

Кодирование и декодирование информации



Игра "Информация - код"

- Музыка



- Управление движением



- Речь человека

- Обозначения явл

А, Б, В, Г, Д



- Математические выражения

$+, \cdot, (), -, 25, :, =$



acer

Ответьте на вопросы?

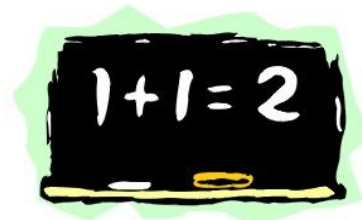
- Что такое код?
- Что такое кодирование?
- Как называется способ кодирования с помощью чисел?



acer

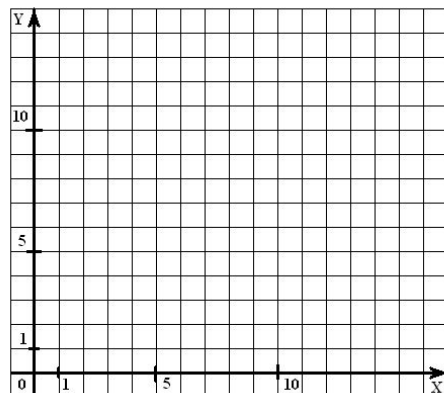
Метод координат

Метод координат –
один из удобных способов
представления графической
информации с помощью чисел.



Метод координат

Прямоугольная
(декартова система координат)
названа в честь французского
ученого XVI века Рене Декарта

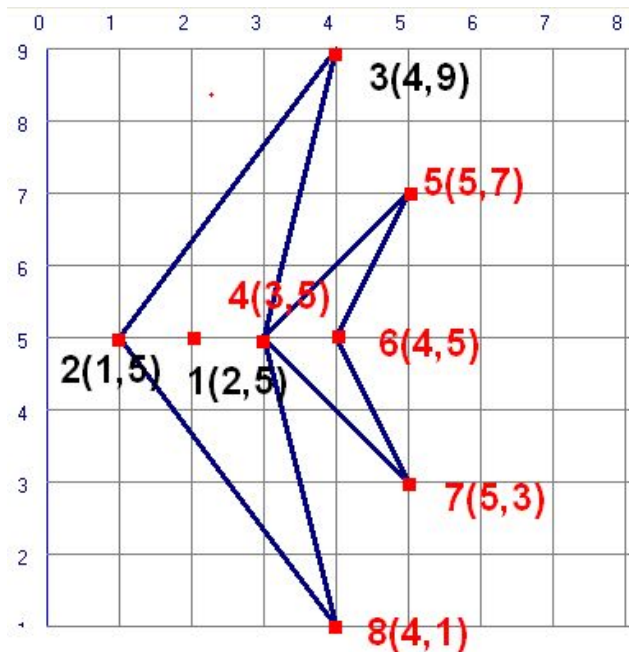


acer

Метод координат

В качестве примера давайте рассмотрим построение изображения по следующей цепочке координат:

- 1 (2,5);
- 2 (1,5);
- 3 (4,9);
- 4 (3,5);
- 5 (5,7);
- 6 (4,5);
- 7 (5,3);
- 8 (4,1)



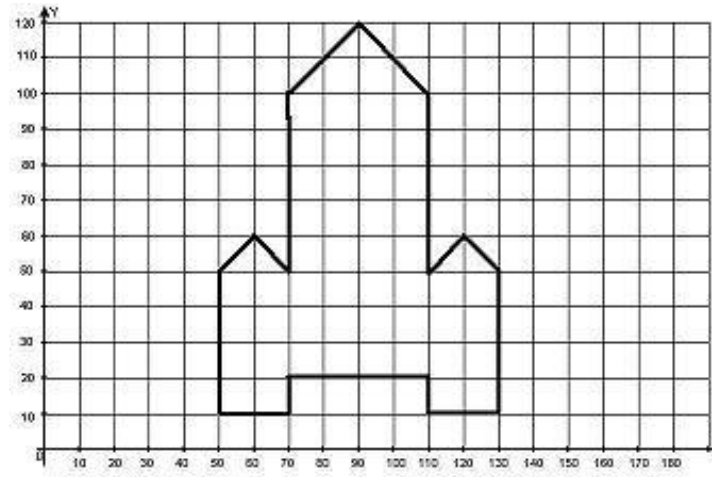


Отметьте точки:

1(70,20), 2(70,10), 3(50,10), 4(50,50), 5(60,60), 6(70,50), 7(70,100),
8(90,120), 9(110,100), 10(110,50), 11(120,60), 12(130,50),
13(130,10), 14(110,10), 15(110,20)

Соедините точки:

1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 1



Помни, первое число - по оси OX, второе по оси OY.



1(40,10), 2(40,80), 3(150,80), 4(150,10), 5(50,20), 6(50,70), 7(140,70),
8(140,20), 9(60,100), 10(160,100), 11(160,20), 12(80,120), 13(100,90),
14(120,120)

Соедините точки:

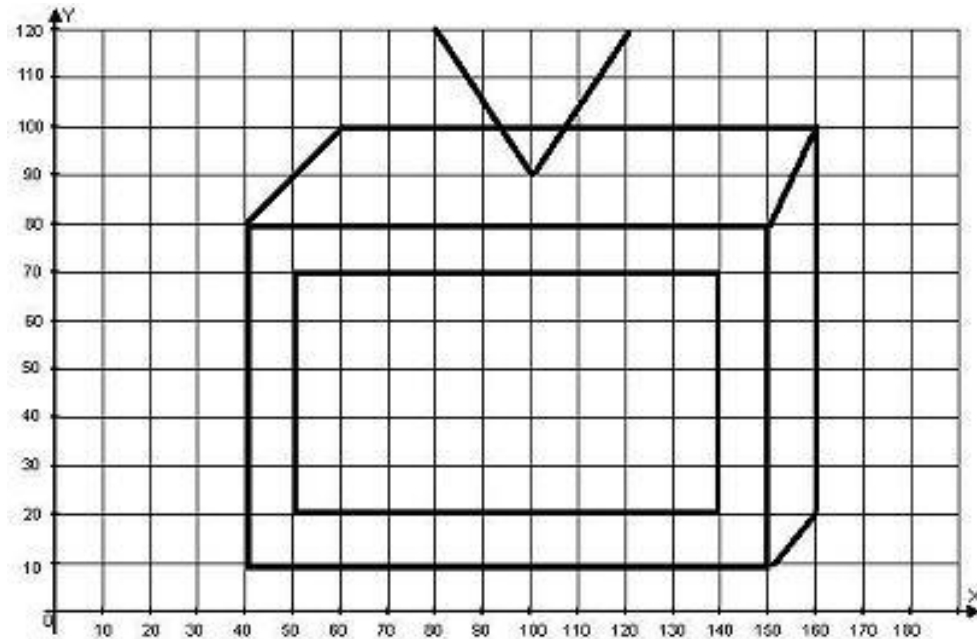
1 – 2 – 3 – 4 – 1

5 – 6 – 7 – 8 – 5

2 – 9 – 10 – 3

10 – 11 – 4

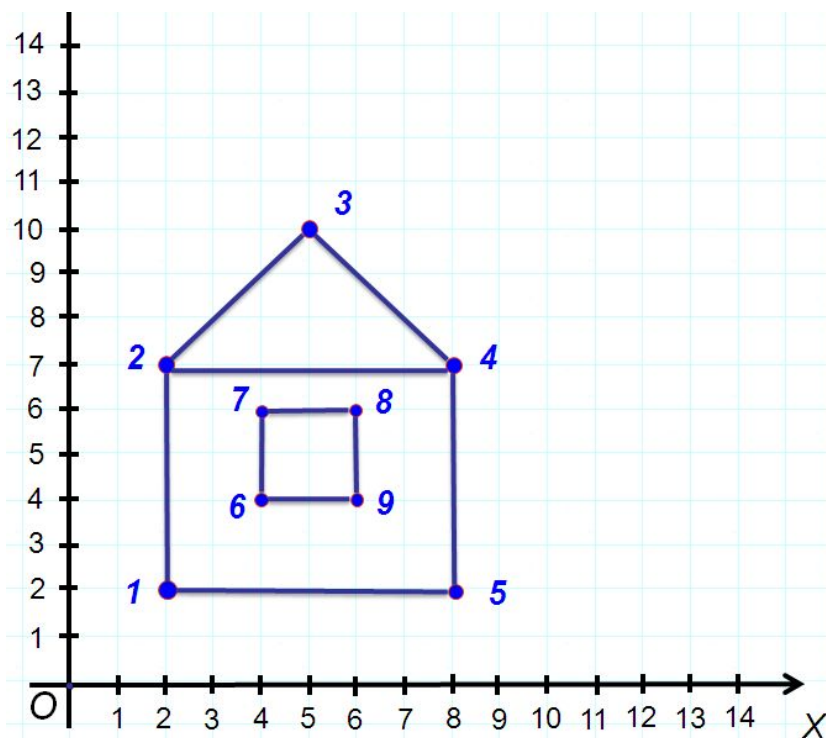
12 – 13 – 14



Помни, первое число - по оси OX, второе по оси OY.



Используя **Метод координат**, закодируй графическое изображение. Координаты точек запиши в прямоугольник справа. **Помни, первое число - по оси OX, второе по оси OY.**



- 1(2,2)
- 2(2,7)
- 3(5,10)
- 4(8,7)
- 5(8,2)
- 6(4,4)
- 7(4,6)
- 8(6,6)
- 9(6,4)



Электронный практикум по теме "Координатная плоскость"

Белка

| X | Y |
|-----|----|
| -2 | -5 |
| -1 | -2 |
| 0 | 4 |
| 1 | 5 |
| 2 | 2 |
| 3 | 5 |
| 4 | 6 |
| 5 | 5 |
| 6 | 4 |
| 7 | 1 |
| 8 | -4 |
| 9 | -4 |
| 10 | -2 |
| 9 | 2 |
| 8 | 5 |
| 7 | 6 |
| 6 | 5 |
| 5 | 4 |
| 4 | 5 |
| 3 | 6 |
| 2 | 5 |
| 1 | 4 |
| 0 | 2 |
| -1 | 1 |
| -2 | 0 |
| -3 | -1 |
| -4 | -2 |
| -5 | -3 |
| -6 | -4 |
| -7 | -5 |
| -8 | -6 |
| -9 | -5 |
| -10 | -4 |
| -11 | -3 |
| -12 | -2 |
| -13 | -1 |
| -14 | 0 |
| -15 | 1 |
| -16 | 2 |
| -17 | 3 |
| -18 | 4 |
| -19 | 5 |
| -20 | 6 |

Режим 1 | Режим 2 | Справка

Работа с файлом

Открыть файл

(0:6)

Координата

Прервать

Звук

Заливка

Заливки нет

Заливка есть

Цвет линий

| | | | |
|-----------|---------|-------------|--------|
| Black | Red | Green | Olive |
| FB | Purple | Teal | Grey |
| Dark Grey | Red | Light Green | Yellow |
| Blue | Magenta | Cyan | White |

Очистка | Выход



acer

| | | | | |
|---|---|----|---|----|
| 9 | X | 1 | = | 9 |
| 9 | X | 2 | = | 18 |
| 9 | X | 3 | = | 27 |
| 9 | X | 4 | = | 36 |
| 9 | X | 5 | = | 45 |
| 9 | X | 6 | = | 54 |
| 9 | X | 7 | = | 63 |
| 9 | X | 8 | = | 72 |
| 9 | X | 9 | = | 81 |
| 9 | X | 10 | = | 90 |



acer

А
Д
З
Л
П
У
Ч
Ы

Б
Е
И
М
Р
Ф
Ш
Ь

В
Ё
Й
Н
С
Х
Щ
Э

Г
Ж
К
О
Т
Ц
Ъ
Ю

Я

6

4



acer

**жуцёг льл,
г ргмжиыя – дзузёл**

Друга ищи, а найдёшь – береги;

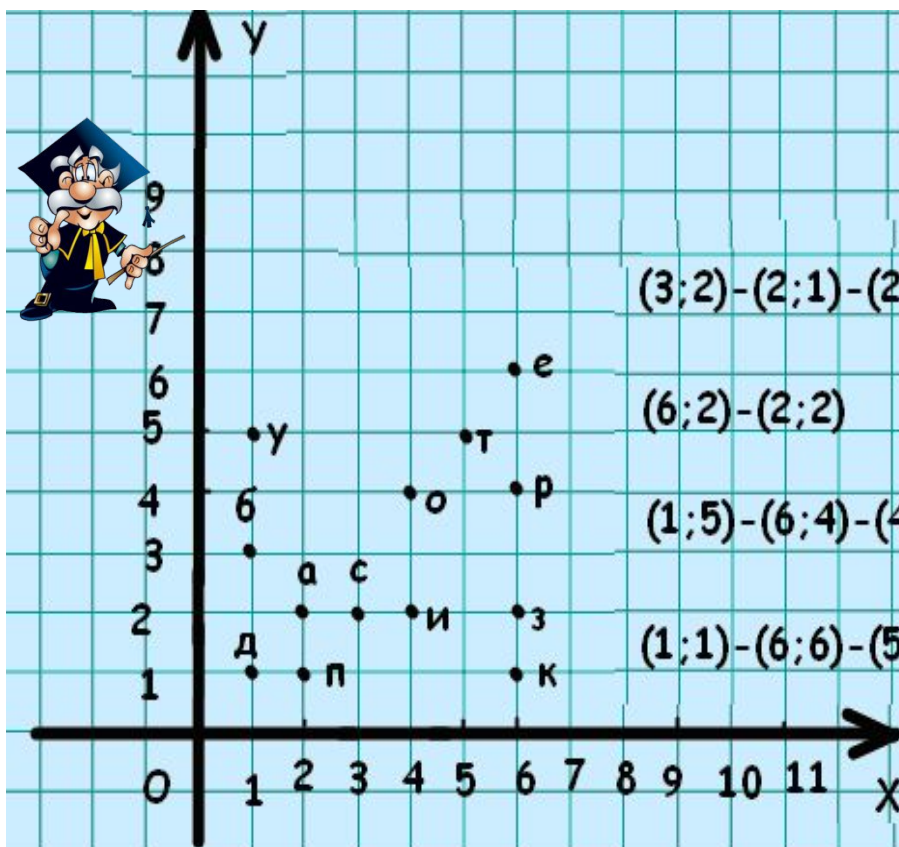


Задание на смекалку

- В этой таблице спрятаны обрывки _записок Зайца (А2, Г6, Г1, А6, В3, Б1, Г4, Б4); Волка (А3, Г2, Б3, Г5, Б2, Б6, В2, В6); и записки для тебя (В5, А1, Г3, А4, В1). Восстанови эти записки (не забудь разделить текст на слова).

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|-----|-----|-----|------|------|------|
| А | Мол | Гла | Оди | ц.У | яжа | яза |
| Б | -е | шо | яцх | оги. | юут | адв |
| В | РА! | алу | йца | цаф | Ты - | чше. |
| Г | едл | нза | оде | гон | оро | вно |





$(3;2)-(2;1)-(2;2)-(3;2)-(4;2)-(1;3)-(4;4)$

$(6;2)-(2;2)$

$(1;5)-(6;4)-(4;4)-6;1)$

$(1;1)-(6;6)-(5;5)-(4;2)$



acer



С П А С И Б О

З А У Р О К

Д Е Т И !

