

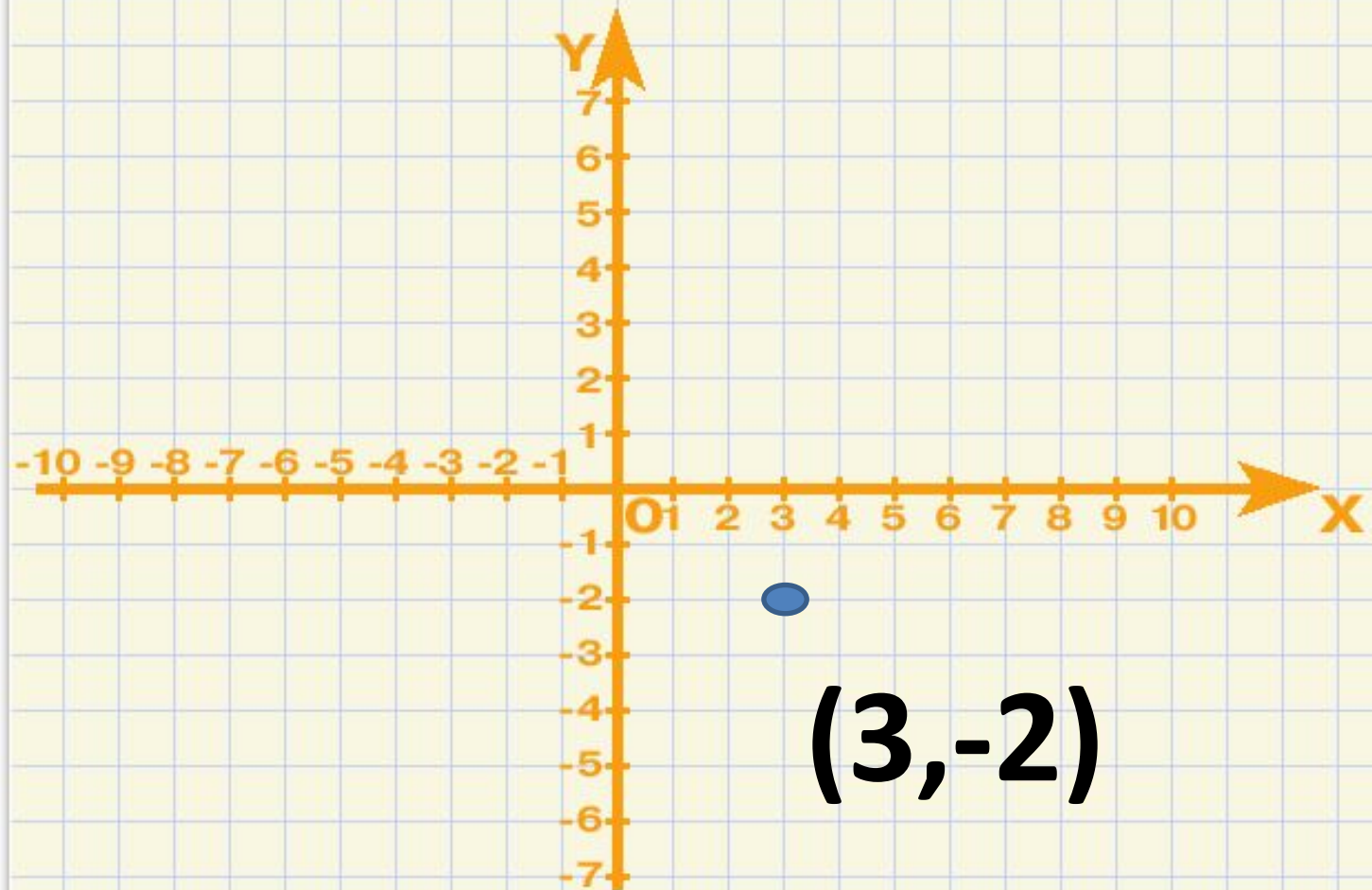
Задание 6

Алгоритм для конкретного исполнителя с фиксированным набором команд

- Исполнитель Чертёжник перемещается на координатной плоскости, оставляя след в виде линии. Чертёжник может выполнять команду Сместиться на (a, b) (где a, b — целые числа), перемещающую Чертёжника из точки с координатами (x, y) в точку с координатами $(x + a, y + b)$. Если числа a, b положительные, значение соответствующей координаты увеличивается, если отрицательные — уменьшается.
- Например, если Чертёжник находится в точке с координатами $(3, 1)$, то команда Сместиться на $(1, -2)$ переместит Чертёжника в точку $(4, -1)$.
- Запись
- Повтори k раз
- Команда1 Команда2 Команда3
- конец
- означает, что последовательность команд Команда1 Команда2 Команда3 повторится k раз.
- А. Чертёжнику был дан для исполнения следующий алгоритм:
 - Повтори 6 раз
 - Сместиться на $(1, 0)$ Сместиться на $(-2, 3)$ Сместиться на $(3, -2)$
 - конец
- Координаты точки, с которой Чертёжник начинал движение, $(-2, 1)$. Каковы координаты точки, в которой он оказался?
- 1) $(10, 7)$ 2) $(12, 6)$ 3) $(8, 8)$ 4) $(0, 0)$

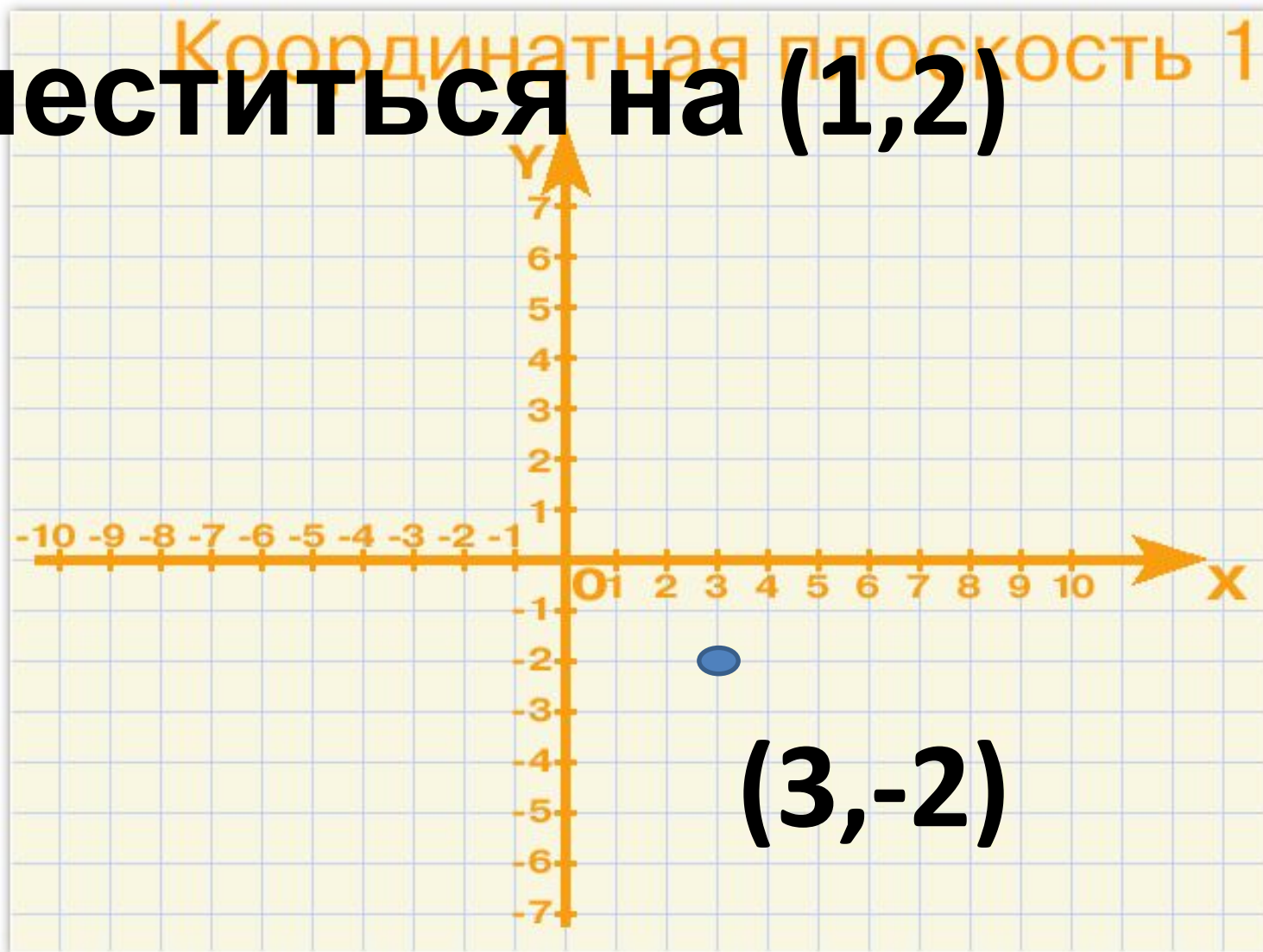
Координатная плоскость и чертёжник (в тетради)

Координатная плоскость 1



Координатная плоскость и чертёжник (в тетради)

Сместиться на (1,2)



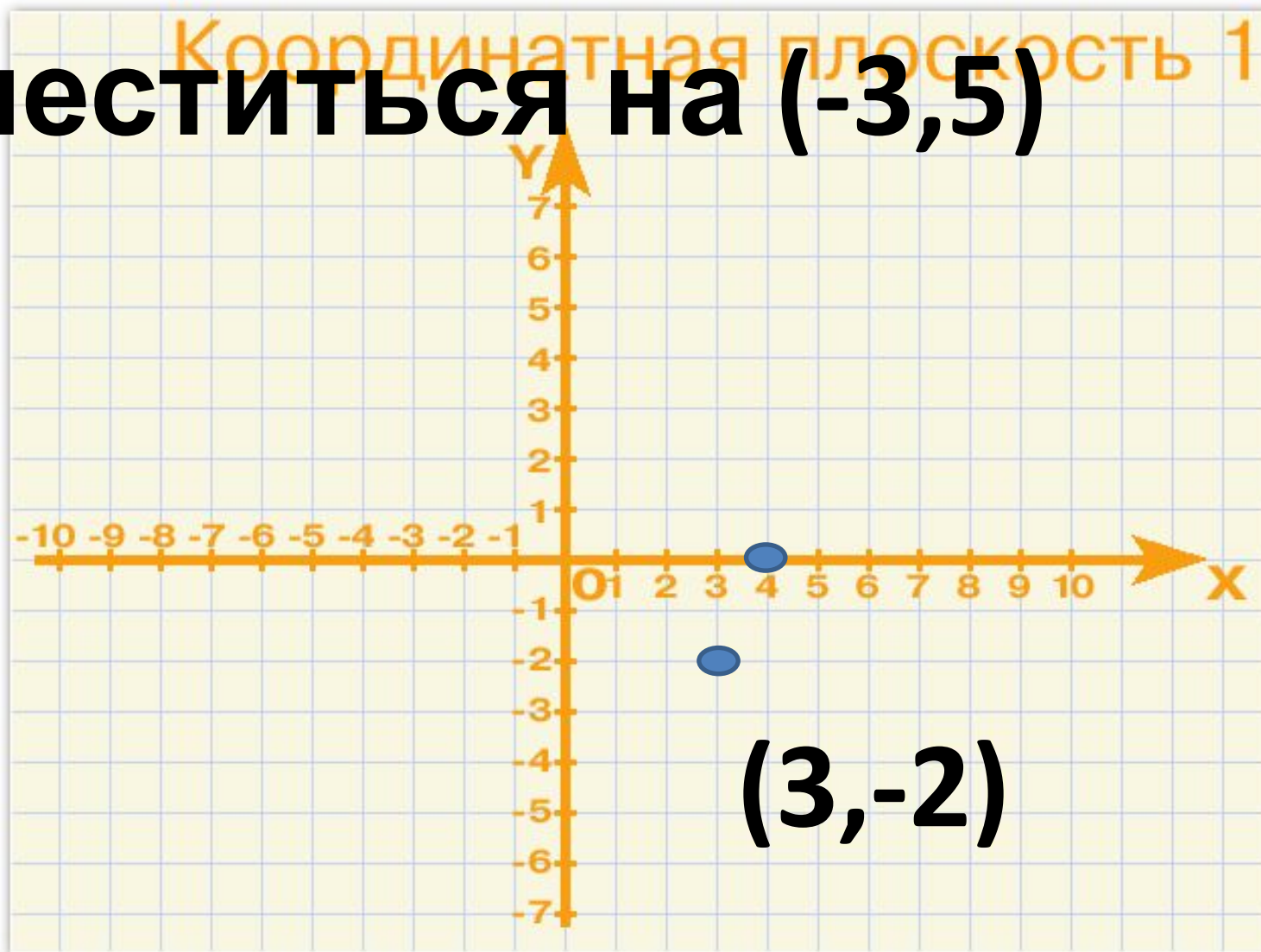
Координатная плоскость и чертёжник (в тетради)

Сместиться на (1,2)



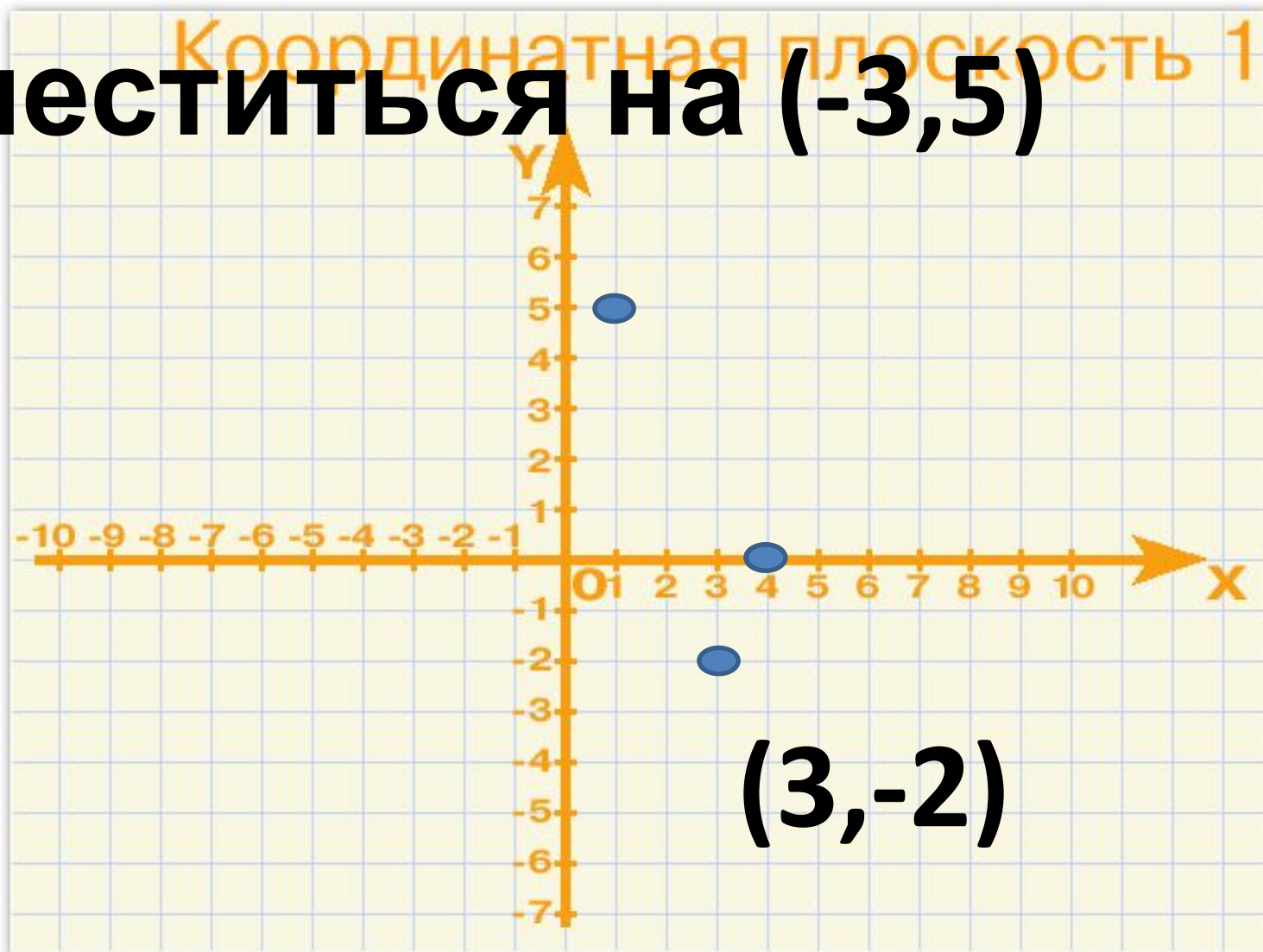
Координатная плоскость и чертёжник (в тетради)

Сместиться на $(-3,5)$



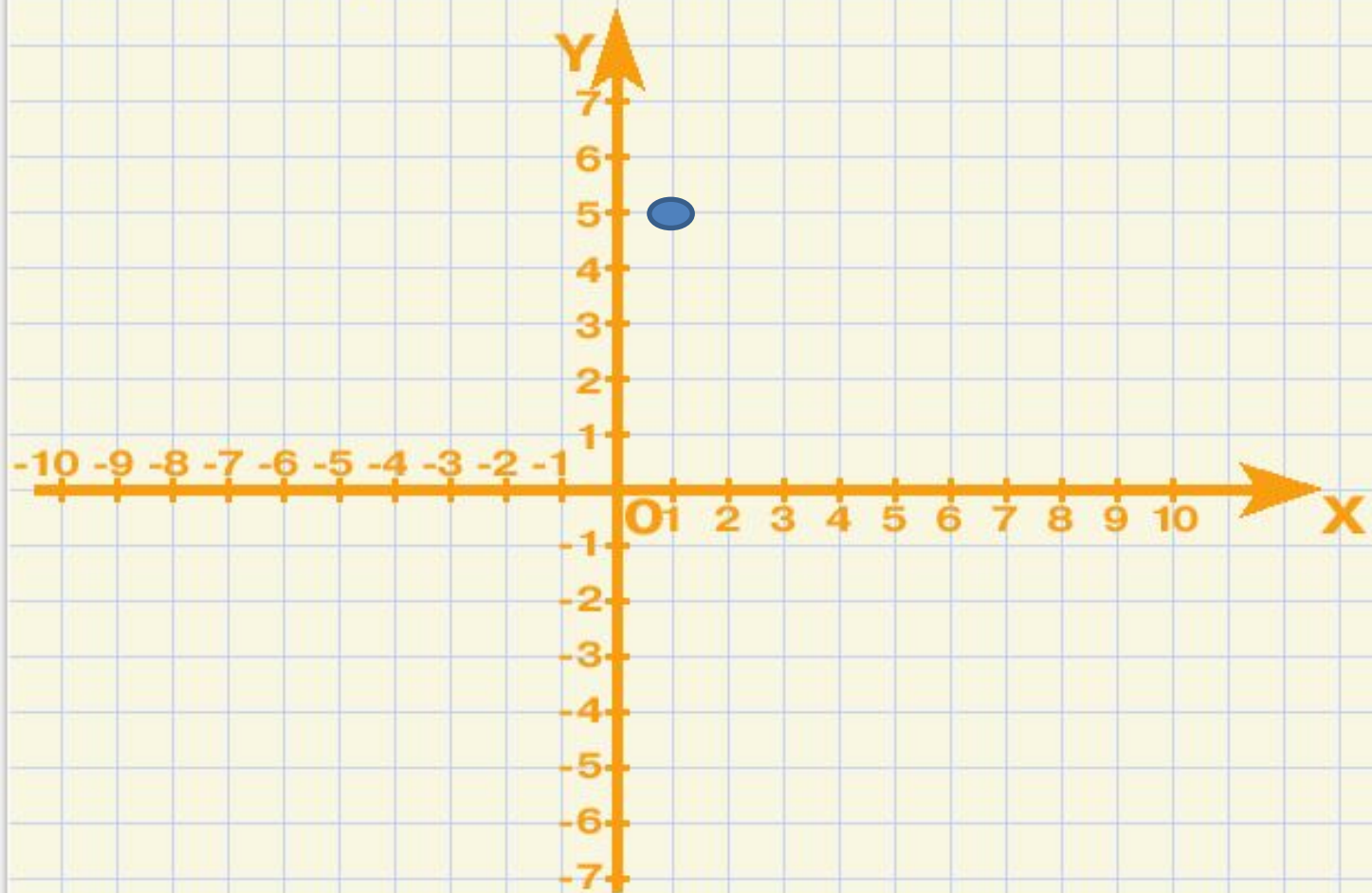
Координатная плоскость и чертёжник (в тетради)

Сместиться на $(-3,5)$



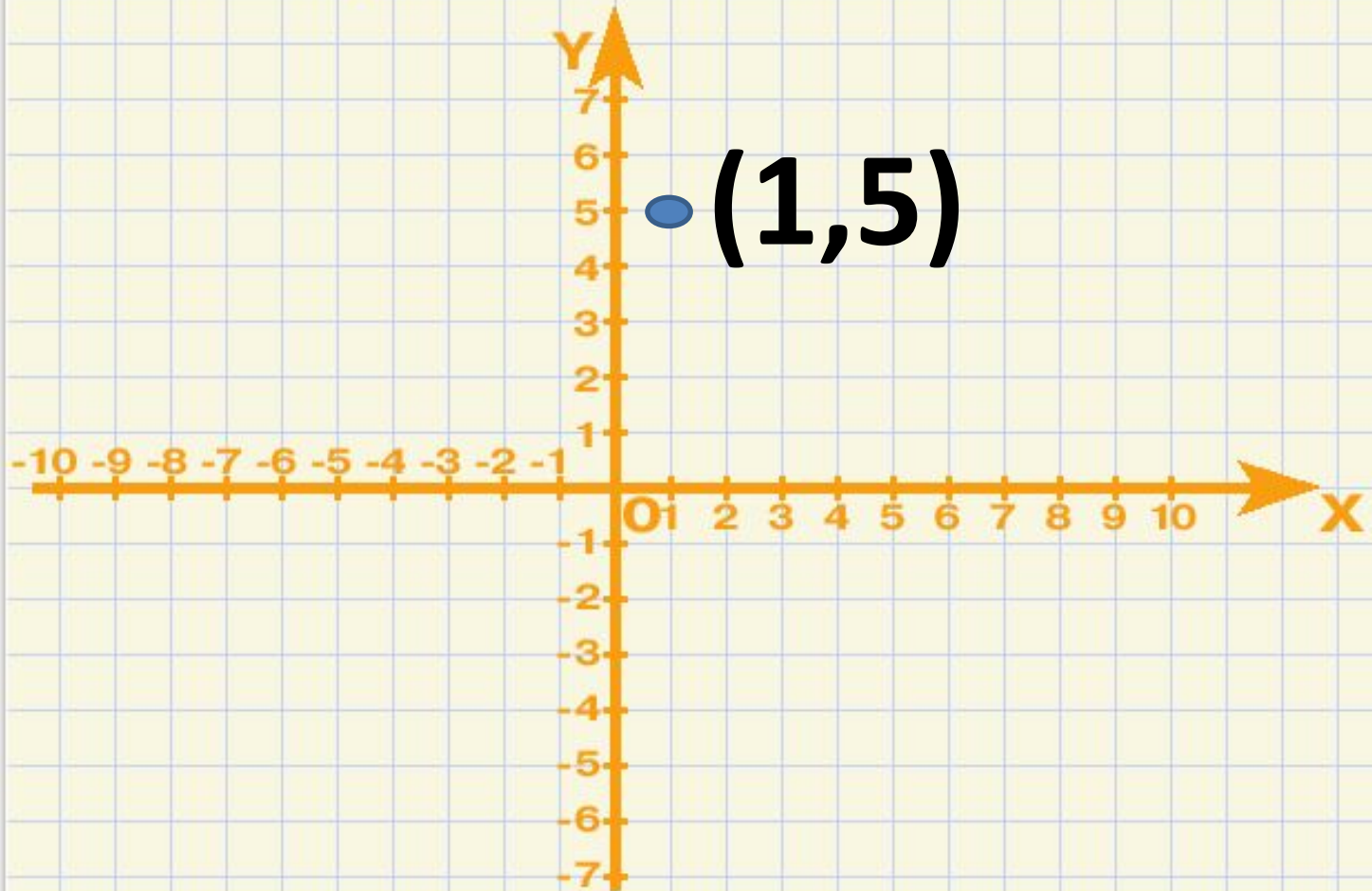
Координатная плоскость и чертёжник (в тетради)

Координатная плоскость 1



Координатная плоскость и чертёжник (в тетради)

Координатная плоскость 1



Задания устно

сместиться на
(8,-5)

сместиться на
(0,2)

сместиться на
(3,4)

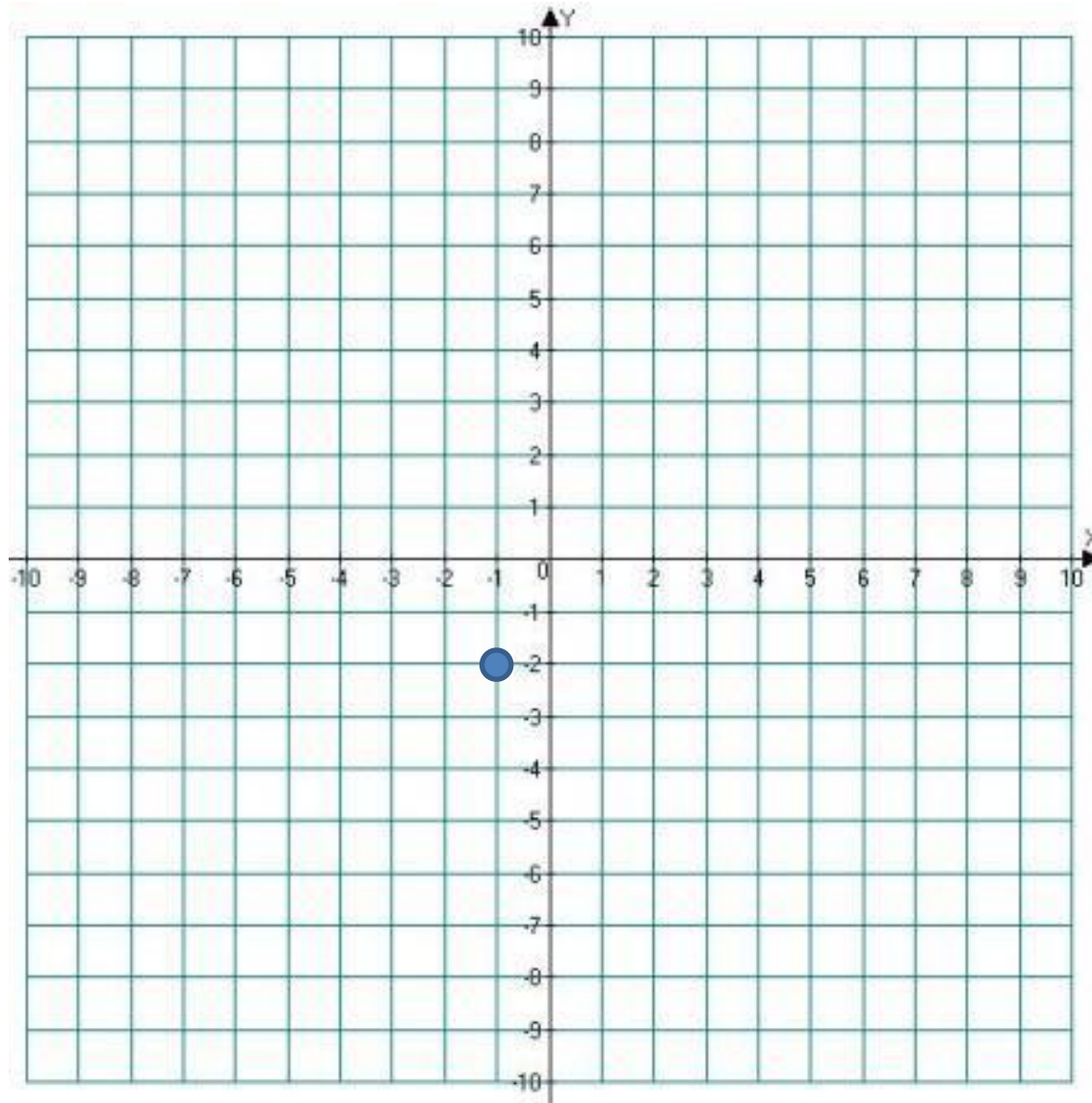


Задания устно

сместиться на
 $(-8,5)$

сместиться на
 $(3,-2)$

сместиться на
 $(3,4)$

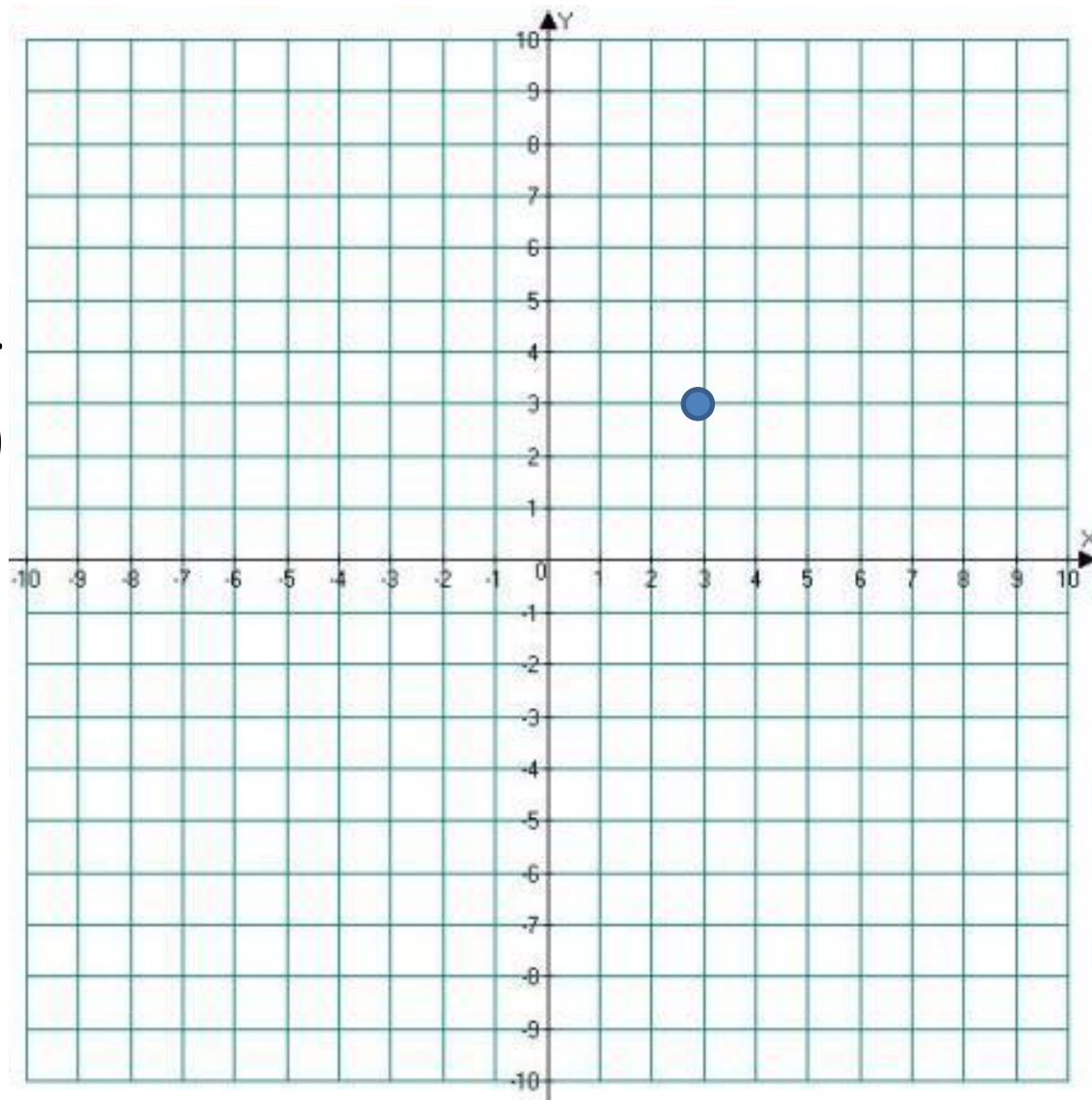


Задания устно

Сместиться на
 $(-7, -5)$

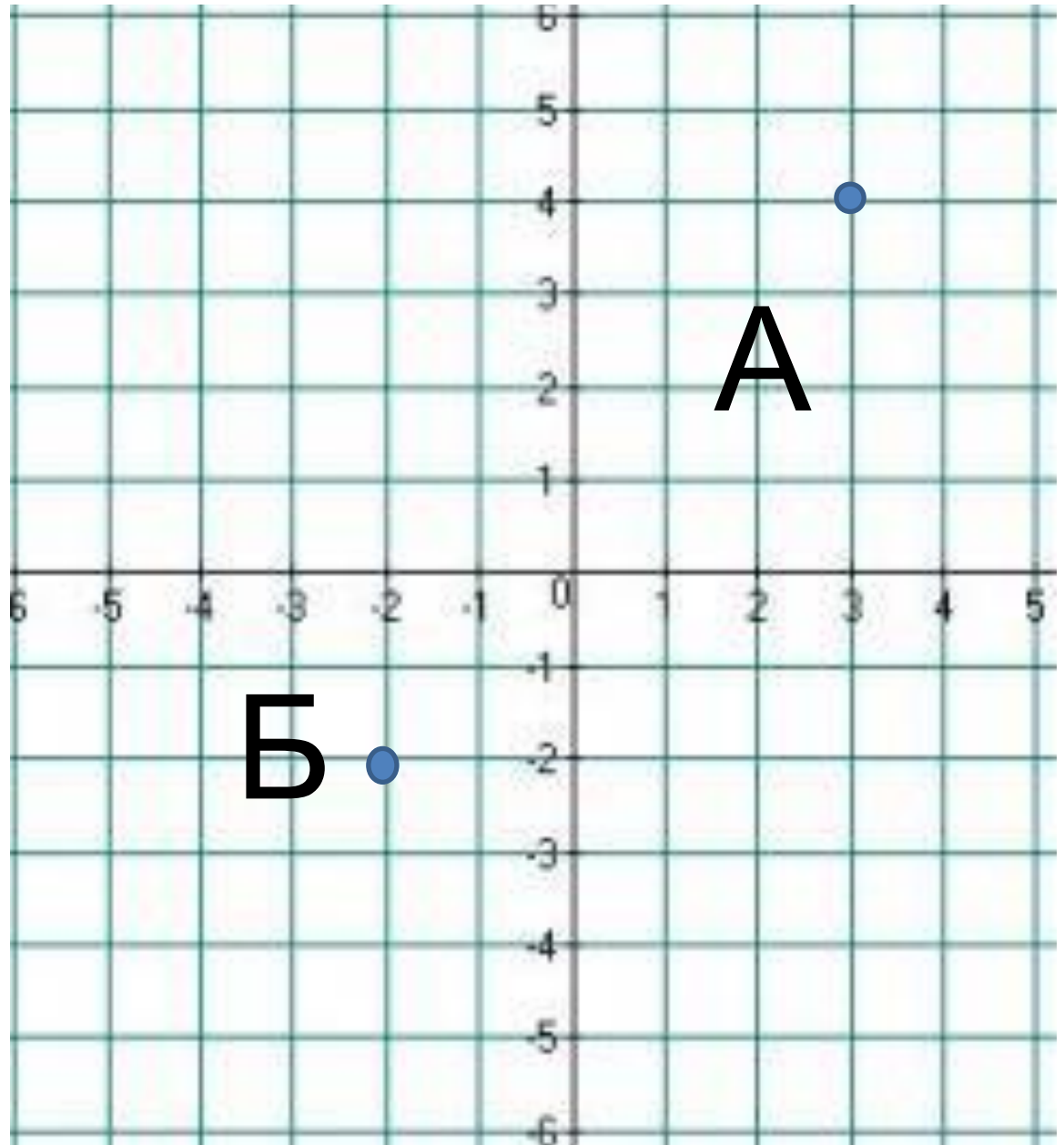
Сместиться на $(-6, 2)$

Сместиться на $(0, 7)$



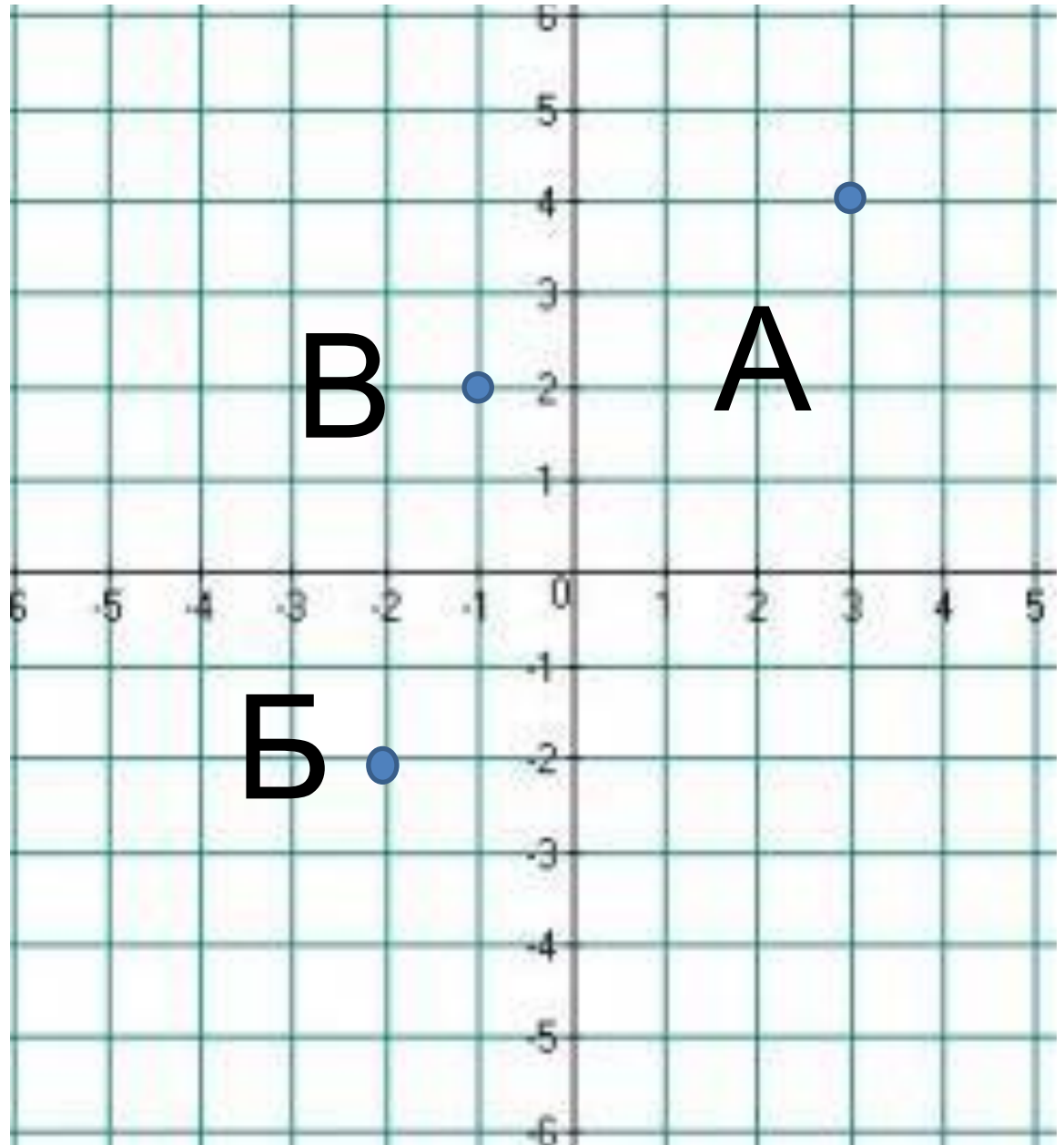
Задания устно

Как быстрее
добраться из
А в Б?



Задания устно

Как быстрее
добраться из
А в Б через В?



- Нарисовать в тетради перемещение чертёжника:
- Из начальной точки
- Сместиться на $(-3,0)$
- Сместиться на $(-2,4)$
- **Сместиться на $(-2,-4)$**
- Сместиться на $(-3,0)$
- Сместиться на $(3,-2)$
- **Сместиться на $(-2,-4)$**
- Сместиться на $(4,2)$
- Сместиться на $(4,-2)$
- **Сместиться на $(-2,4)$**
- Сместиться на $(3,2)$



Задание

- А. Чертёжнику был дан для исполнения следующий алгоритм:
 - Повтори 6 раз
 - Сместиться на $(1, 0)$ Сместиться на $(-2, 3)$
Сместиться на $(3, -2)$
 - конец
- Координаты точки, с которой Чертёжник начинал движение, $(-2, 1)$. Каковы координаты точки, в которой он оказался?
- 1) $(10, 7)$ 2) $(12, 6)$ 3) $(8, 8)$ 4) $(0, 0)$

1 0

-2 3

3 -2

2 1

* 6

12 6

-2 1


12 6

-10 7

В. Чертёжнику был дан для исполнения следующий алгоритм:

- Повтори 3 раз
- Сместиться на $(-1, 0)$ Сместиться на $(2, -2)$
Сместиться на $(3, 4)$
- конец

На какую одну команду можно заменить этот алгоритм, чтобы Чертёжник оказался в той же точке, что и после выполнения алгоритма?

- 1) Сместиться на $(12, 6)$ 
- 2) Сместиться на $(-12, -6)$
- 3) Сместиться на $(-4, -2)$
- 4) Сместиться на $(4, 2)$

- С. Чертёжнику был дан для исполнения следующий алгоритм:


Повтори 3 раза

Сместиться на $(10, 5)$ Сместиться на $(12, 6)$ Сместиться на $(-14, -7)$

конец

- Какую единственную команду надо выполнить Чертёжнику, чтобы вернуться в исходную точку, из которой он начал движение?
- 1) Сместиться на $(24, -12)$
- 2) Сместиться на $(-24, 12)$
- 3) Сместиться на $(24, 12)$
- 4) Сместиться на $(-24, -12)$



- D. Чертежнику был дан для исполнения следующий алгоритм:
- Повтори 4 раз
- Сдвинуть на вектор $(-2, -1)$
- Сдвинуть на вектор $(3, 2)$
- Сдвинуть на вектор $(-1, 0)$
- конец
- Какую команду надо выполнить Чертежнику, чтобы вернуться в исходную точку, из которой он начал движение?
- 1) Сдвинуть на вектор $(1, 4)$ 
- 2) Сдвинуть на вектор $(-4, 0)$
- 3) Сдвинуть на вектор $(0, -4)$
- 4) Сдвинуть на вектор $(4, 1)$

GTHTVTF

Урок 2

- На pascal решить ОГЭ 6

- Program b
- Var x1,x2,x3,y1,y2,y3,k,xK,yK:integer;
- begin
- writeln('сместить на ...');
- readln(x1,y1);
- writeln('сместить на ...');
- readln(x2,y2);
- writeln('сместить на ...');
- readln(x3,y3);
- writeln('сколько раз?');
- readln(k);
- xK:=(x1+x2+x3)*k;
- yK:=(y1+y2+y3)*k;
- writeln('новая координата ', xk,', ', yk);
- end.

Доп задание

Повтори 6 раз

Сместиться на $(1, 0)$ Сместиться на
 $(-2, 3)$ Сместиться на $(3, -2)$

конец

Координаты точки, с которой

Чертёжник начал движение, $(-2, 1)$.

Каковы координаты точки, в которой
он оказался?

- 1) $(10, 7)$ 2) $(12, 6)$ 3) $(8, 8)$ 4) $(0, 0)$

- program a;
- Var x1,x2,x3,y1,y2,y3,xn,yn,k,xK,yK:integer;
- begin
- writeln('начальная точка');
- readln(xn,yn);
- writeln('сместить на ...');
- readln(x1,y1);
- writeln('сместить на ...');
- readln(x2,y2);
- writeln('сместить на ...');
- readln(x3,y3);
- writeln('сколько раз?');
- readln(k);
- $xK := (x1 + x2 + x3) * k + xn$;
- $yK := (y1 + y2 + y3) * k + yn$;
- writeln('новая координата ', xk, ', ', yk);
- end.

GTHTVTF

- Цвет
- Форма
- Буква-ассоциация
- Размер (меньше человека/больше человека)









NEGROLOGIUM
LUNDENSE

CICERONIS
DE
ORATORE

KONG
WALLEMARSS
LOV
1847

ROUSSET
—
HISTOIRE
DE LA GUERRE
FRANCO-
ALLEMANDE
1

CRITICAL
REVIEW

VOL
26

DUBLIN
UNIVERSITY
MAGAZINE

JAN.-JUNE
1856

TURNER

COMPLETE
WORKS

MEDIEVAL
HISTORY

TB



