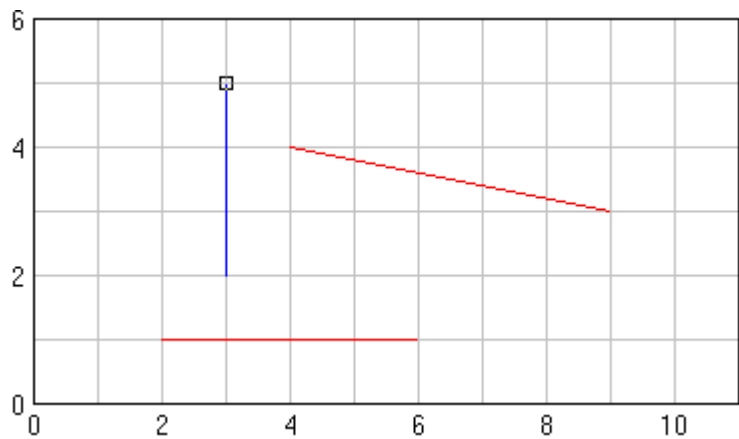


Исполнитель Чертежник предназначен для построения рисунков и чертежей на плоскости с координатами. Чертежник имеет перо, которое он может поднимать, опускать и перемещать. При перемещении опущенного пера за ним остается след.

Исполнитель Чертежник и поле, на котором он работает, отображаются на экране следующим образом:



Здесь маленький квадрат изображает Чертежника, красным цветом изображены отрезки, которые надо нарисовать, а синим — уже нарисованные Чертежником отрезки. Когда перо Чертежника опущено, он изображается квадратом меньшего размера.

Команды исполнителя Чертежник содержатся в модуле *Drawman*:

- **ToPoint(x,y)** — перемещает перо Чертежника в точку (x,y);
- **OnVector(a,b)** — перемещает перо Чертежника на вектор (a,b);
- **PenUp** — поднимает перо Чертежника;
- **PenDown** — опускает перо Чертежника.

Для вызова задания для исполнителя Чертежник используется следующий шаблон программы:

```
uses Drawman; begin Task('c1'); end.
```

В конце программы перо Чертежника должно быть поднято и находиться в начале координат.

Здесь *Task* — процедура, содержащаяся в модуле *Drawman* и вызывающая задание с указанным именем.

Имеются следующие группы заданий для исполнителя Чертежник:

- а – вводные задания;
- с – цикл с параметром;
- сс – вложенные циклы;
- р – процедуры без параметров;
- pp – процедуры с параметрами.

Для создания произвольного поля размера 20 × 30 используется процедура *StandardField* без параметров, а для создания поля размера N × M — процедура *Field(N,M)*.