

Повторение курса
информатики
7 класс

Двоичная система счисления

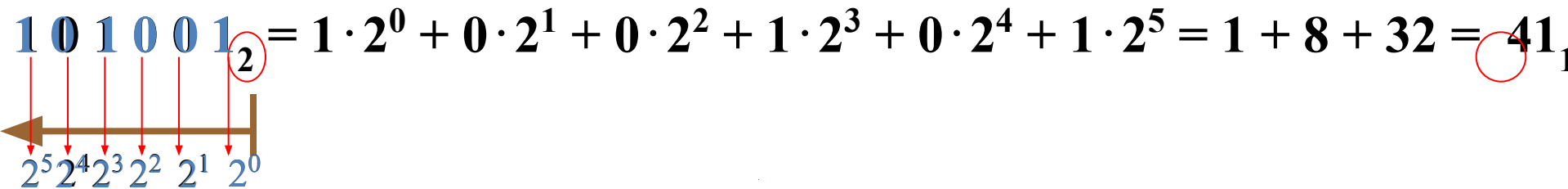
$p=2$ – основание системы; $0, 1$ – алфавит

$\dots, \frac{1}{4}, \frac{1}{2}, 1, 2, 4, 8, 16, 32, \dots$ – базис

$(\dots, 2^{-2}, 2^{-1}, 2^0, 2^1, 2^2, 2^3, 2^4, 2^5, \dots)$

Перевод из двоичной системы счисления в десятичную:

$101001_2 = 1 \cdot 2^0 + 0 \cdot 2^1 + 0 \cdot 2^2 + 1 \cdot 2^3 + 0 \cdot 2^4 + 1 \cdot 2^5 = 1 + 8 + 32 = 41_{10}$



1	2	4	8	16	32	64	128
2^0	2^1	2^2	2^3	2^4	2^5	2^6	2^7

$$100101_2 = 1 + 0 \cdot 2^1 + 1 \cdot 2^2 + 0 \cdot 2^3 + 0 \cdot 2^4 + 1 \cdot 2^5 = 1 + 4 + 32 = 37_{10}$$

$$101010_2 = 0 + 1 \cdot 2^1 + 0 \cdot 2^2 + 1 \cdot 2^3 + 0 \cdot 2^4 + 1 \cdot 2^5 = 2 + 8 + 32 = 42_{10}$$

1 байт = 8 бит

1 Кбайт = 1024 байт

1 Мбайт = 1024 Кбайт

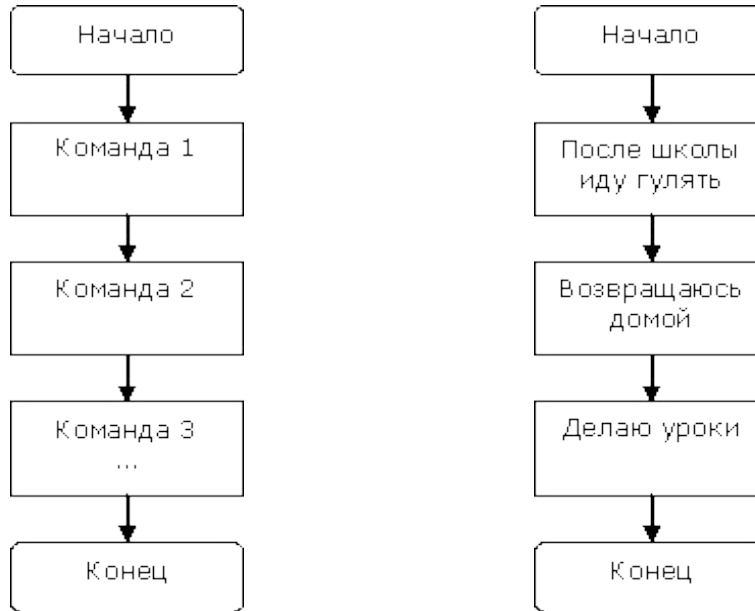
1 Гбайт = 1024 Мбайт

Числа	Запись на БЕЙСИКЕ
<p>2</p> <p>0,65</p> <p>-11,426</p> <p>$2,6 \cdot 10^4$</p> <p>0,00081</p>	<p>2</p> <p>0.65 или .65</p> <p>-11.426</p> <p>2.6E4</p> <p>0.81E-3 или .81E-3</p>
Математическая	На БЕЙСИКЕ
<p>ax^2+b</p> <p>$c - \sqrt{t^3 + 1}$</p> <p>$\frac{a \cdot \sin x + b}{c + d}$</p>	<p>A * X ^ 2 + B или A * X * X + B</p> <p>C - SQR(T^3 + 1)</p> <p>(A*SIN(X)+B)/(C+D)</p>

Функция	Смысл	Бейсик	Паскаль	Значения
abs	$ x $	ABS(X)	ABS(-1)=1 ABS(2)=2	
sqr	\sqrt{x}	SQR(X)	-	SQR(25)=5
	X^2	-	SQR(X)	SQR(4)=16
sqrt		-	SQRT(X)	SQRT(36)=6
sin cos	sin x cos x	SIN(X) COS(X)	синус числа косинус числа	
tan	tg x	TAN(X)	-	тангенс числа
mod	остаток от деления	a MOD b	5 mod 2 = 1 6 mod 3 = 0	
int	округление	INT(a)	-	INT(4.4)=4 INT(6.8)=7
round		-	round(b)	round(4.4)=4 round (6.8)=7
fix	усечение до целого	FIX(E)	-	FIX(4.4)=4 FIX(6.8)=6
trunc		-	trunc(g)	trunc(4.4)=4 trunc(6.8)=6
\	деление нацело	A \ B	-	6 \ 4 = 1
div		-	a div b	12 div 5 = 2
exp	e^x	EXP(X)	экспонента числа	
ln	ln x	LOG(X)	ln(x)	натуральный логарифм

Линейная структура программы.

Программа имеет линейную структуру, если все операторы (команды) выполняются последовательно друг за другом.



Некоторые операторы языка Basic.

REM – оператор комментария. **CLS** - очистить экран. Вся информация, которая была на экране, стирается.

PRINT (вывод, печать) – оператор вывода.

INPUT (ввод) – оператор ввода. Используется для передачи в программу каких-либо значений.

LET переменная=арифметическое_выражение или просто
переменная=арифметическое_выражение

Принцип работы оператора присваивания: вначале выполняется арифметическое выражение, стоящее справа от знака присваивания. Затем полученное значение присваивается переменной, стоящей слева от знака присваивания.

Пример:

```
Let D=SQR(B*B-4*A*C)
```

```
D=SQR(B*B-4*A*C)
```

```
D=D+25
```

Примеры задач:

.Найти периметр и площадь прямоугольника:

Вариант №1	Вариант №2	Вариант №3
<pre>rem периметр и площадь прямоугольника input a, b p=2*(a+b): s=a*b print "P="; p print "S="; s end</pre>	<pre>rem периметр и площадь прямоугольника input "a,b="; a,b p=2*(a+b): s=a*b print "P="; p: print "S="; s end</pre>	<pre>rem периметр и площадь прямоугольника input "a="; a input "b="; b print "P="; 2*(a+b) print "S="; a*b end</pre>

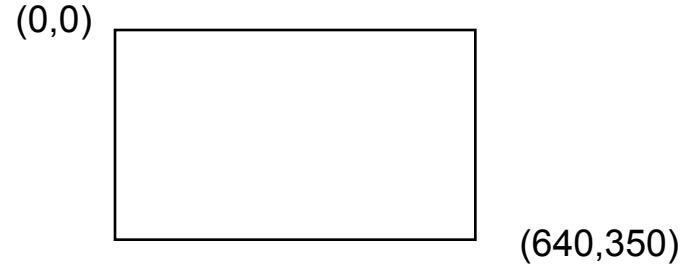
ПРОСТЕЙШИЕ ГРАФИЧЕСКИЕ ПОСТРОЕНИЯ

ГРАФИЧЕСКИЕ ПРИМИТИВЫ

Оператор **SCREEN N**

Графические режимы характеризуются количеством точек по вертикальной и горизонтальной осям экрана. Начало системы координат, т.е. точка с координатами (0,0), расположена в верхнем левом углу экрана. Последняя точка находится в нижнем правом углу.

Режим	Число точек	SCREEN 9
1	320 x 200	4
2	640 x 200	2
7	320 x 200	16
8	640 x 200	16
9	640 x 350	16
10	640 x 350	2
11	640 x 480	2
12	640 x 480	16



Линия, которая в заданном графическом режиме проведет диагональ на экране.

```
SCREEN 12: LINE (0,0)– (640,480)
```

Как построить прямоугольник?

```
LINE (X1,Y1)– (X2– Y2), C, B
```

Как записать процедуру LINE для отображения закрашиваемого прямоугольника?

```
LINE (X1,Y1)– (X2– Y2), C, BF
```

Как построить окружность?

```
CIRCLE (x, y), r, c
```

где x , y - координаты центра окружности; r - радиус окружности; c - цвет окружности.

```
CIRCLE (300, 200), 150, 2
```

Для рисования можно использовать следующие операторы:

CLS	Очистка экрана
PSET(X,Y),C	Изобразить точку. X,Y - координаты точки, C -цвет.
PSET STEP(X,Y),C	Изобразить точку. X,Y - смещение от данной точки, C - цвет.
LINE(X1,Y2)-(X2,Y2),C	Прямая линия. X1,Y2 и X2,Y2- координаты концов линии, C - цвет.
LINE -(X2,Y2),C	Прямая линия. От текущего положения курсора до X2,Y2- координаты конца линии, C - цвет.
LINE(X1,Y2)-(X2,Y2),C,B	Прямоугольник. X1,Y2 и X2,Y2- координаты концов диагонали, C - цвет.
LINE(X1,Y2)-(X2,Y2),C,BR	Закрашенный прямоугольник. X1,Y2 и X2,Y2- координаты концов диагонали, C - цвет.
CIRCLE(X,Y),R,C	Окружность. X,Y - координаты центра, C -цвет.
CIRCLE STEP(X,Y),R,C	Окружность. X,Y - смещение от данной точки, C -цвет.
CIRCLE(X,Y),R,C,A1,A2	Дуга окружности. X,Y - координаты центра, C -цвет, A1,A2 - угловые меры начальной и конечной точки дуги.
CIRCLE(X,Y),R,C,,, (X,Y),R,C,A1,A2,K	Эллипс. K - коэффициент сжатия.
PAINT(X,Y),C1,C2	Закрасить область. C1 - цвет закраски, C2 - цвет границы.
LOCATE T1,T2	Установка курсора в данную позицию. T1, T2 - номер строки и столбца.
COLOR C1,C2	Оператор цвета текста C1 - цвет символа, C2 - цвет фона.

ТАБЛИЦА. КОДЫ И СООТВЕТСТВУЮЩИЕ ЦВЕТА.

Код	Цвет	
0	Черный	
1	Синий	
2	Зеленый	
3	Голубой	
4	Красный	
5	Пурпурный	
6	Коричневый	
7	Светло-серый	
8	Темно-серый	
9	Светло-синий	
10	Светло-зеленый	
11	Светло-голубой	
12	Светло-красный	
13	Светло-пурпурный	
14	Желтый	
15	Белый	

Повторение операторов ЛОГО

Пример 1. Примерный текст процедуры квадрата следующий:

**это квадрат
по
повтори 4[вп 60 пр 90]
конец**

Пример 2. Примерный текст процедуры треугольника.

**Введем для них один параметр, означающий длину стороны
правильной фигуры. Обозначим его :д.**

**это тр :д
по
повтори 3[вп :д пр 120]
конец**

Пример 4. Использование процедур в процедурах

Созданные пользователем процедуры используются также, как и обычные команды для черепашек. Попробуем, например, использовать созданную ранее процедуру для рисования узора: Этот узор составлен из шести квадратов, повернутых относительно друг друга на 60° . Текст программы узора может быть таким:

```
это узор  
нрп 4 нц 25 по  
повтори 6[квадрат пр 60]  
конец
```



Пример 3. Научим черепашку рисовать закрашенные квадраты

это кв :д :ц (длина стороны и цвет)	заголовок с определением двух параметров
нц :ц	смена цвета пера черепашки
по повтори 4 [вп :д пр 90]	рисование квадрата со стороной :д
пп вп 2 пр 90 вп 2 квадрата	переход черепашки с поднятым пером внутрь
крась	закраска внутренней области квадрата
нд 2 лв 90 нд 2	обратный переход в угол квадрата
конец	окончание процедуры

Задача. Составить программу рисования фигуры по выбору (в команде ЗАПРОС 1 или 2). Каждая фигура выполняется с помощью процедуры с параметрами.

это запрос

спроси [1 или 2]

если ответ = “ 1 [красный квадрат]

если ответ = “ 2 [синий круг]

конец

это синий круг

по повтори 360 [в м 1 пр 1] нк 0 нд 15 нц 3 крась пп

конец

это красный квадрат

по повтори 4 [в п 30 пр 90] нц 5 нд 15 крась пп нк 90 в п 60 нк 0

конец

Задание 1. Создать программы рисования:

трех вложенных окружностей разного размера и цвета в левом верхнем углу экрана

Задание 2. Составить программу, которая по запросу

1 – рисует маленький треугольник,

2 - рисует большой треугольник, состоящий из 3-х маленьких (используется процедура, которая рисует маленький треугольник)

