

Практичне завдання

Черепашкова графіка. Графіка у Scratch

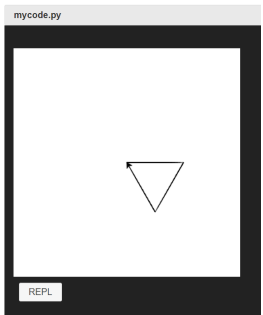
Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм

Завдання 1 Намалювати трикутник, використовуючи середовище програмування Python.

Для цього:

1. Відкрийте [Python з модулем turtle](#)
2. Введіть наступний код

```
mycode.py   
1 from turtle import*  
2 forward(100)  
3 right(120)  
4 forward(100)  
5 right(120)  
6 forward(100)  
7
```



3. Запустіть програму на виконання, натиснувши кнопку 

Завдання 2 Намалювати трикутник, використовуючи середовище виконавця алгоритмів [Scratch](#).

Завдання 3. Намалювати смайлик, використовуючи середовище програмування Python.

Для цього: Відкрийте [Python з модулем turtle](#)

1. Введіть наступний код

*Код можна вводити без коментарів
(коричневий текст після знака #)*

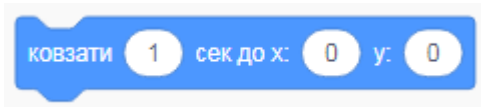
```
mycode.py newfile.py   
1 from turtle import*  
2 color("green") #вибір кольору  
3 width(5) #товщина лінії  
4 circle(95) #круг (обличчя)  
5 up() #підняти олівець  
6 goto(-30,120)#переміститися в точку(-30,120)  
7 down()#опустити олівець  
8 dot(30) #намалювати точку (ліве око)  
9 up()  
10 goto(30,120)#переміститися в точку(30,120)  
11 down()  
12 dot(30) #намалювати точку (праве око)  
13 up()  
14 goto(40,60)#переміститися в точку(40,60)  
15 left(60) #повернути ліворуч на 60градусів  
16 down()  
17 circle(50,-120) #намалювати дугу (посмішка)  
--
```



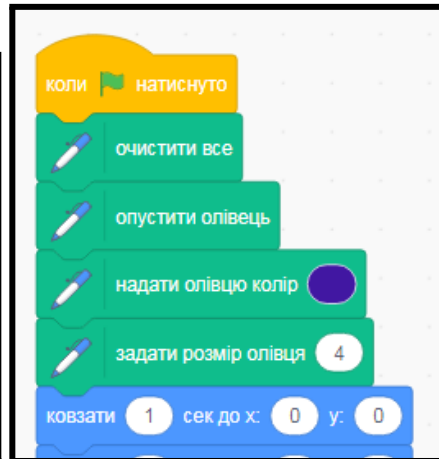
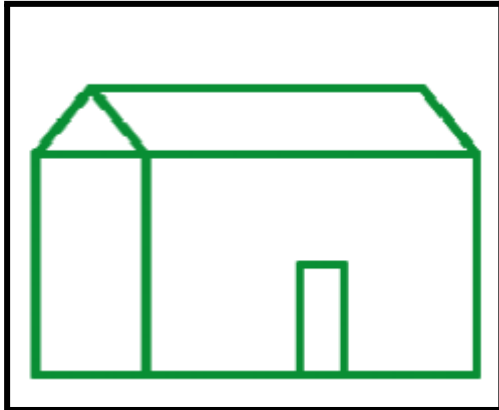
4. Запустіть програму на виконання, натиснувши кнопку.

Завдання 4. Створи алгоритм для побудови будинку у середовищі [Scratch](#) за поданими координатами:

(200; 0), (200; 100), (0; 100), (0; 0),
(50; 0), (50; 100), (25; 130), (0; 100),
(25; 130), (175; 130), (200; 100), (200; 0),
(120; 0), (120; 50), (140; 50), (140; 0), (0; 0)



Підказка: скористайтесь блоком



Доповни даний код

Завдання 5. Створи алгоритм для побудови власного малюнка у [Python](#) або у [Scratch](#)