

УРОК-ПУТЕШЕСТВИЕ «ОСТРОВ СОКРОВИЦ»



Treasure Island



Smuggler's Cove
Pirate's Retreat
Black Forest
Blue Lake
BURYED TREASURE
Death Creek
Hangman's Tree

Cutlass Beach

Bloody Boulders

Shiptwreck Island



Основные способы кодирования



Графический



Числовой

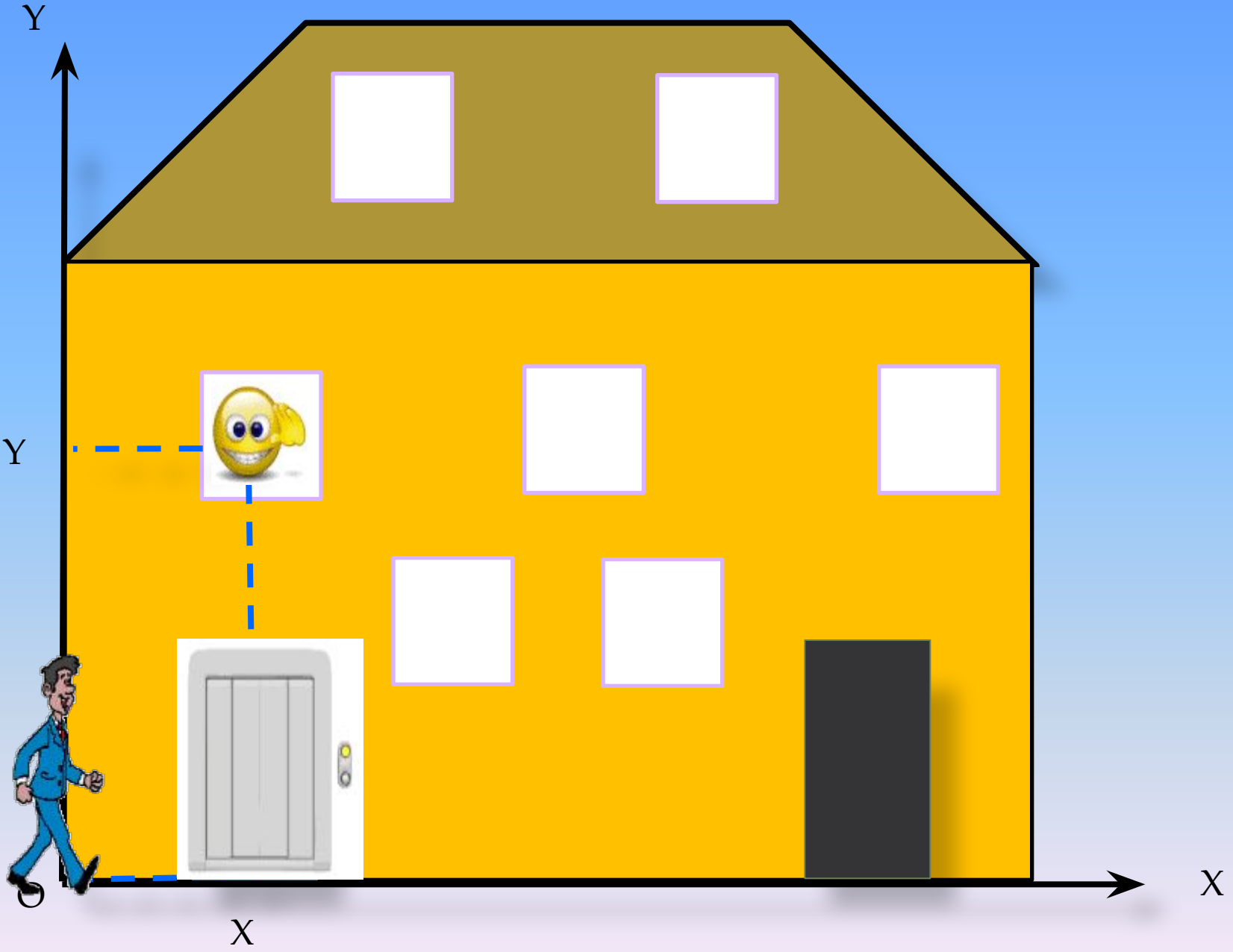


IX V C XII



Символьный





Метод координат

Послание

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	К	Л	М	Н	О	Ь	Ъ	Ы	Э	Ю	Я
2	П	Р	С	Т	У	Ф	Х	Ц	Щ		
3	А	Б	В	Г	Д	Е	Ё	Ж	З	И	Й

ИЕ



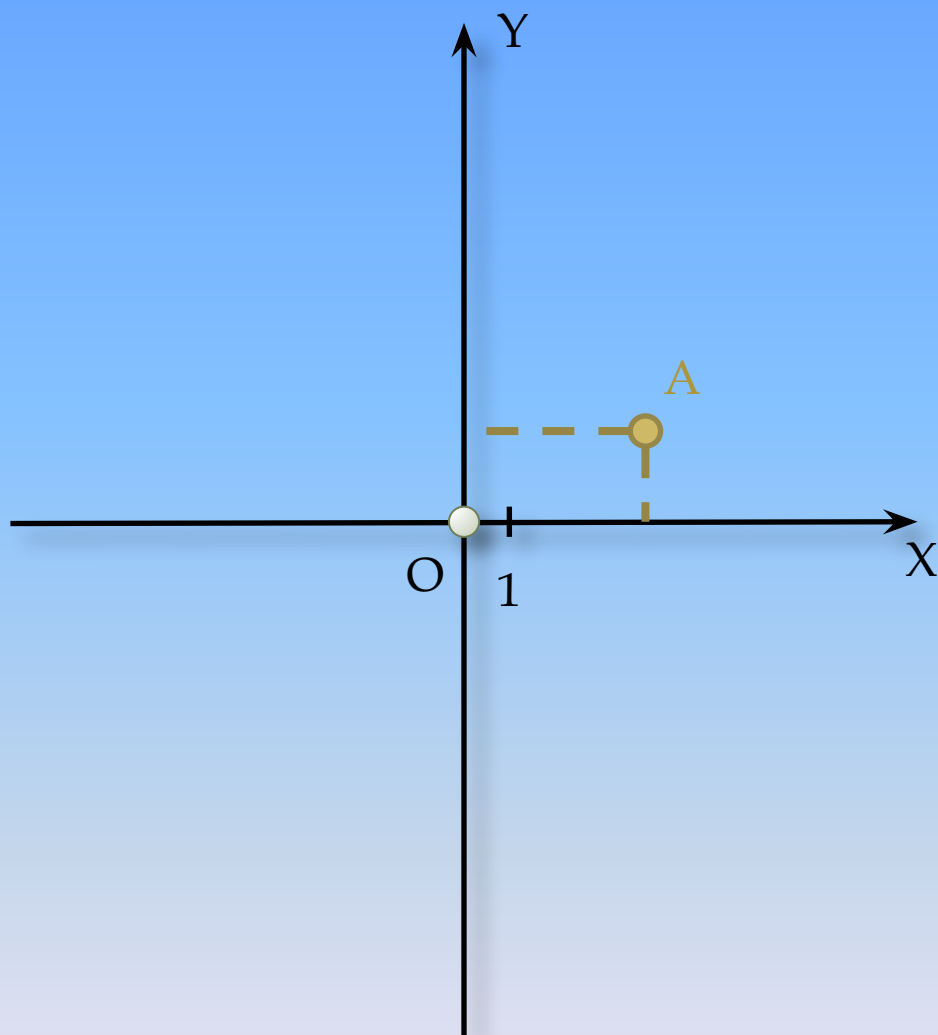
Первое слово: (3,1), (6,3), (4,2), (5,1), (5,3)

Второе слово: (1,1), (5,1), (5,1), (2,2), (5,3), (10,3), (4,1), (1,3), (4,2)

РЕНЕ ДЕКАРТ

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

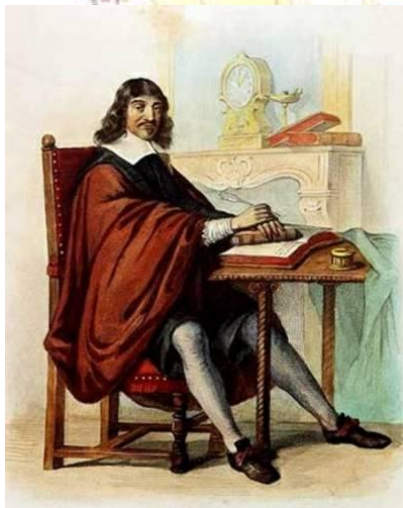


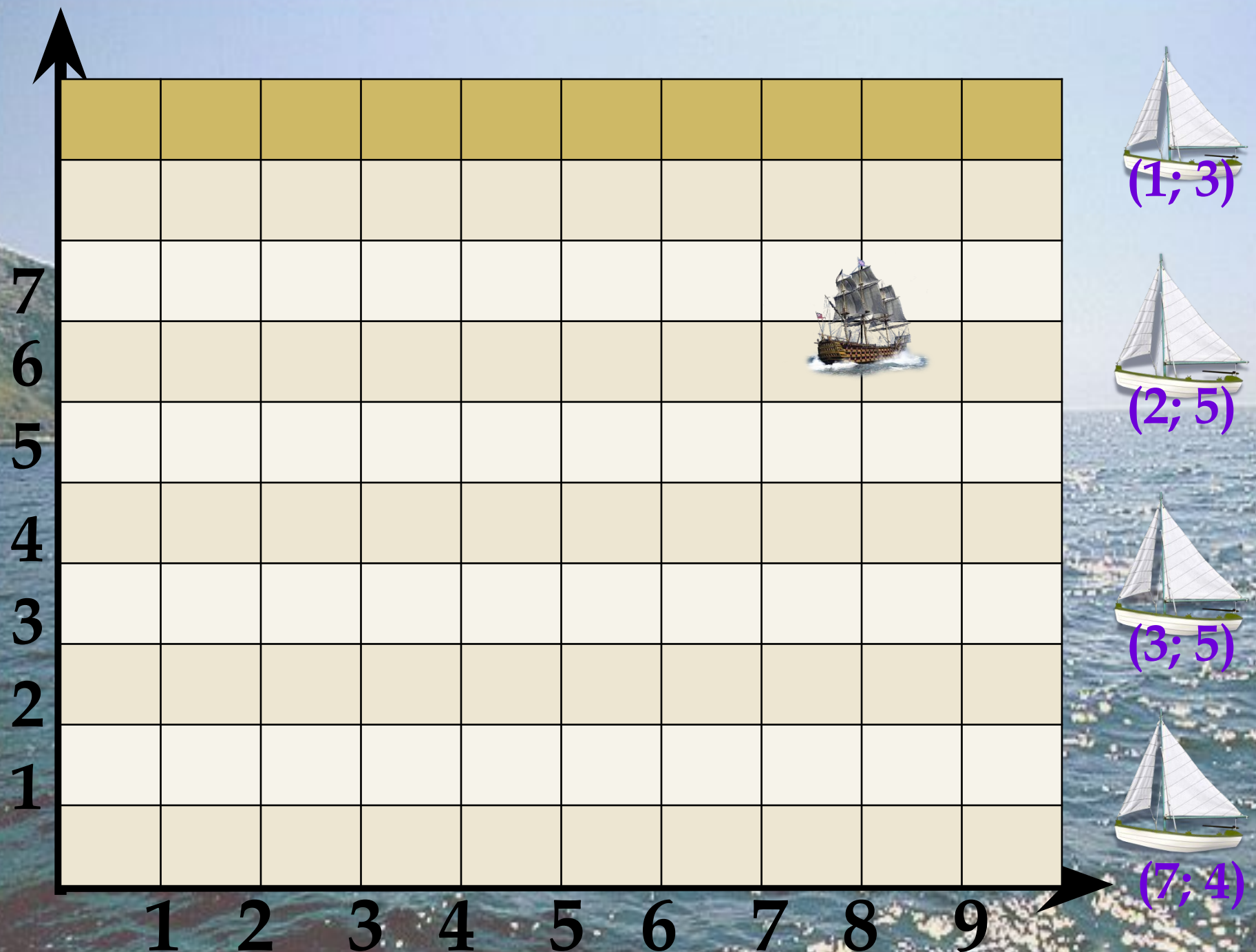


1. Нарисуем две перпендикулярные оси
2. Точку пересечения обозначим буквой O
3. Горизонтальная ось называется осью Ox
4. Вертикальная - осью Oy
5. Место пересечения осей Ox и Oy называют началом координат, которое обозначается цифрой 0
6. Отметим единичный отрезок
7. Каждая точка имеет свои координаты (x, y)
8. Точка A имеет координаты $A(4, 2)$



СЧАСТЛИВОГО ПУТИ!





(1; 3)

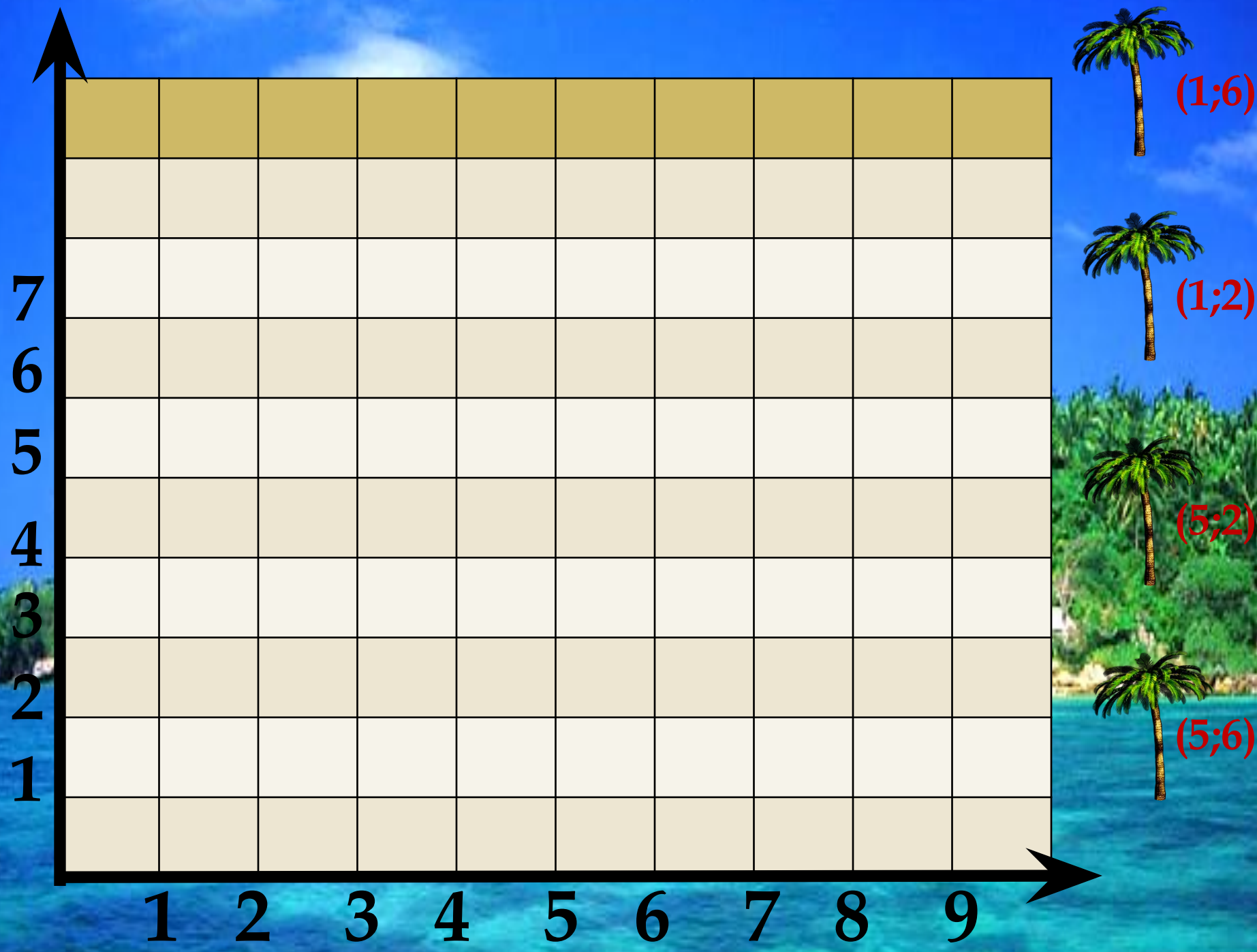
(2; 5)

(3; 5)

(7; 4)

7
6
5
4
3
2
1

1 2 3 4 5 6 7 8 9





КАПИТАН ФЛИНТ-

(4,4) (1,5) (2,3) (2,4) (5,3) (1,5) (7,4)
(7,3) (5,4) (2,4) (7,4) (5,3)

5	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж
4	З	И	Й	К	Л	М	Н
3	О	П	Р	С	Т	У	Ф
2	Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ы	Ь
1	Э	Ю	Я				
0	1	2	3	4	5	6	7



Удачного
путешествия
я!