

### Уважаемые обучающиеся 6 класса!

Мы продолжаем изучать информатику в дистанционном режиме.

Внимательно читайте инструкцию по работе с материалом урока (что прочитать, изучить, что записать, выполнить и т.д.)

**Помните:** непрерывно за компьютером с практическим заданием вы работаете **15 - 20 мин**. Между выполнениями заданий **делайте маленькие паузы, зарядку для глаз, разминку.**

Фото работ можно переслать на мою личную почту: [nadia2273@bk.ru](mailto:nadia2273@bk.ru)

или в **Telegram** Тел.: +38071 470 42 16

или в **Viber** +38050 206 18 52

Если кто из вас не выполнил прошлые уроки и, то после изучения этого урока найти время и изучить то, что пропустили, и выполнить задания!

Тема урока: **Знакомство с исполнителем Чертёжник.**

**Выполните запись в тетради:**

*Семнадцатое мая*

*Классная работа*

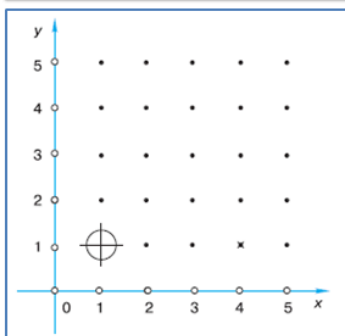
*Тема: Знакомство с исполнителем Чертёжник.*

1. Изучите материал **§ 18 на с. 118-123** (до использования вспомогательных алгоритмов). Запишите команды с таблицы на с. 127.

Главное:

## Знакомимся с Чертёжником

Исполнитель Чертёжник предназначен для построения рисунков на координатной плоскости.



### СКИ Чертёжника

- ПОДНЯТЬ ПЕРО
- ОПУСТИТЬ ПЕРО
- СМЕСТИТЬСЯ В ТОЧКУ (а, в)
- СМЕСТИТЬСЯ НА ВЕКТОР (а, в)

2. **Задание 2.** Проработайте и запишите в тетради: Координаты 1.

(определите по рисунку и перечислите письменно координаты всех точек).

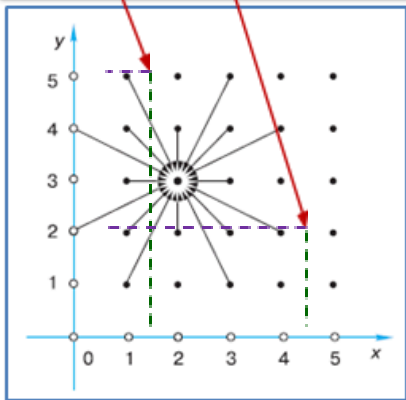
**Указание:** сначала смотрим, напротив какого числа по оси **x** находится точка, и записываем его первым в скобке, а потом смотрим, напротив какого числа точка по оси **y** и записываем его вторым, через точку с запятой).

Например: (1; 5), (4; 2) и так другие.

## Абсолютное смещение

СМЕСТИТЬСЯ В ТОЧКУ (а, в)

Команду СМЕСТИТЬСЯ В ТОЧКУ (а, в) называют командой *абсолютного смещения*.



Назовите координаты точек, в которых находился Чертёжник до выполнения команды СМЕСТИТЬСЯ В ТОЧКУ (2, 3)

### 3. Определить и назвать координаты смещения устно.

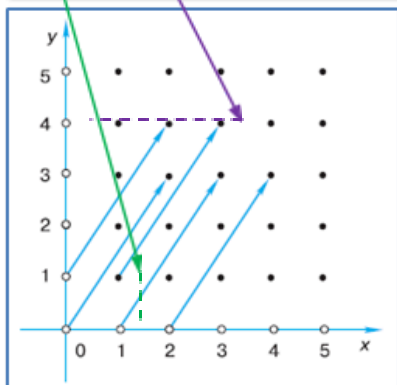
Здесь первое число - координата начала вектора по **x**, (отрезка с направлением-стрелкой), а второе - координата конца вектора по **y** (направленного отрезка).

Например: (1; 4) и так далее

## Относительное смещение

СМЕСТИТЬСЯ НА ВЕКТОР (а, в)

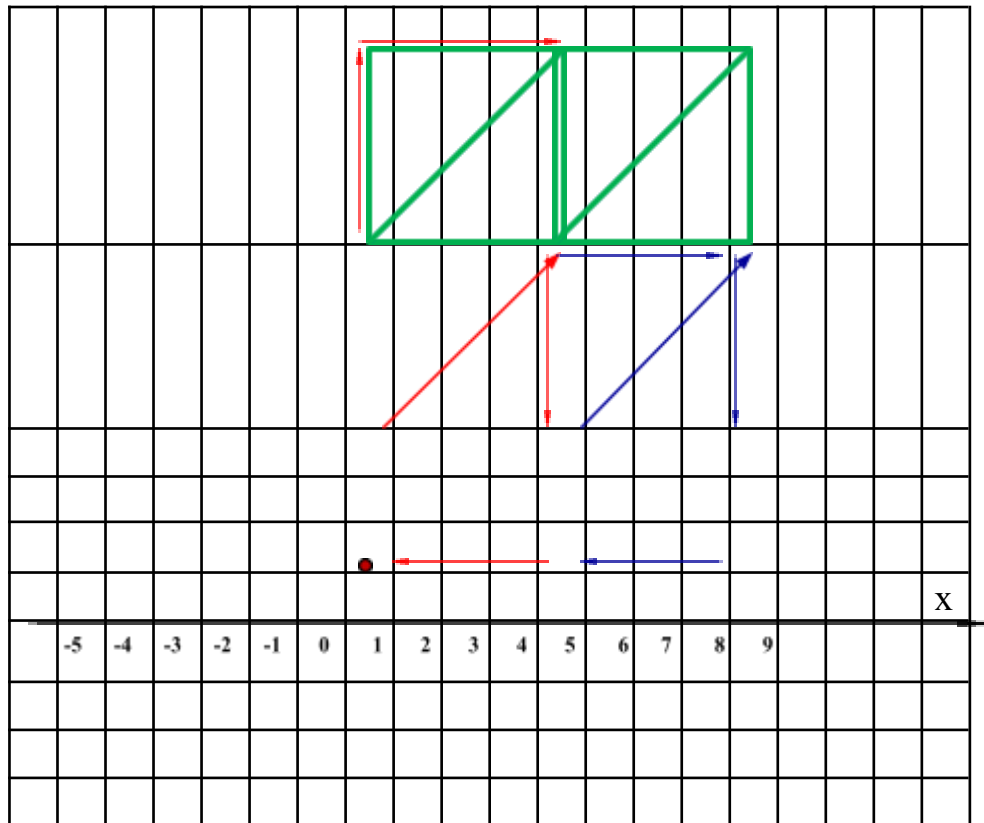
Команду СМЕСТИТЬСЯ НА ВЕКТОР (а, в) называют командой *относительного смещения*.



Назовите координаты точек, в которых находился Чертёжник до выполнения команды СМЕСТИТЬСЯ НА ВЕКТОР(2, 3)

4. Выполнить задание 4 на с. 127 в тетради: по ориентиру в параграфе на с. 121: Сначала начертить рисунок, подобный как рис. 67 на с. 121. Но! высота прямоугольника - 3 единицы ("клетки").





Алгоритм

алг Фигура 2

нач

- сместиться в точку (1,1)
- опустить перо
- сместиться в точку (1,5)
- сместиться в точку (5,5)
- сместиться в точку (5,1)
- сместиться в точку (1,1)
- сместиться в точку (1,1)
- сместиться в точку (5,5)
- сместиться в точку (9,5)
- сместиться в точку (.....)
- сместиться в точку (.....)
- сместиться в точку (.....)

кон

6. Выполните двигательную разминку, кликнув по ссылке и повторяя движения:

[https://www.youtube.com/watch?v=FFCJ\\_uKK3FQ](https://www.youtube.com/watch?v=FFCJ_uKK3FQ)

7. Повторите правила безопасной работы за компьютером



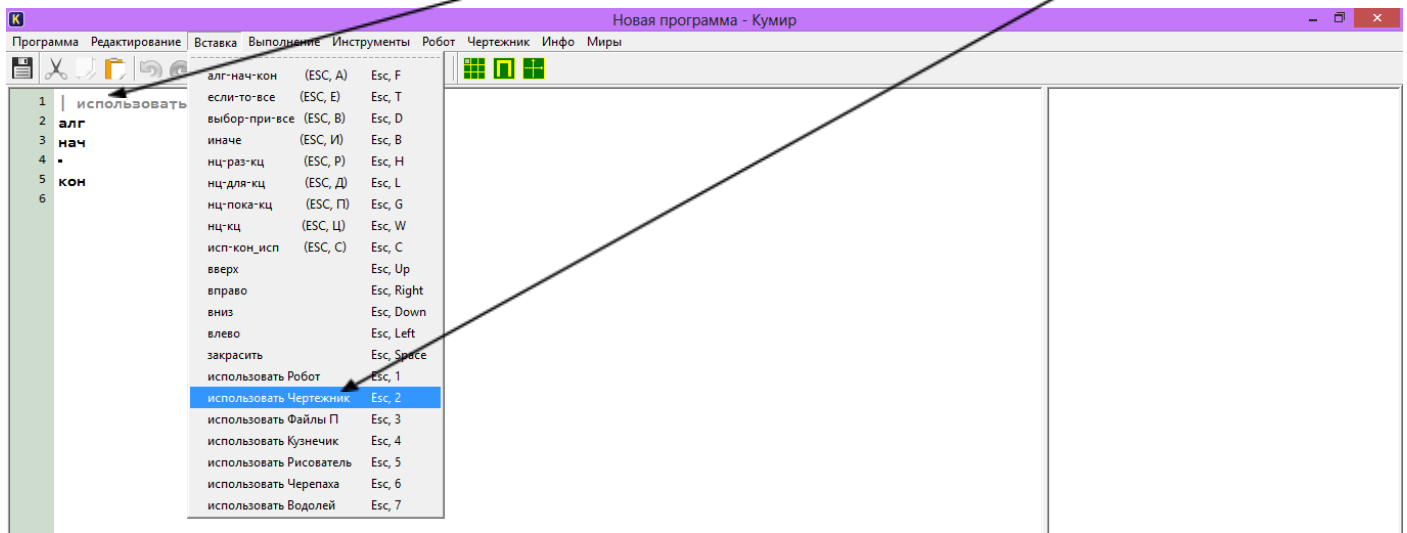
А теперь выполним **практическое задание на компьютере**.

### Практическая часть на компьютере

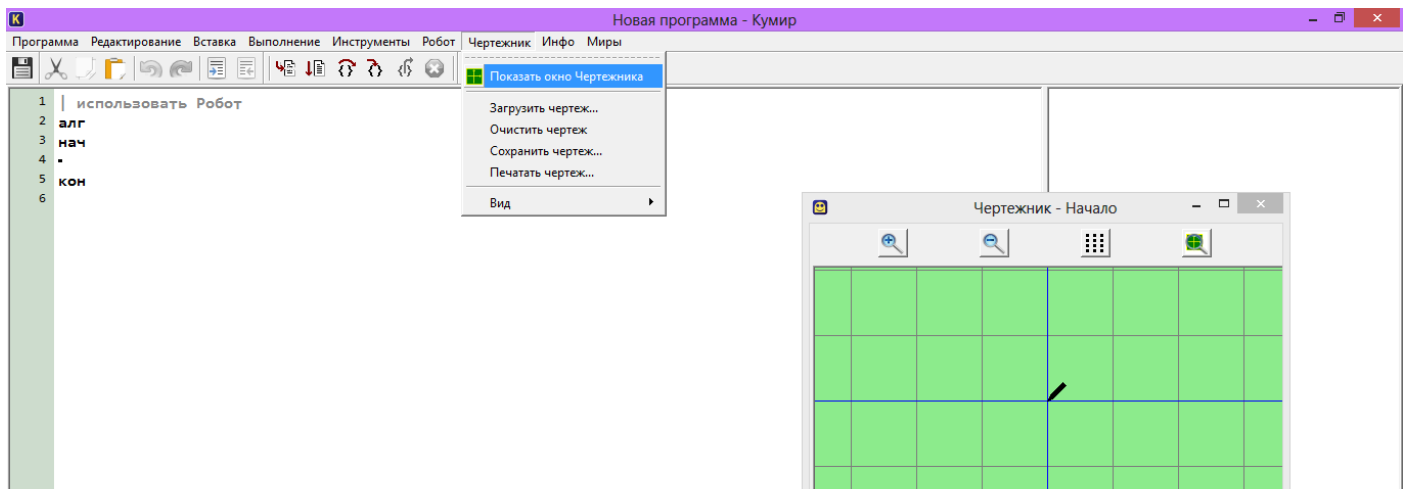
В среде программы КуМир ввести алгоритм, составленный вами по **заданию 5** для исполнителя **Чертёжник** (образец дан на примере задания 4).

Для этого:

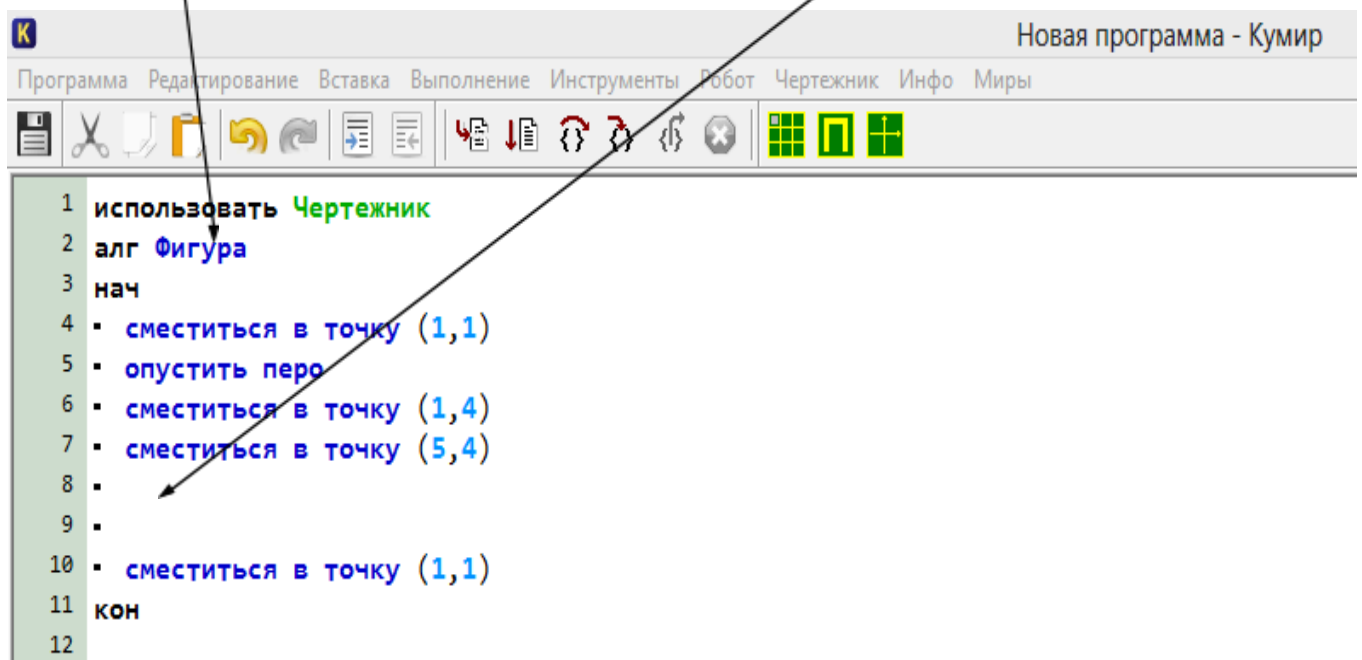
1) запустить двойным кликом программу КуМир и в открывшемся окне выбрать исполнителя **Чертёжник** (можно вписать вручную имя исполнителя вместо РОБОТ или кликнуть в меню **Вставка** и выбрать команду **использовать Чертёжник**;



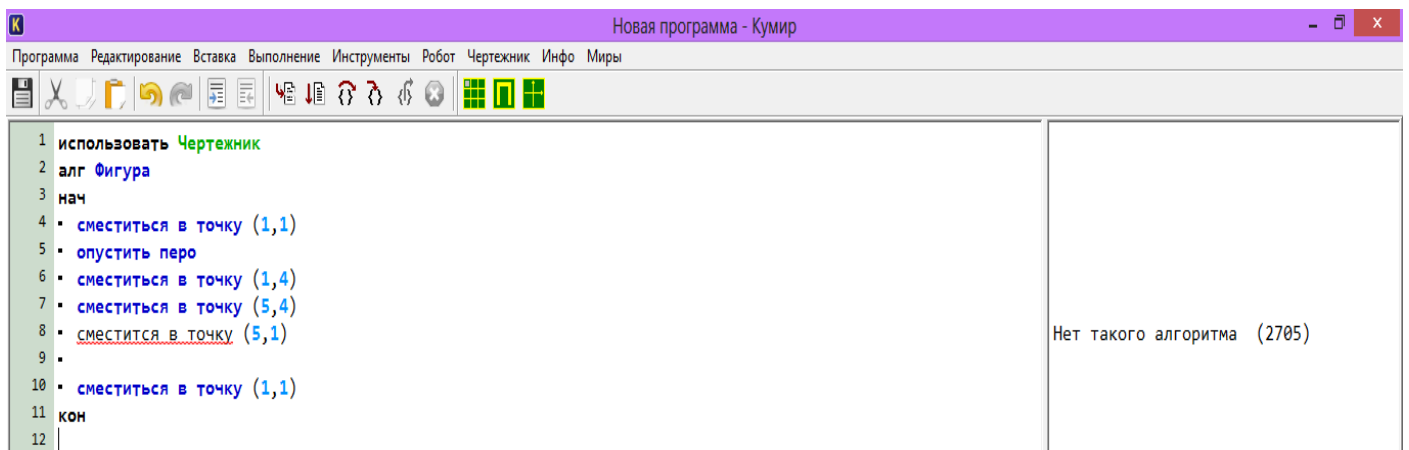
2) Чтобы открыть окно исполнителя **Чертёжник**, надо в меню **Чертежник** выбрать команду **Показать окно Чертежника**



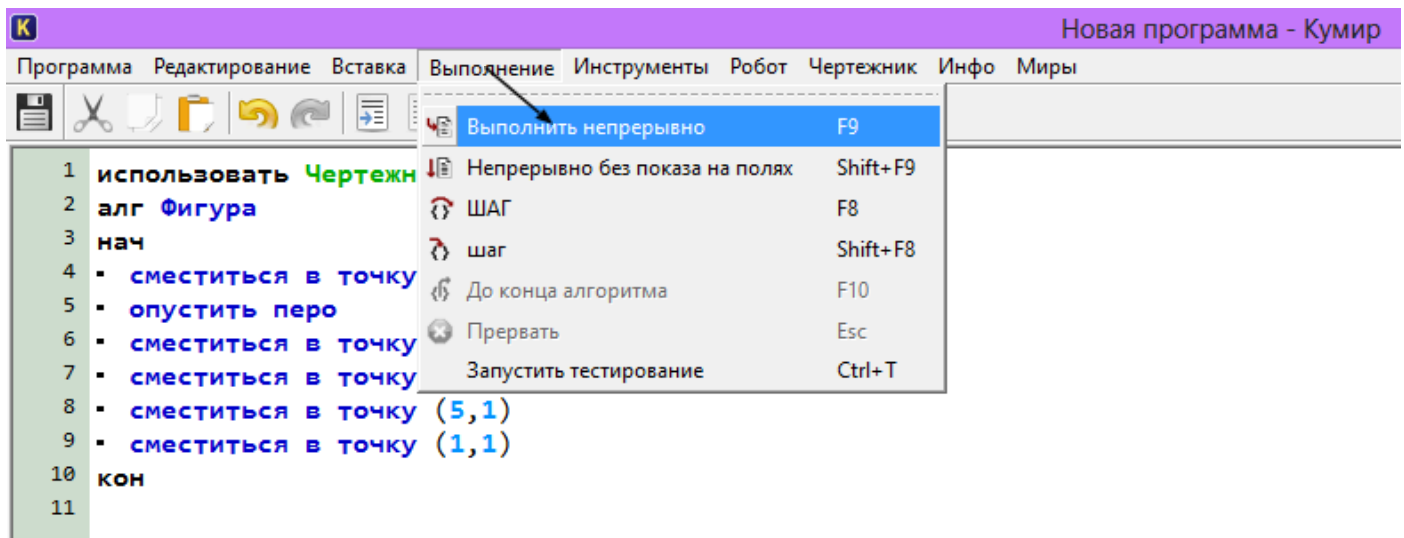
В строке **алг** записать **Фигура**. Там где точки, вписать команды.



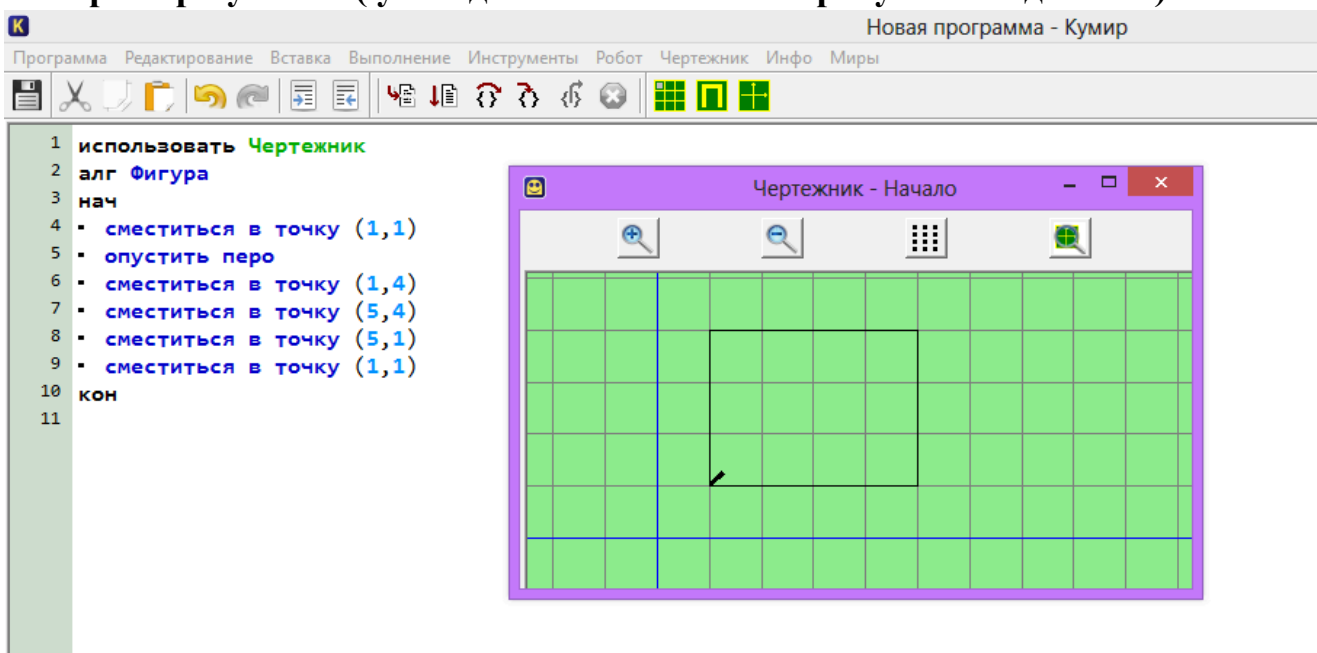
Если команда введена с ошибкой, программа выдаст сообщение и строка будет подчёркнута красным.



После полного ввода алгоритма запустите программу на выполнение:



Посмотрите результат. ( у вас должен быть как на рисунке в задании 5)



Если не так, значит у вас - ошибки в координатах!!! Исправьте и ещё раз проверьте!

(отдохните, потом выполните домашнее задание)

**Домашнее задание:**

1. **Выучить** определения в § 17 на с.114. Проработать ещё раз **§ 18 на с. 118-123** (до использования вспомогательных алгоритмов)

2. **Выполнить задание № 5 на с. 128** в учебнике.(рисунок "Звезда")

Внимание, не просто перечертить, а начертить координатные оси, звезду по клеткам, определить координаты точек и составить программу как в кл. работе.

**При возникновении вопросов и трудностей можете обратиться ко мне за консультацией.**