

1. Розглянути рисунок 1. Та заповнити таблицю для напрямків 1- 4.

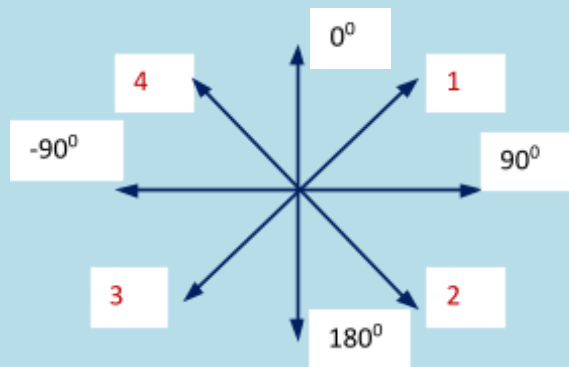


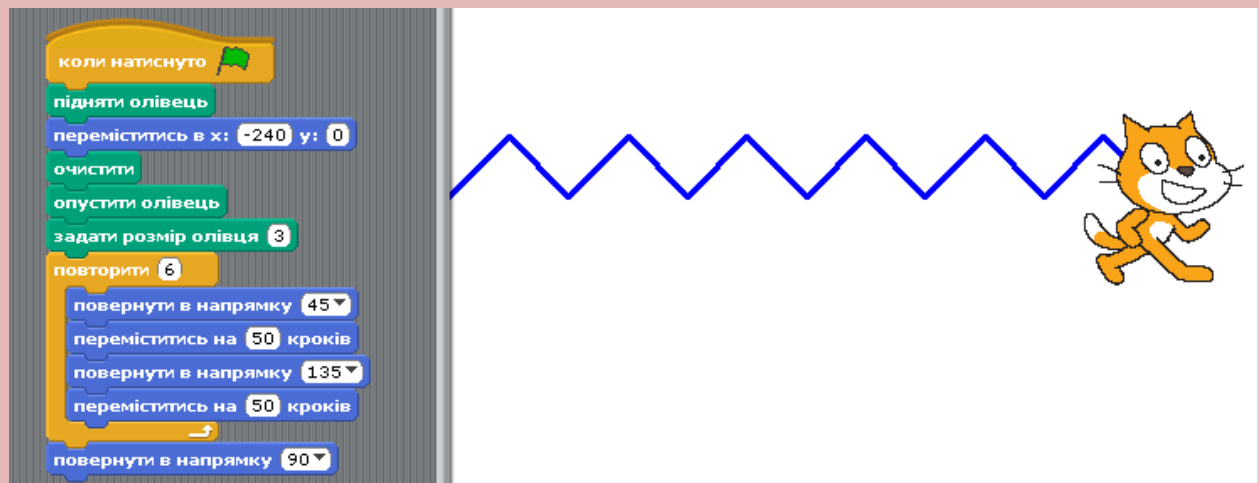
рис. 1

Напрямок	кут
1	45
2	135
3	225
4	-45 (315)

2. Використовуючи команду Повернути в напрямку, написати програму, що створює орнамент на рис. 2



Рис. 2

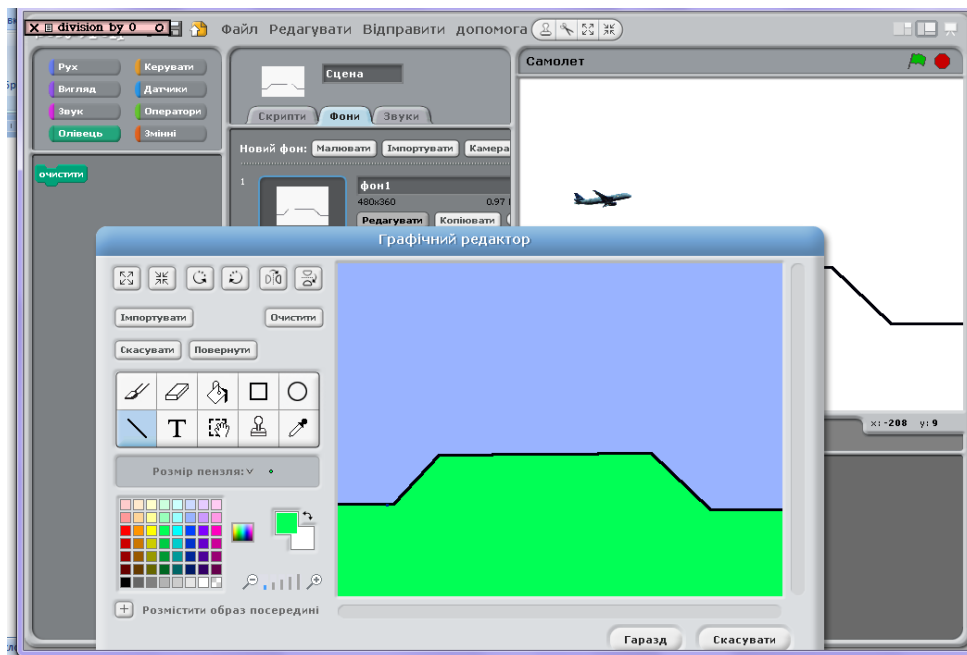
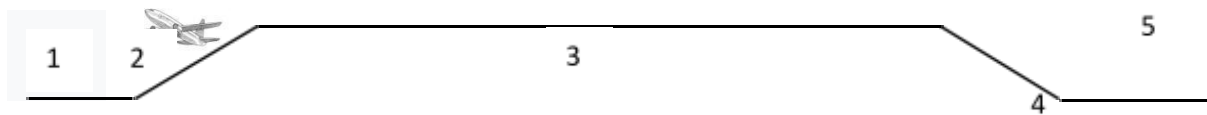


3.

Проект « Політ Літака »

1. Створи новий проект
2. Створи спрайт Літак
3. Встанови такі розміри спрайту, аби на сцені відобразити його політ, починаючи зі зльоту і закінчуючи приземленням

4. Нарисуй на сцені траєкторію руху літака, що складається з розбігу, зльоту, польоту, посадки, пробігу.



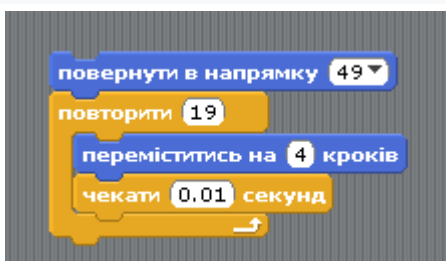
5. Для спрайта **Літак** склади програму руху уздовж кожної ділянки траєкторії.
1) Заповни таблицю напрямків для кожного відрізка шляху.

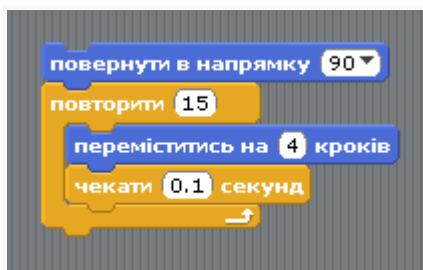
Номер ділянки	кут
1	90
2	45
3	90
4	135
5	90

- 2) Для простоти вважай, що швидкість на кожній ділянці шляху постійна і дорівнює 4 кроки.
3) На кожній ділянці траєкторії постав літак у відповідний напрям.
4) Експериментальним шляхом підбери число повторень для руху літака на кожному відрізку і заповни таблицю
5)

Номер ділянки	Число повторень
1	
2	
3	
4	
5	

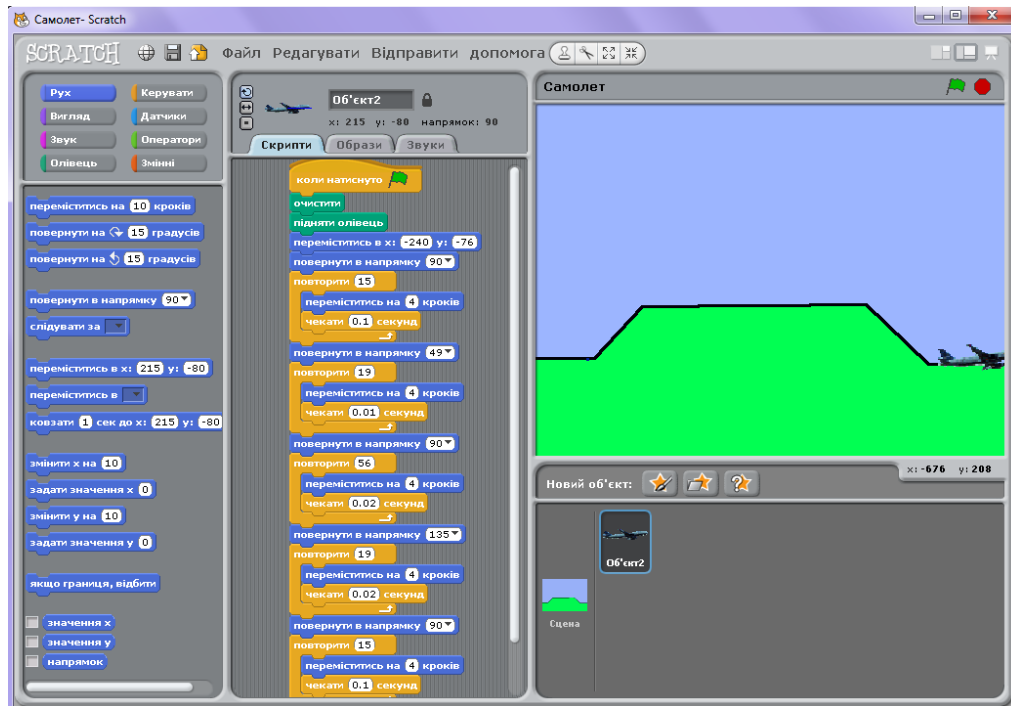
Наприклад, для зльоту програма може виглядати так





Аналогічно склади програму для інших відрізків траєкторії

6. З'єднай фрагменти програми між собою.



7. Зітри зі сцени допоміжні побудови і намалюй відповідний пейзаж.

8. Постав початкове положення Літака: на початку траєкторії польоту, в напрямку 90^0 .

9. Запустити проект в режимі презентації