

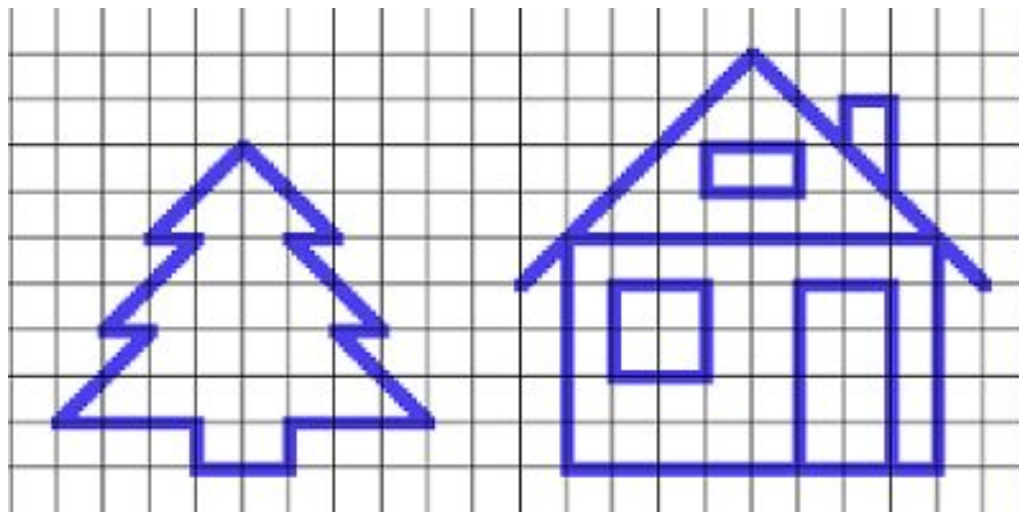
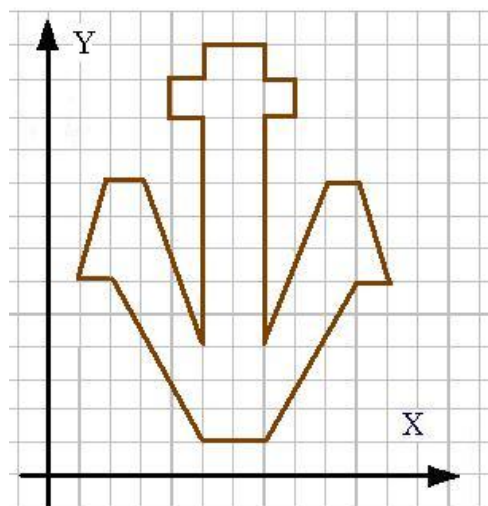
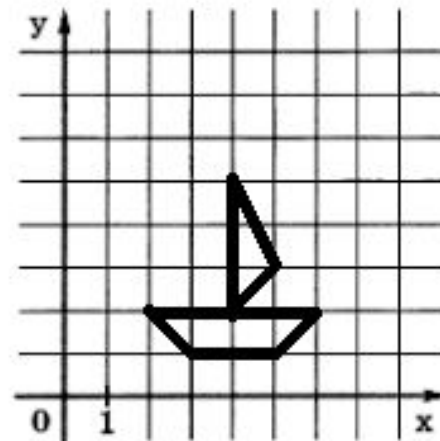
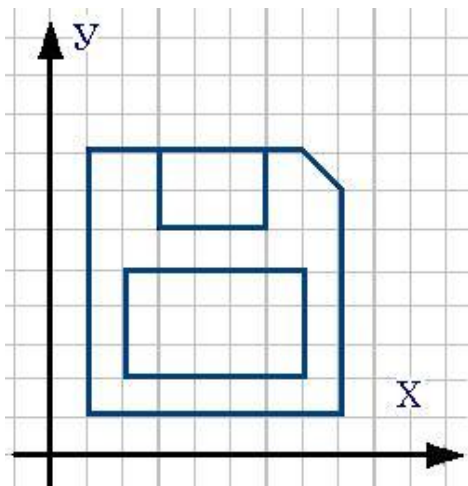
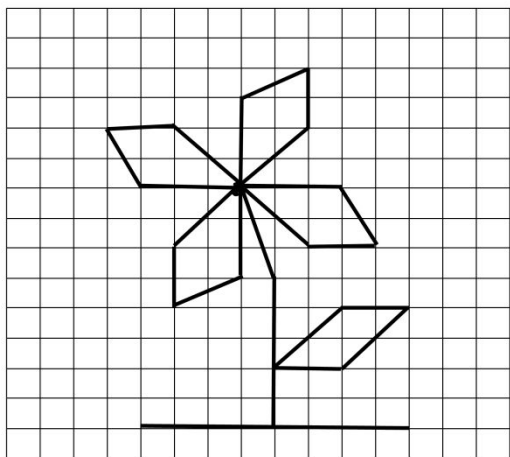
Управление исполнителем Чертежник.

Пример алгоритма управления

Чертежником.

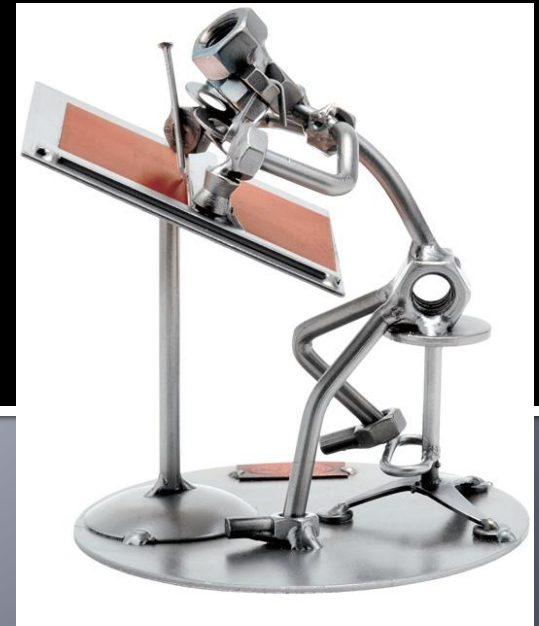
Работа в среде исполнителя Чертежник.

# Как можно назвать исполнителя?



# Тема урока

## Управление исполнителем Чертёжник



## Цель урока

***научиться записывать алгоритмы для управления Чертежником.***

Выполните задание на рабочем листе.  
Используйте учебник § 18 стр. 118 - 120

## Задание на рабочем листе

**Круг решаемых задач:** построение рисунков на координатной плоскости

**Среда:** координатная плоскость

### Система команд

Команда	Действие
Поднять перо	Чертёжник поднимает перо
Опустить перо	Чертёжник опускает перо
Сместиться в точку $(a, b)$	Чертёжник сдвигается в точку с координатами $(a, b)$
Сместиться на вектор $(a, b)$	Чертёжник сдвигается на вектор $(a, b)$

### Система отказов

Синтаксические ошибки	Логические ошибки
-----------------------	-------------------

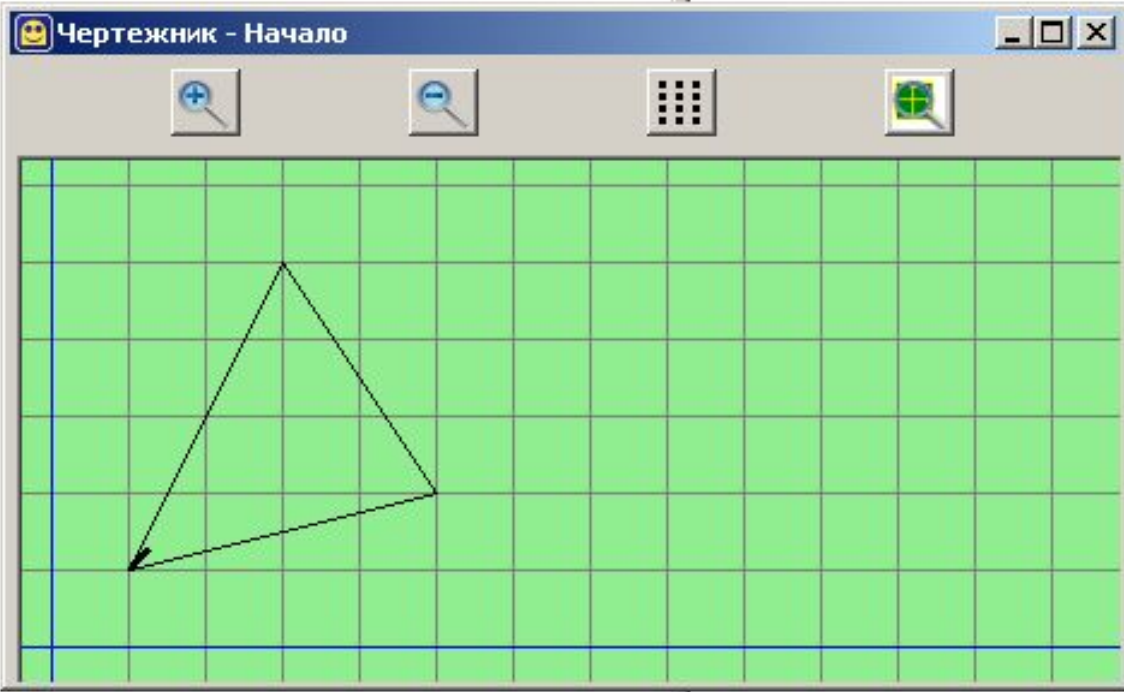
# Строим треугольник

К Новая программа - Кумир

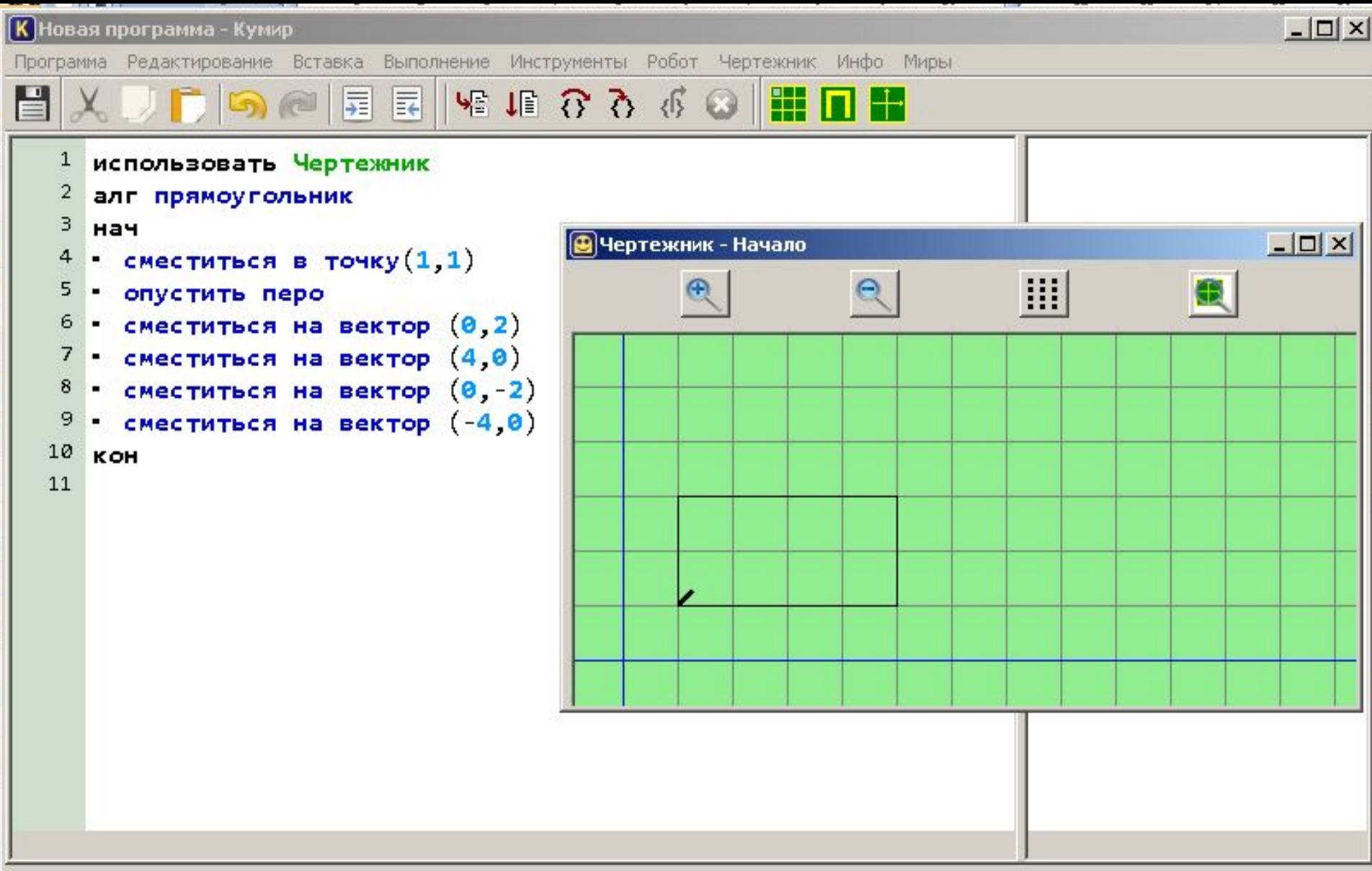
Программа Редактирование Вставка Выполнение Инструменты Робот Чертежник Инфо Миры

использовать Чертежник  
| использовать Робот  
алг  
нач  
▪ сместиться в точку (1,1)  
▪ опустить перо  
▪ сместиться в точку (3,5)  
▪ сместиться в точку (5,2)  
▪ сместиться в точку (1,1)  
кон

Чертежник - Начало



# Строим прямоугольник



The image shows a screenshot of a programming environment. The main window is titled "Новая программа - Кумир" (New program - KUMIR). The menu bar includes "Программа", "Редактирование", "Вставка", "Выполнение", "Инструменты", "Робот", "Чертежник", "Инфо", and "Миры". The toolbar contains various icons for file operations, editing, and execution. The code editor on the left contains the following code:

```
1 использовать Чертежник
2 алг прямоугольник
3 нач
4   ▪ сместиться в точку (1,1)
5   ▪ опустить перо
6   ▪ сместиться на вектор (0,2)
7   ▪ сместиться на вектор (4,0)
8   ▪ сместиться на вектор (0,-2)
9   ▪ сместиться на вектор (-4,0)
10 кон
11
```

The graphics window, titled "Чертежник - Начало", displays a green grid. A black line is drawn on the grid, starting from the point (1,1) and extending horizontally to the right. A small black arrowhead is visible at the end of the line, pointing to the right.



# РТ № 211 стр. 186

К Новая программа - Куир

Программа Редактирование Вставка Выполнение Инструменты Робот Чертежник Инфо Мир

1 использовать Чертежник  
2 | использовать Робот  
3 алг  
4 нач  
5 ▪ поднять перо  
6 ▪ сместиться в точку (5,4)  
7 ▪ опустить перо  
8 ▪ сместиться на вектор (1,1)  
9 ▪ сместиться в точку (6,1)  
10 ▪ сместиться на вектор (-1,1)  
11 ▪ сместиться на вектор (-3,0)  
12 ▪ сместиться в точку (1,1)  
13 ▪ сместиться на вектор (0,4)  
14 ▪ сместиться на вектор (1,-1)  
15 ▪ сместиться на вектор (3,0)  
16 кон  
17

Чертежник - Начало

**Выполните в системе  
программирования КУМИР**

- Какую тему мы изучали на уроке?
- Что вы научились делать?
- Какие трудности вы испытывали при написании программы для исполнителя Чертежник?
- Где можно применять новые знания?

## **Домашнее задание**

§18 стр. 118-123, РТ № 208, №210

## Использованные источники:

- Видео. Образовательный канал. Гимнастика для глаз "В пучине морской"  
<https://www.youtube.com/watch?v=68kDApw-eLU>
- Информатика. Учебник 6 класс. Л.Л.Босова, А.Ю.Босова. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
- Информатика: рабочая тетрадь для 6 класса / Л.Л. Босова, А.Ю.Босова. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
- Информатика. УМК для основной школы: 5 - 6, 7 – 9 классы (ФГОС). Методическое пособие для учителя. Автор: Бородин М. Н. 2013.
- Методические рекомендации по проведению уроков в 6 классе. Л.Л.Босова.
- Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 6 класса  
<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/flash/gl3/2.php>