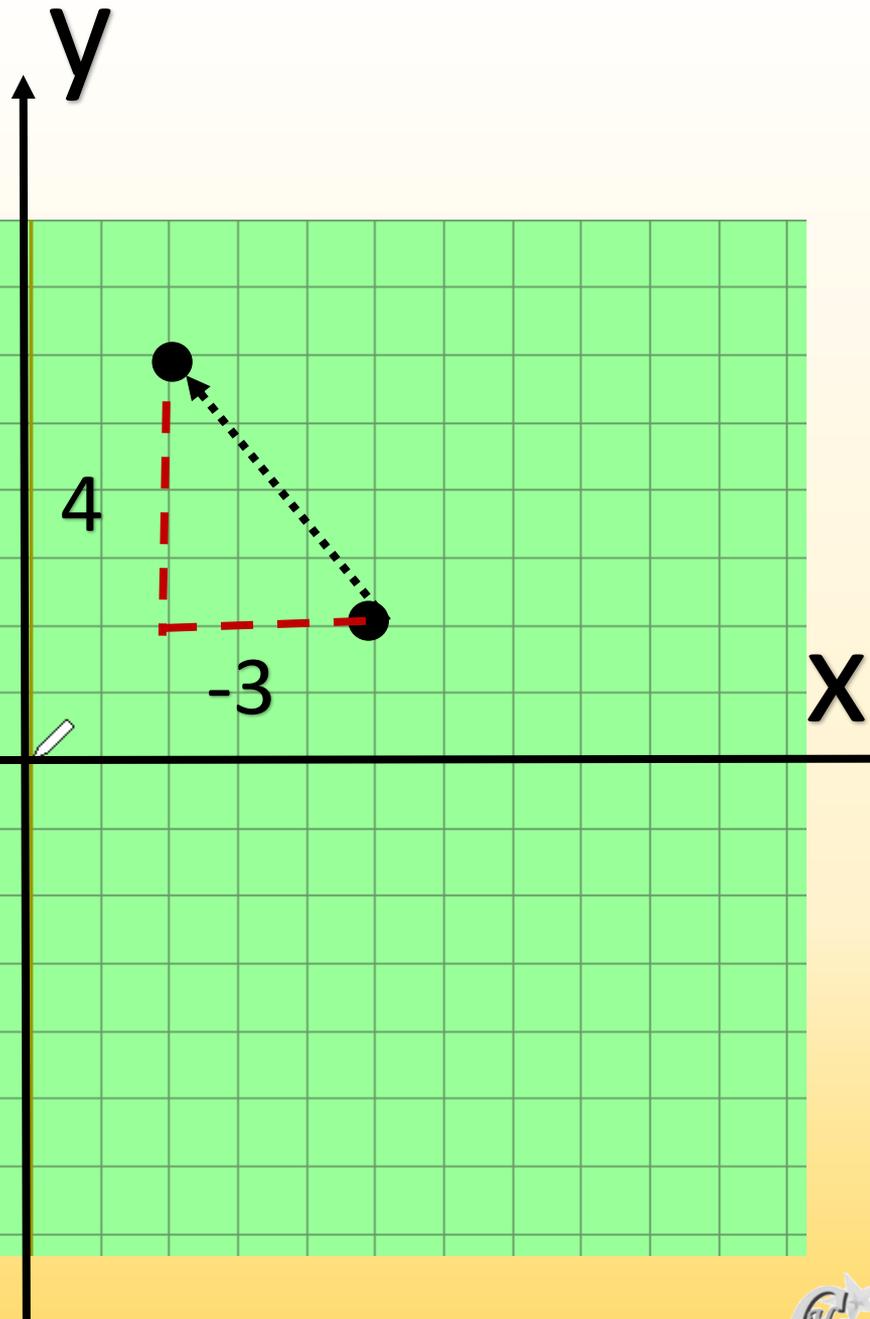


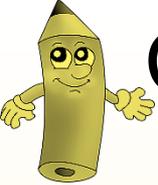
СКИ Чертежника



Треугольник

сместиться на вектор $(-3, 4)$

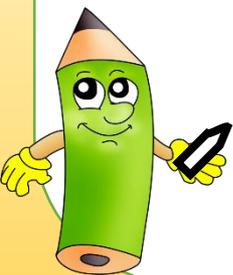
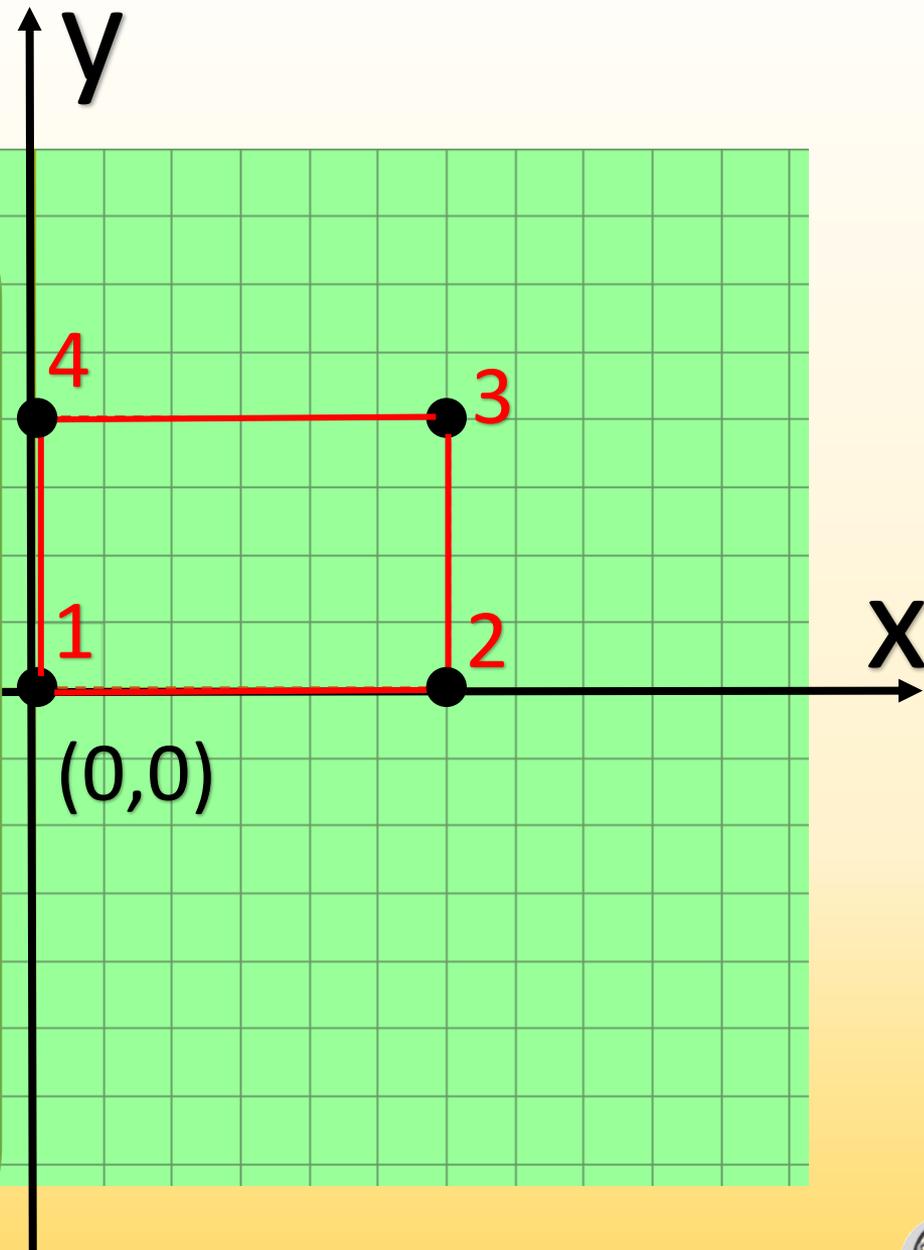


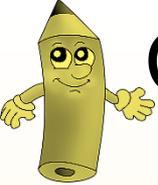


СКИ Чертежника



Прямоугольник
Выбрать чернила (красный)
опустить перо
сместиться на вектор $(6,0)$
сместиться на вектор $(0,4)$
сместиться на вектор $(-6,0)$
сместиться на вектор $(0,-4)$





СКИ Чертежника



Прямоугольник

сместиться в точку $(2,2)$

выбрать чернила (красный)

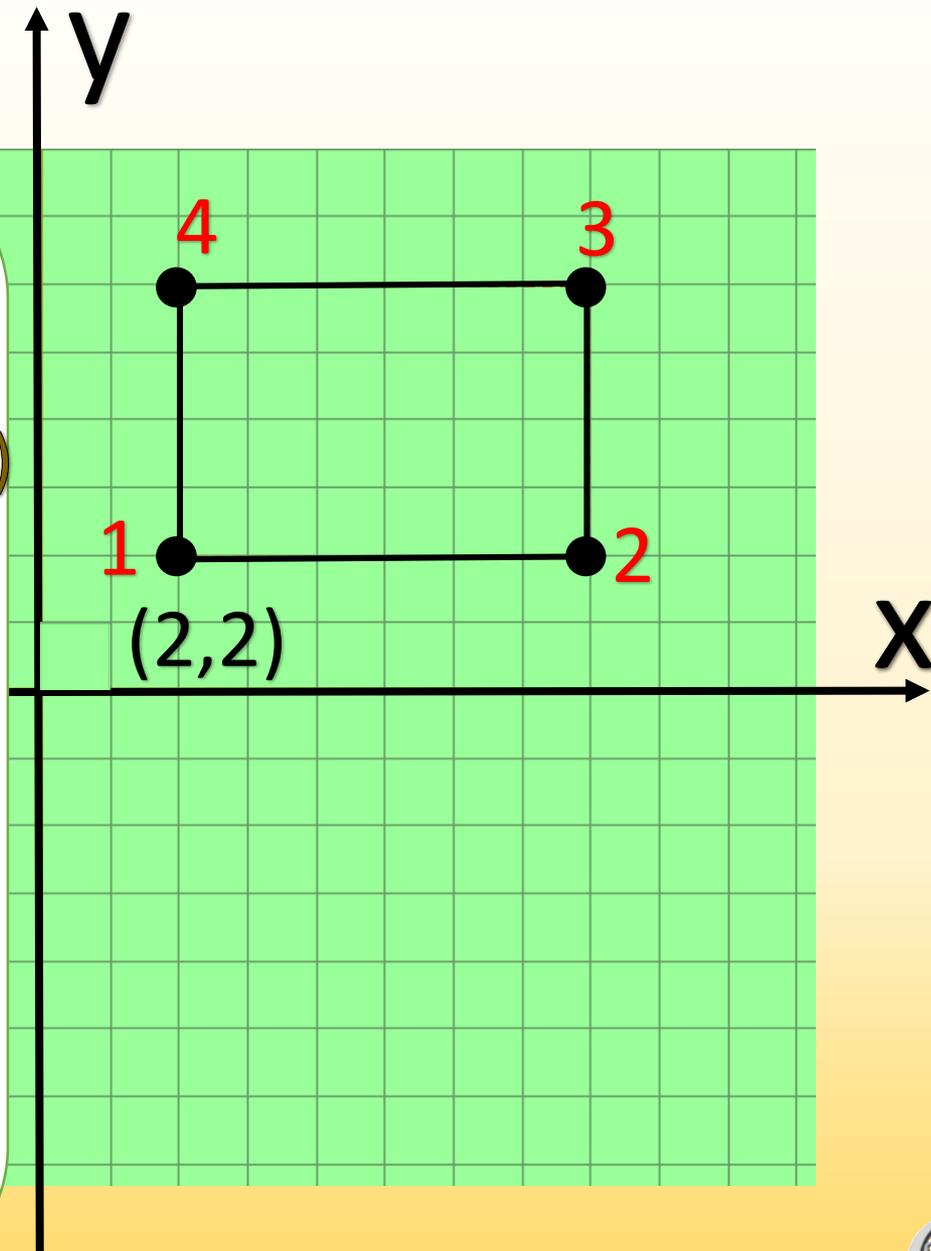
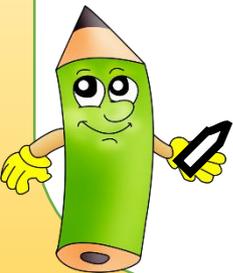
опустить перо

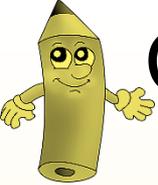
сместиться на вектор $(6,0)$

сместиться на вектор $(0,4)$

сместиться на вектор $(-6,0)$

сместиться на вектор $(0,-4)$





СКИ Чертежник



Прямоугольник

сместиться в точку $(3,2)$

выбрать чернила (красный)

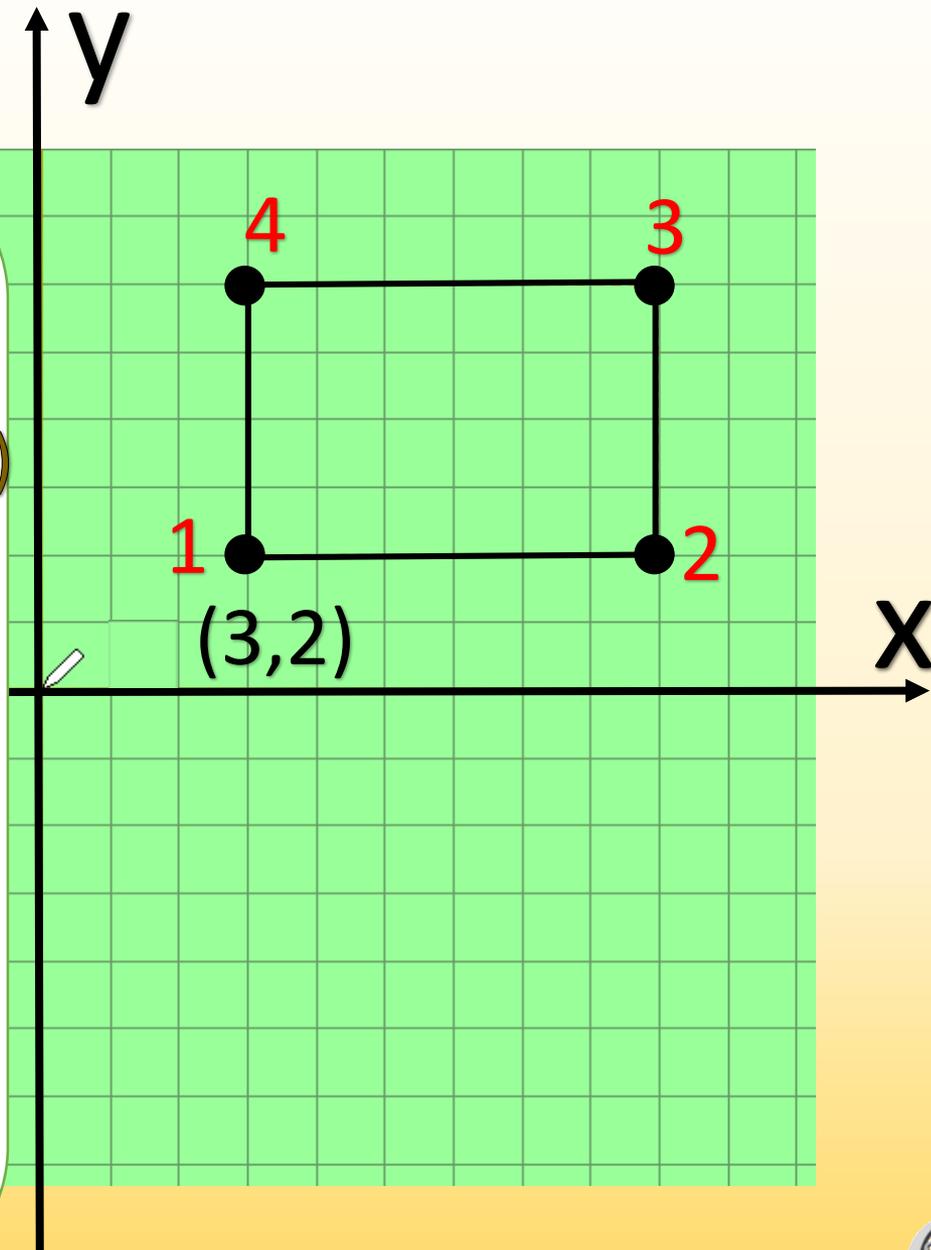
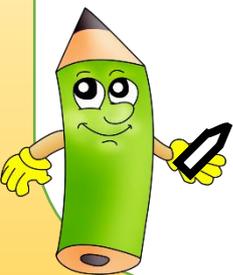
опустить перо

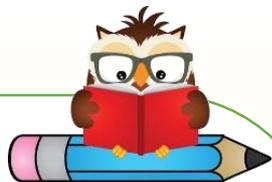
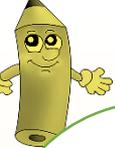
сместиться на вектор $(6,0)$

сместиться на вектор $(0,4)$

сместиться на вектор $(-6,0)$

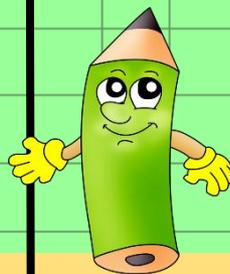
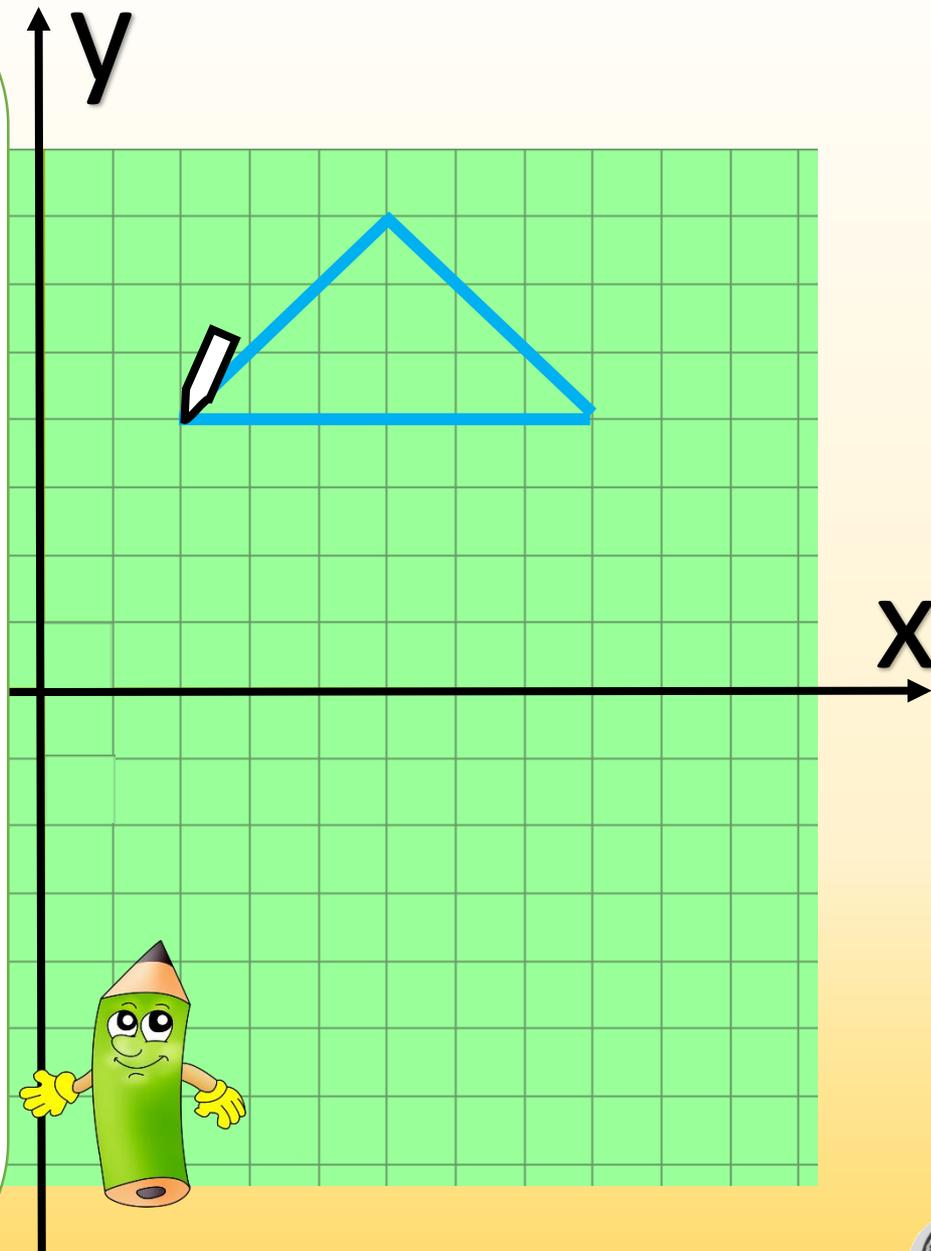
сместиться на вектор $(0,-4)$

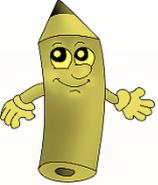




Треугольник

сместиться в точку $(2,4)$
выбрать чернила (синий)
опустить перо
сместиться на вектор $(6,0)$
сместиться на вектор $(-3,3)$
сместиться на вектор $(-3,-3)$





Система Команд Исполнителя (СКИ) Чертежник

сместиться в точку (x,y)

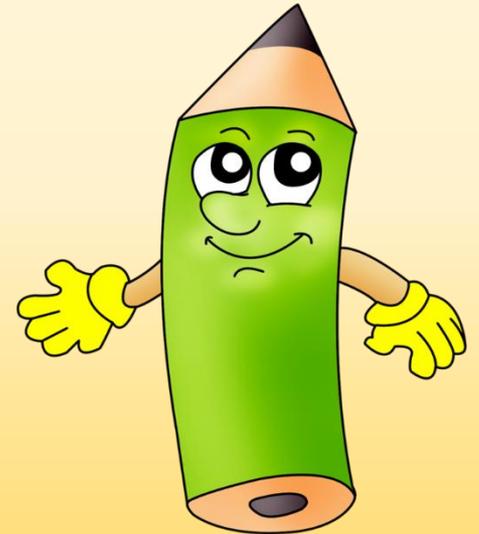


сместиться на вектор (a,b)

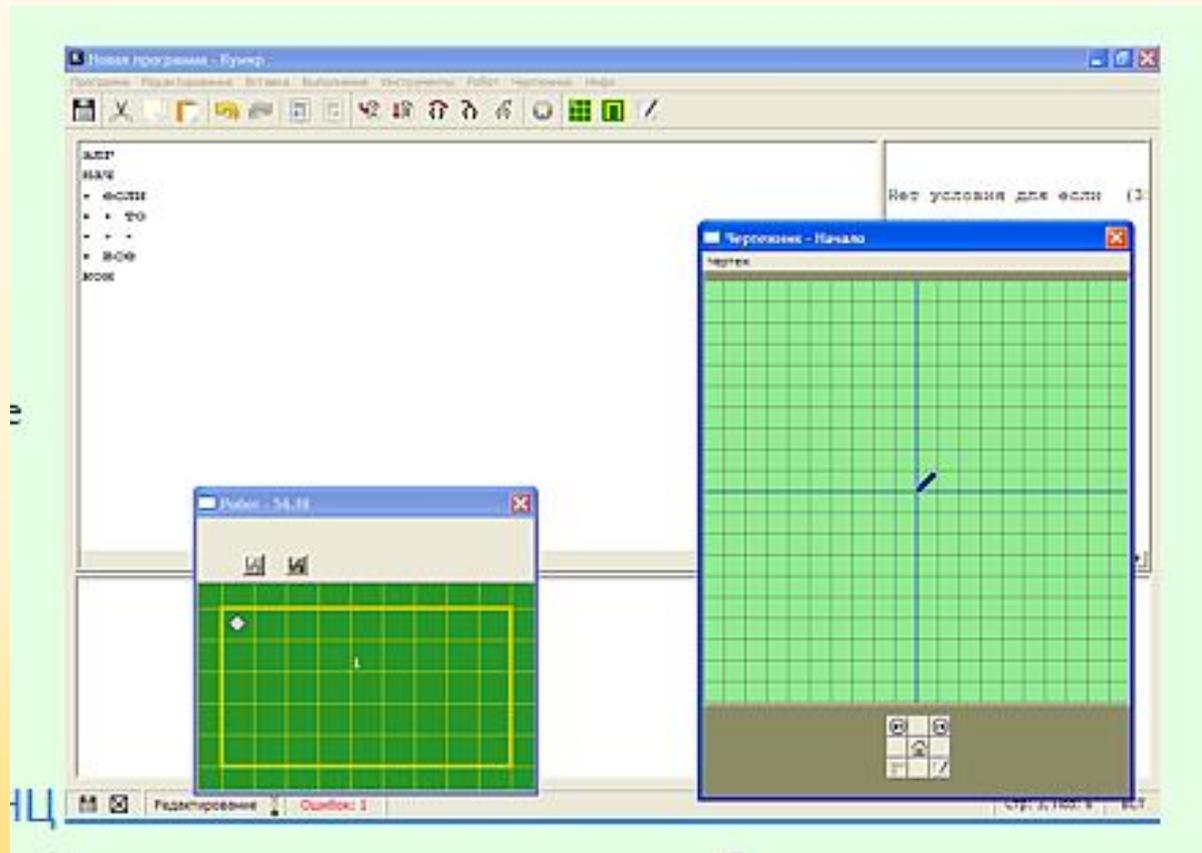
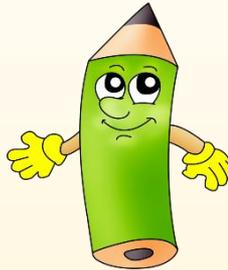


Самое важное на уроке

- Команда Чертежника
сместиться на вектор (a,b)



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



Задание

Написать программы для исполнителя Чертежник

Учебник §18 (стр.118-123)

Вопросы и задания

№3,4,5 (рисунок на выбор)



