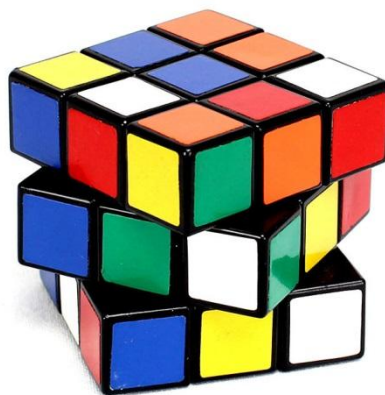
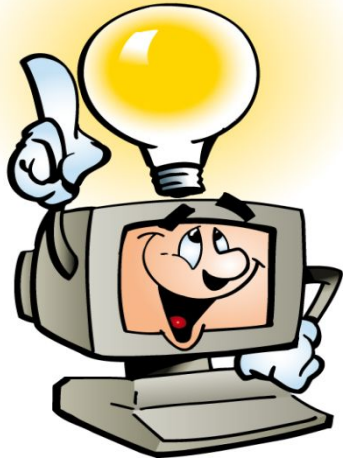


ПРИМЕРЫ УПРАВЛЕНИЯ
ИСПОЛНИТЕЛЕМ ЧЕРТЁЖНИК ПРИ
РИСОВАНИИ УЗОРОВ



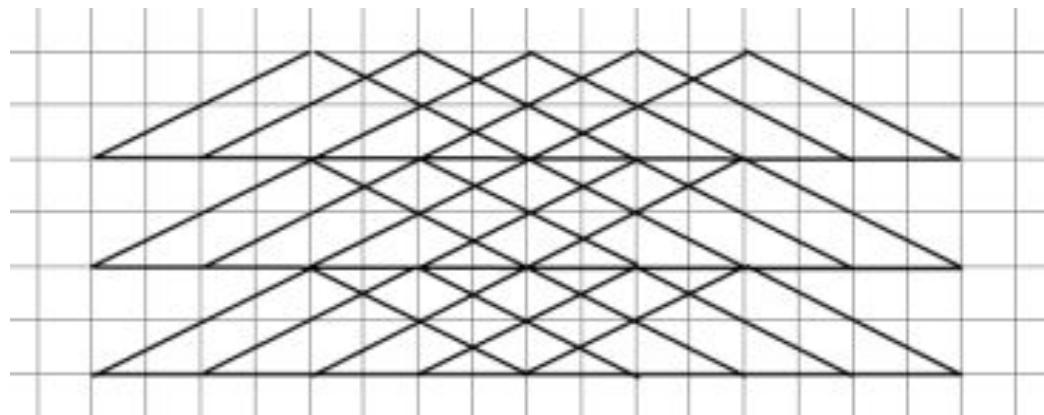
Канарейкин А. И.

Цель : *показать преимущество
применения нескольких алгоритмов
управления исполнителем
Чертежник при рисовании узоров.*



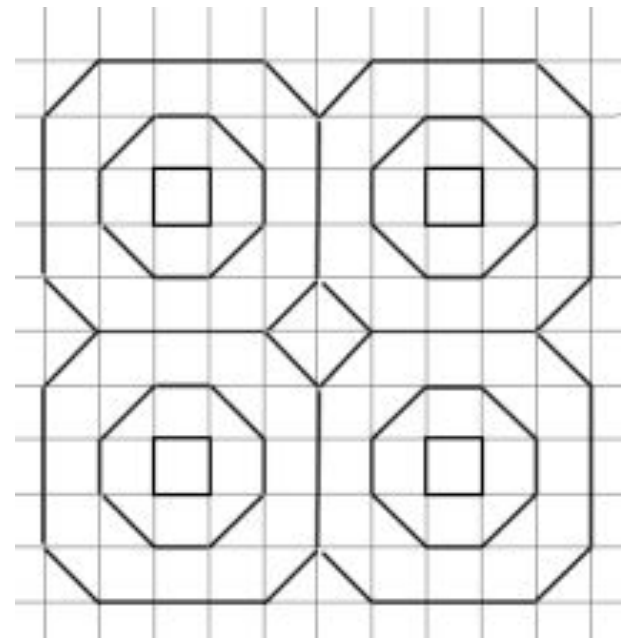
Задача 1. Составьте программу рисования узора, показанного на рисунке. Количество повторений элементов узора по вертикали и горизонтали задается пользователем.

```
● использовать Чертежник
● алг ряд_треугольник_1
● нач
● . нц 5 раз
● . . треугольник_1
● . кц
● . поднять перо
● . сместиться на вектор (-10,2)
● . нц 5 раз
● . . треугольник_1
● . кц
● . поднять перо
● . сместиться на вектор (-10,2)
● . нц 5 раз
● . . треугольник_1
● . кц
● кон
● алг треугольник_1
● нач
● . опустить перо
● . сместиться на вектор (4,2)
● . сместиться на вектор (4,-2)
● . сместиться на вектор (-8,0)
● . поднять перо
● . сместиться на вектор (2,0)
● . опустить перо
● кон
```



Задача 2. Составьте программу рисования узора, показанного на рисунке. Количество повторений элементов узора по вертикали и горизонтали задается пользователем.

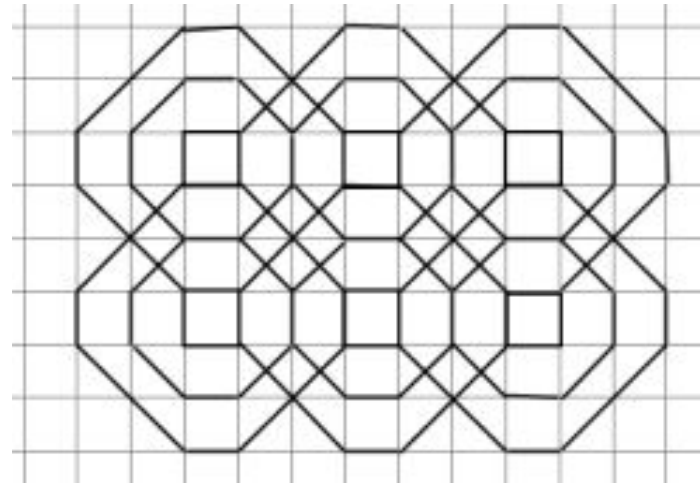
- использовать Чертежник
- алг узоры
- нач
- . узор_1
- . сместиться на вектор (2,-3)
- . узор_1
- . сместиться на вектор (-3,2)
- . узор_1
- . сместиться на вектор (-8,-3)
- . узор_1
- кон
- алг узор_1
- нач
- . сместиться на вектор (2,1)
- . опустить перо
- . сместиться на вектор (-1,1)
- . сместиться на вектор (0,3)
- . сместиться на вектор (1,1)
- . сместиться на вектор (3,0)
- . сместиться на вектор (1,-1)
- . сместиться на вектор (0,-3)
- . сместиться на вектор (-1,-1)
- . сместиться на вектор (-3,0)
- . поднять перо
- .



- сместиться на вектор $(1,1)$
- . опустить перо
- . сместиться на вектор $(-1,1)$
- . сместиться на вектор $(0,1)$
- . сместиться на вектор $(1,1)$
- . сместиться на вектор $(1,0)$
- . сместиться на вектор $(1,-1)$
- . сместиться на вектор $(0,-1)$
- . сместиться на вектор $(-1,-1)$
- . сместиться на вектор $(-1,0)$
- . поднять перо
- . сместиться на вектор $(0,1)$
- . опустить перо
- . сместиться на вектор $(0,1)$
- . сместиться на вектор $(1,0)$
- . сместиться на вектор $(0,-1)$
- . сместиться на вектор $(-1,0)$
- . поднять перо
- **кон**

Задача 3. Составьте программу рисования узора, показанного на рисунке. Количество повторений элементов узора по вертикали и горизонтали задается пользователем.

```
использовать Чертежник
алг узор_6
нач
. узор_1
. сместиться на вектор (0,-3)
. узор_1
. сместиться на вектор (0,-3)
. узор_1
. сместиться на вектор (-3,0)
. узор_1
. сместиться на вектор (-6,-3)
. узор_1
. сместиться на вектор (-6,-3)
. узор_1
кон
алг узор_1
нач
. сместиться на вектор (3,1)
. опустить перо
. сместиться на вектор (-2,2)
. сместиться на вектор (0,1)
. сместиться на вектор (2,2)
. сместиться на вектор (1,0)
. сместиться на вектор (2,-2)
. сместиться на вектор (0,-1)
. сместиться на вектор (-2,-2)
. сместиться на вектор (-1,0)
. поднять перо
```



- . сместиться на вектор $(0,1)$
- . опустить перо
- . сместиться на вектор $(-1,1)$
- . сместиться на вектор $(0,1)$
- . сместиться на вектор $(1,1)$
- . сместиться на вектор $(1,0)$
- . сместиться на вектор $(1,-1)$
- . сместиться на вектор $(0,-1)$
- . сместиться на вектор $(-1,-1)$
- . сместиться на вектор $(-1,0)$
- . поднять перо
- . сместиться на вектор $(0,1)$
- . опустить перо
- . сместиться на вектор $(0,1)$
- . сместиться на вектор $(1,0)$
- . сместиться на вектор $(0,-1)$
- . сместиться на вектор $(-1,0)$
- . поднять перо
- **кОН**

●

*Спасибо
за
внимание!*

