

								2	И	С	П	О	Л	Н	И	Т	Е	Л	Ь	
5	К	О	М	П	Ь	Ю	Т	Е	Р											
								3	Ф	О	Р	М	А	Л	Ь	Н	Ы	Й		
								9	К	О	Н	Е	Ц							
								4	Н	Е	Ф	О	Р	М	А	Л	Ь	Н	Ы	Й
8	К	О	М	А	Н				Д	А										
									6	У	П	Р	А	В	Л	Е	Н	И	Е	
							7	Ч	Е	Р	Т	Ё	Ж	Н	И	К				
										А	Л	Г	О	Р	И	Т	М			

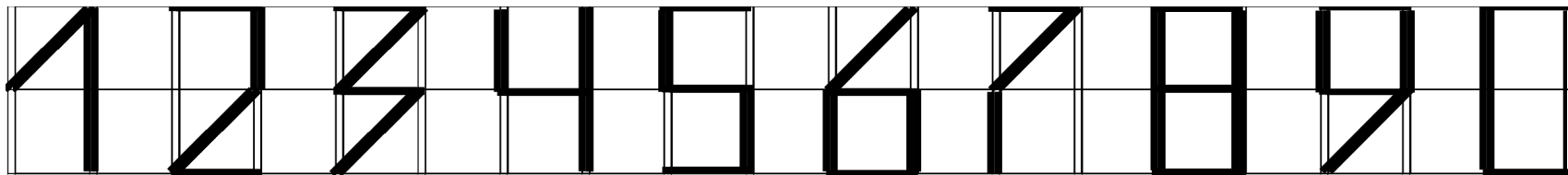


Исполнитель Чертежник

Использование вспомогательных алгоритмов

- закрепить представления об исполнителях алгоритмов, научиться управлять исполнителем Чертежник с использованием вспомогательных алгоритмов.

Использование вспомогательного алгоритма



Программа рисования цифры 0

опусти перо

сдвинь на вектор $(0,2)$

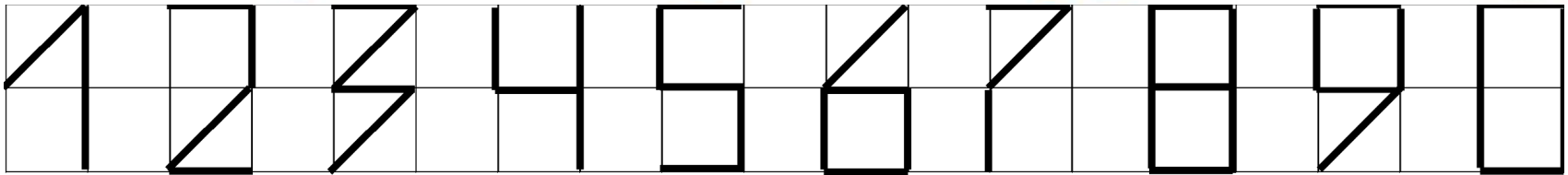
сдвинь на вектор $(1,0)$

сдвинь на вектор $(0,-2)$

сдвинь на вектор $(-1,0)$

подними перо

сдвинь на вектор $(2,0)$



Программа рисования цифры 6

сдвинь на вектор $(1,2)$

опусти перо

сдвинь на вектор $(-1,-1)$

сдвинь на вектор $(1,0)$

сдвинь на вектор $(0,-1)$

сдвинь на вектор $(-1,0)$

сдвинь на вектор $(0,1)$

подними перо

сдвинь на вектор $(2,-1)$

Записать число 660000

Для того, чтобы Чертежник запомнил как рисовать цифры 6 и 0, необходимо оформить алгоритм рисования цифр в виде *процедуры (вспомогательного алгоритма)*.

Процедура рисования цифры 0

ПРОЦ *цифра_0*

НАЧАЛО

опусти перо

сдвинь на вектор (0,2)

сдвинь на вектор (1,0)

сдвинь на вектор (0,-2)

сдвинь на вектор (-1,0)

подними перо

сдвинь на вектор (2,0)

КОНЕЦ

Процедура рисования цифры 6

ПРОЦ *цифра_6*

НАЧАЛО

сдвинь на вектор (1,2)

опусти перо

сдвинь на вектор (-1,-1)

сдвинь на вектор (1,0)

сдвинь на вектор (0,-1)

сдвинь на вектор (-1,0)

сдвинь на вектор (0,1)

подними перо

сдвинь на вектор (2,-1)

КОНЕЦ

В алгоритме строка **ПРОЦ** *цифра_0* называется *заголовком процедуры*.

Имя процедуры - *цифра_0*.

Алгоритм рисования буквы перемещают правее служебными словами **НАЧАЛО** и **КОНЕЦ**.

Приказ на выполнение вспомогательного алгоритма (процедуры) называется *вызовом процедуры* и записывается в основном алгоритме.

Основной алгоритм, с помощью которого нарисовано число 660000:

переведи в точку (1,1)

цифра_6

цифра_6

цифра_0

цифра_0

цифра_0

цифра_0

Процедуры

- это ...
- вспомогательные алгоритмы
- **служат , чтобы ...**
- выделить подзадачи, встречающиеся в программе несколько раз
- **имеют...**
- **ИМЯ**
- **записываются...**
- одна за другой после основной программы
- **выполняется лишь тогда, ...**
- когда она *вызывается*
- **после вызова, выполняются ...**
- все команды, входящие в процедуру и затем исполнитель переходит к следующей команде в вызывающей программе

ФИЗМИНУТКА

Компьютерный практикум





Оценка

«5» – №1 + №2; «4» – №1; «3» – часть №1

№1 Рисование цифр почтового индекса

2 5

№ 2 Рисование, используя подпрограмму

2 5 5 5 2 2

Оцени себя

: –) – те, кто считает, что хорошо понял тему и поработал на уроке.

: – ? – те, кто считает, что недостаточно хорошо понял тему, поработал на уроке.

: – (– те, кто считает, что ему еще много нужно работать над

данной темой.

