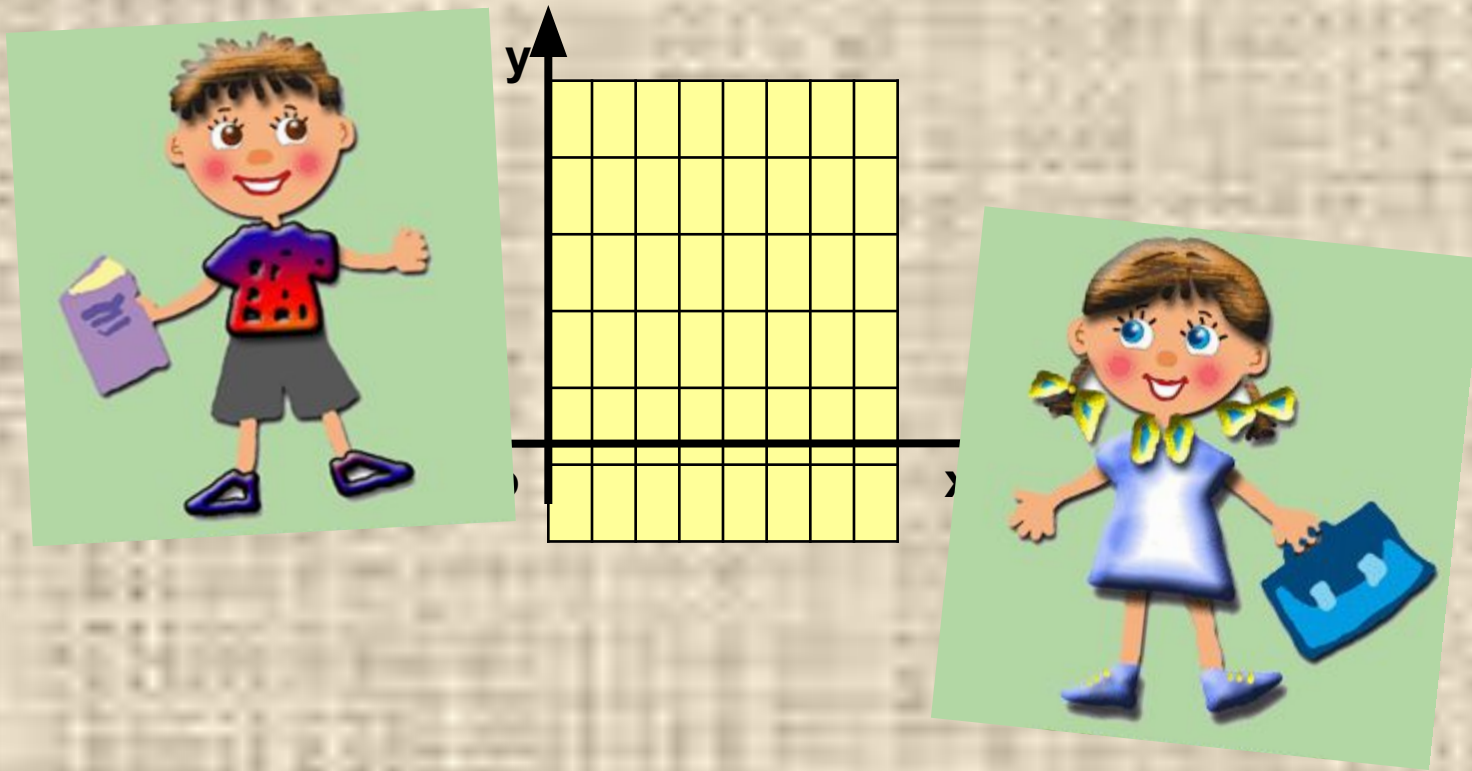


# МЕТОД КООРДИНАТ



# Прямоугольная декартова система координат

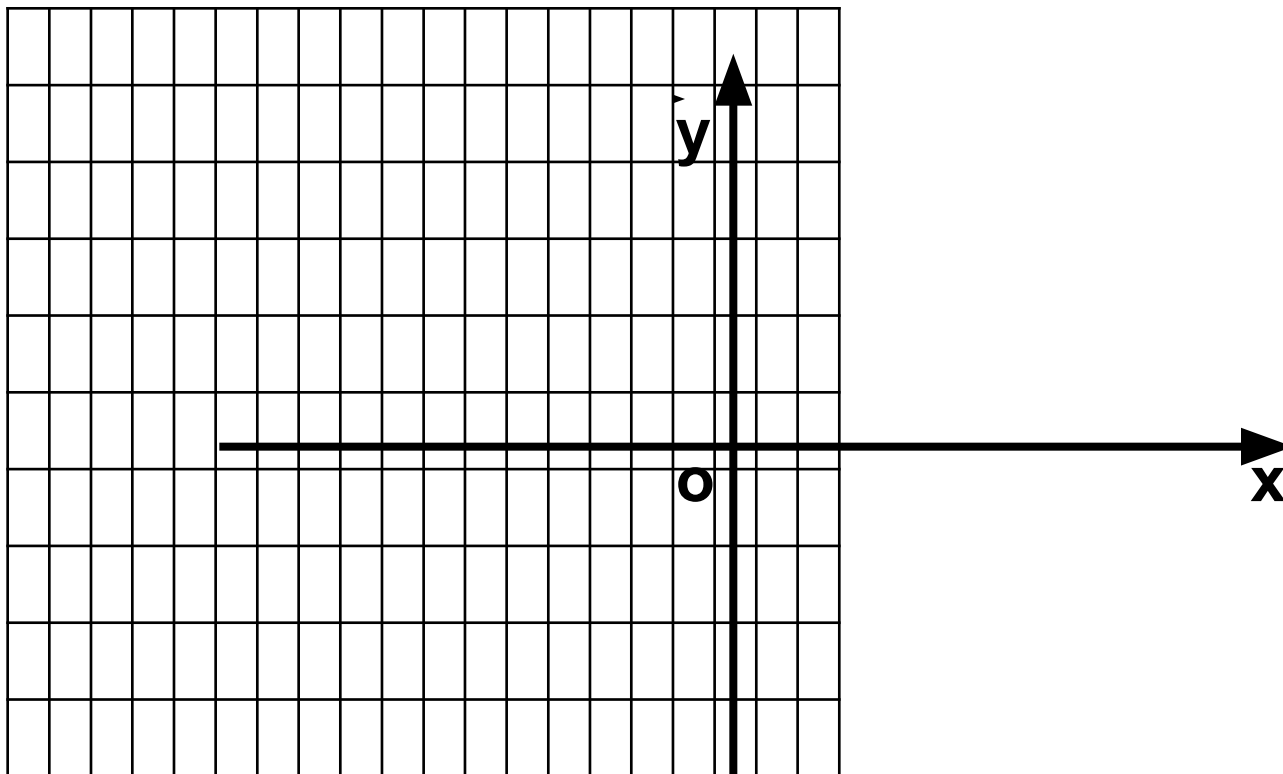
*по имени французского математика*  
**Рене Декарта**

Любая информация , в том числе и графическая, может быть  
представлена с помощью чисел.

(ЧИСЛОВУЮ ОСЬ вы уже рассматривали на уроках математики)

**Чтобы связать числа и точки  
используют  
СИСТЕМУ координат**

# Прямоугольная система координат

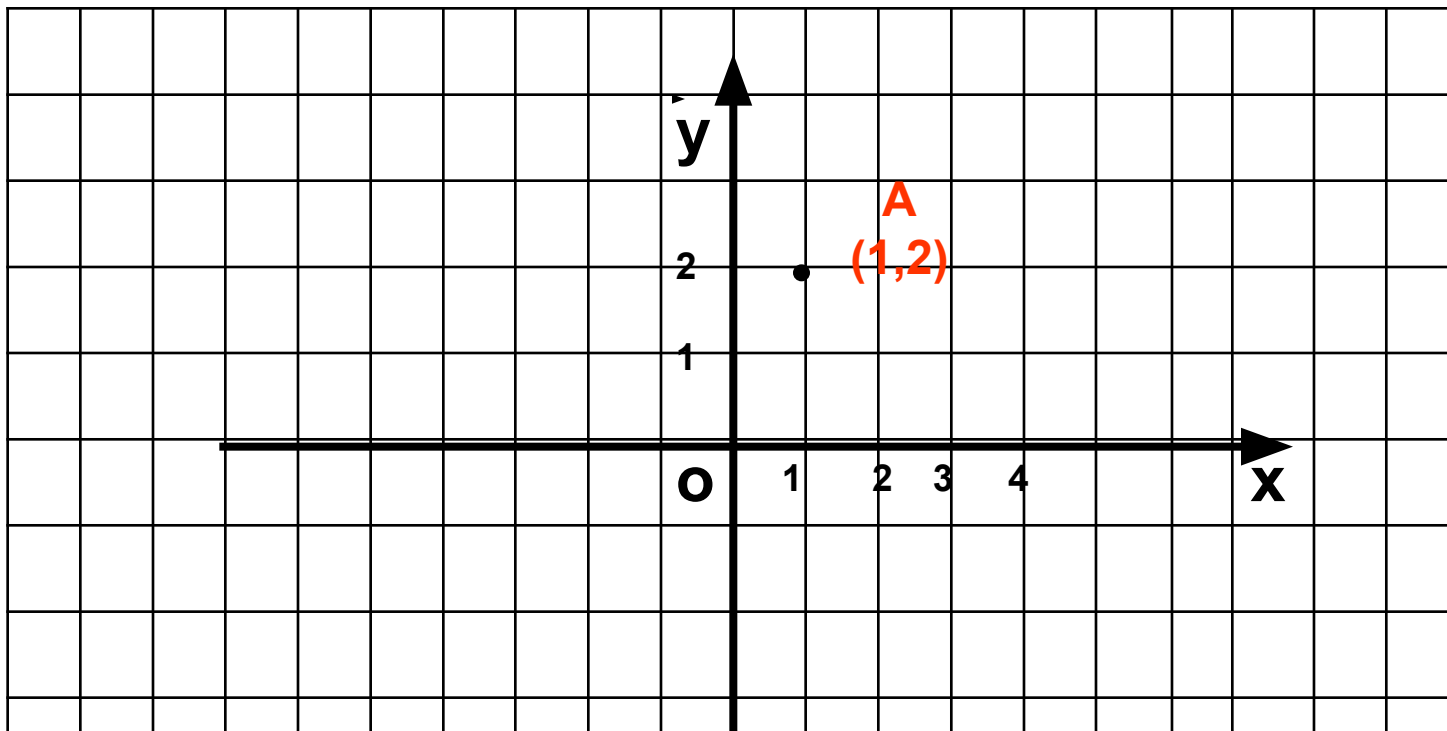


Точка **O** - начало координат (или ноль- 0)

**OX** – горизонтальная ось

**OY** – вертикальная ось

## Прямоугольная система координат



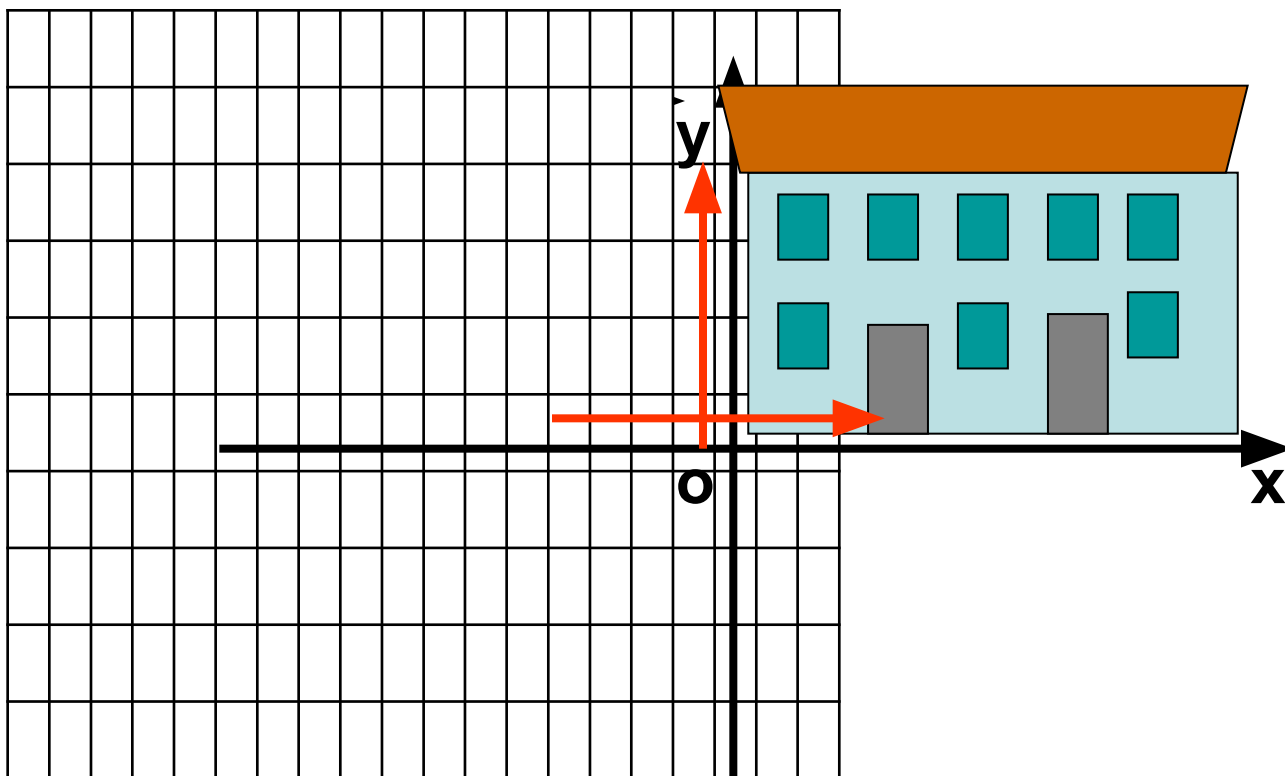
Каждая точка имеет свой точный адрес - это пара чисел:

первое число по оси **OX** ,

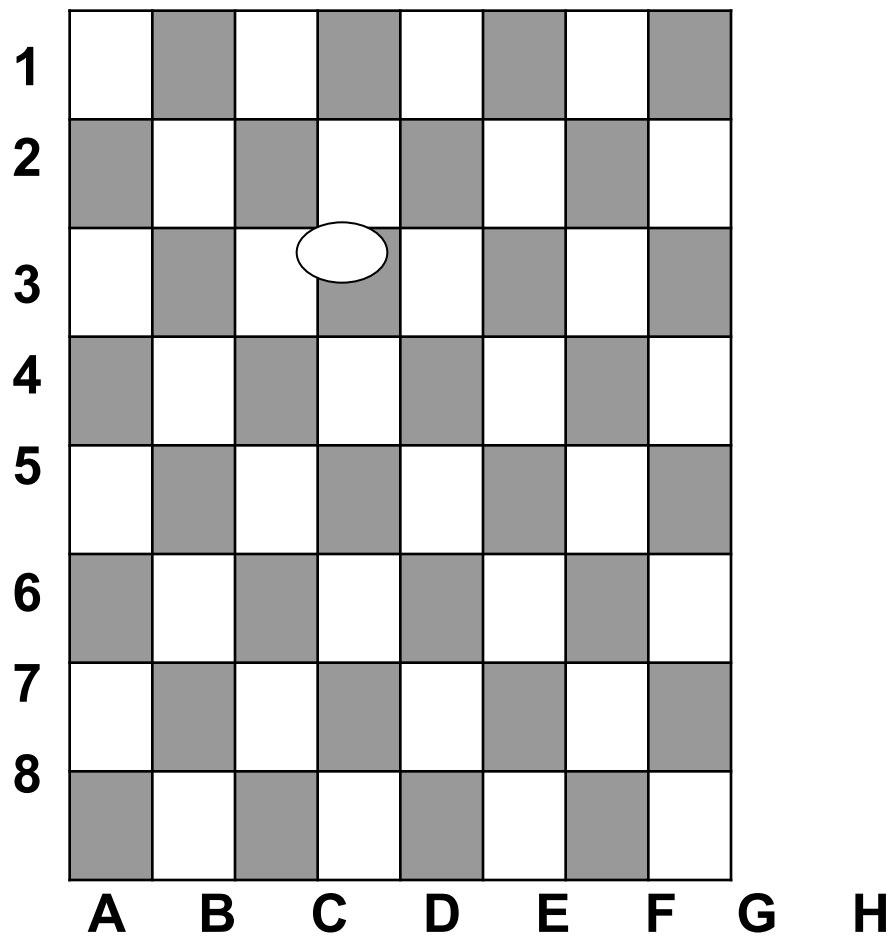
а второе число по оси **OY**

Эта пара чисел называется **КООРДИНАТАМИ** точки

## Прямоугольная система координат

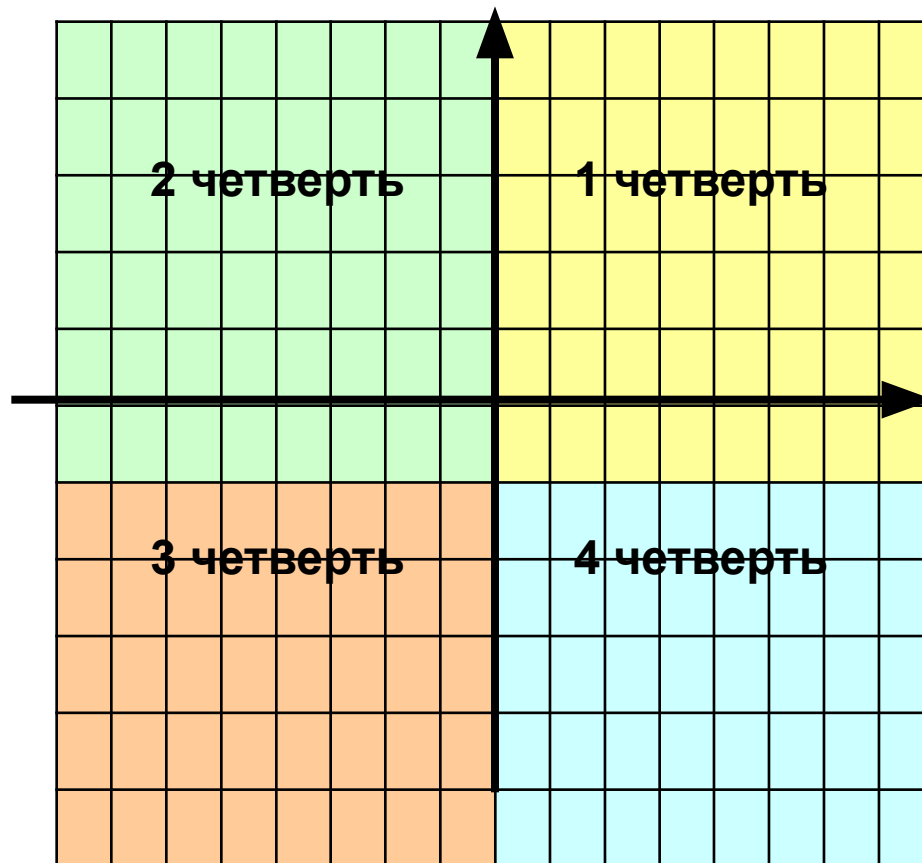


А чтобы не путать порядок координат, вспомните, как мы входим в дом:  
сначала входим в подъезд, потом поднимаемся на нужный этаж



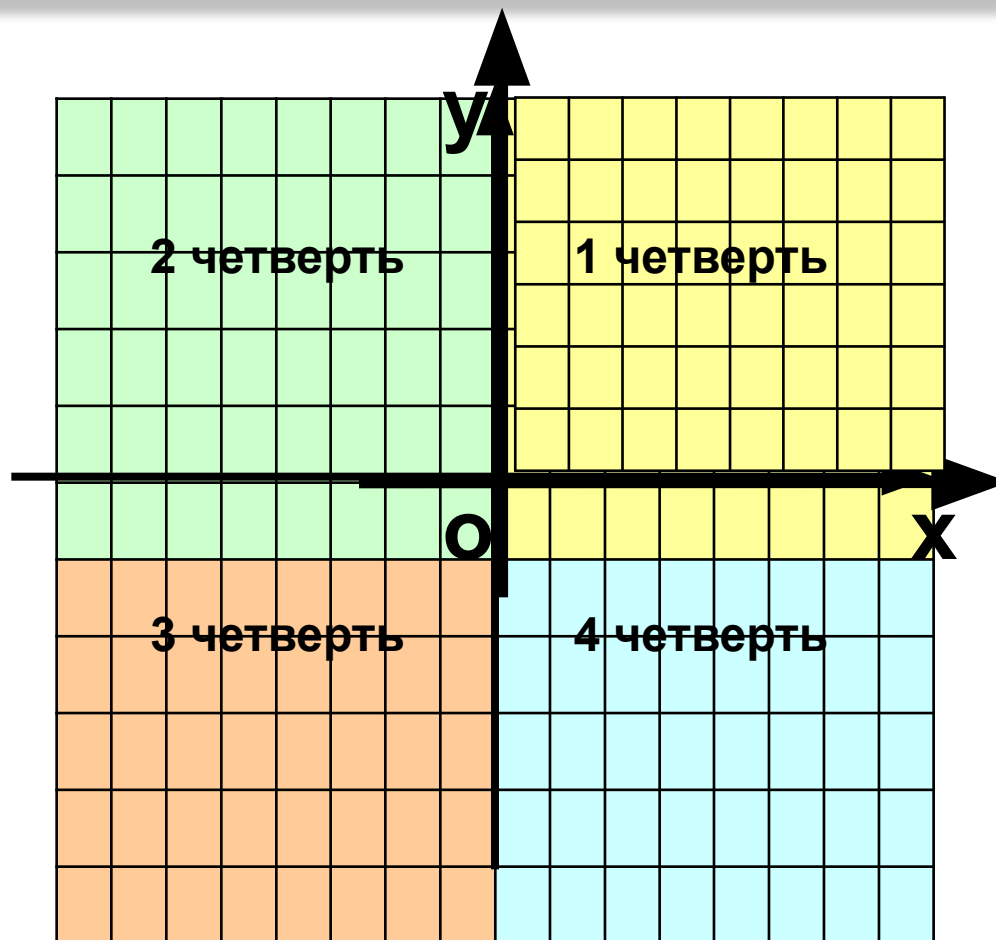
**Определите положение шашки на доске**

# Прямоугольная система координат



Оси координат разбивают плоскость на 4 части

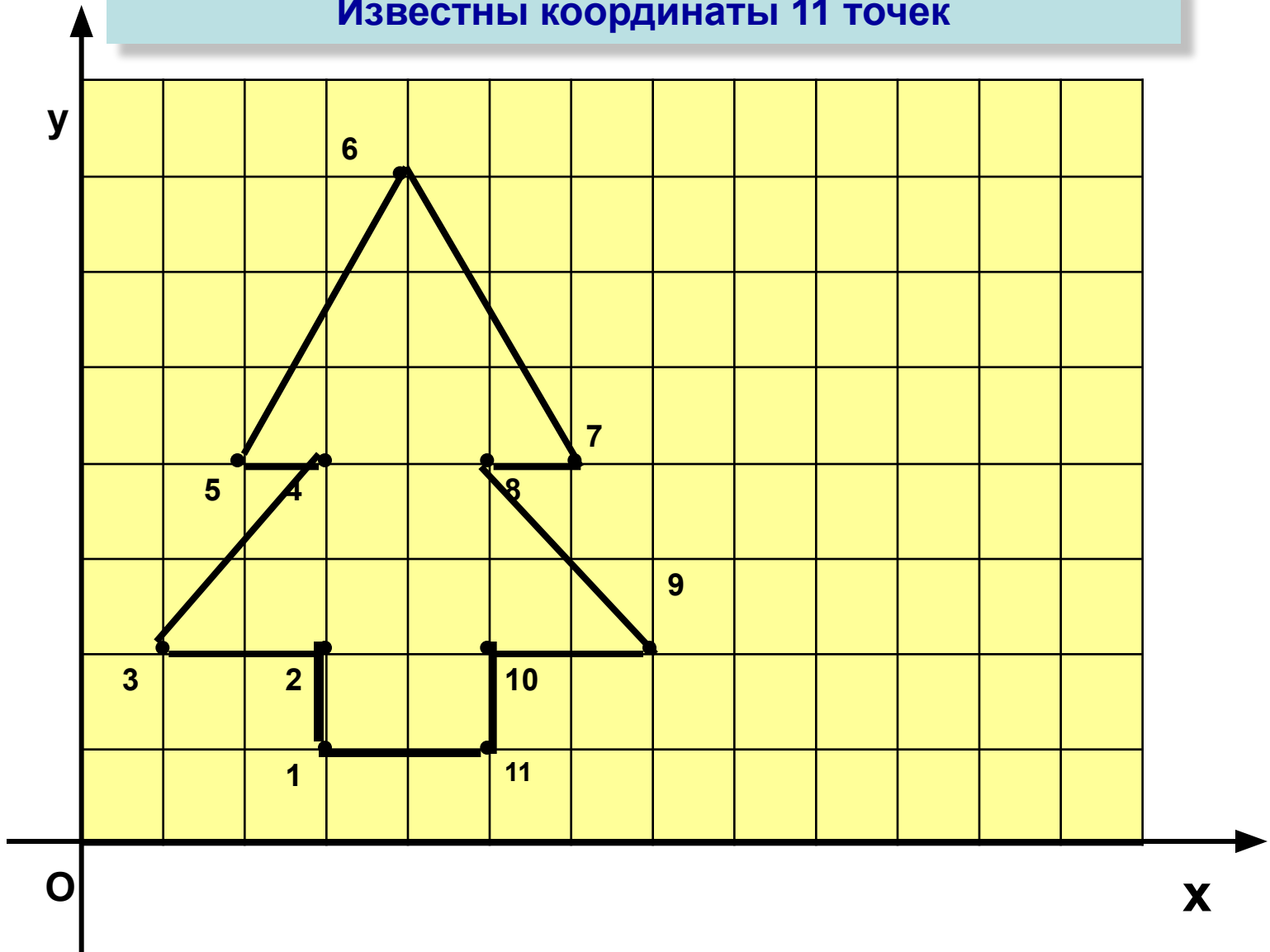
# Прямоугольная система координат



Сейчас мы будем работать только  
в **первой** координатной четверти



# Известны координаты 11 точек



Соединим точки в таком порядке 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-1

**Мы провели работу по декодированию  
графического изображения,  
которое состояло из 11 точек ,  
соединенных отрезками.**

**Эти точки были заданы с помощью  
декартовых прямоугольных координат**

## Игра «Шифровальщики»

Даны координаты точек :

- 1( 2,6)
- 2(6,6)
- 3(11,7)
- 4(11,4)
- 5(6,2)
- 6(2,2)
- 7(4,9)
- 8(9,9)
- 9(3,2)
- 10(3,4)
- 11(5,4)
- 12(5,2)

Соедините точки в таком порядке : 1-2-3-4-5-6-1-7-8-3,  
7-2-5, 9-10-11-12