

ХУДОЖНИК:

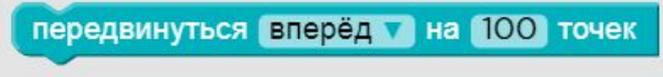
ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ

Знакомство с художником

- Сегодня мы напишем код, который заставит художника нарисовать почти всё что угодно. Куда бы художник ни пошел, он рисует линию позади себя.

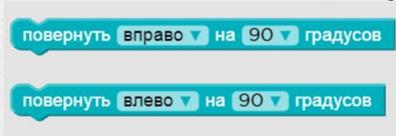


Как перемещаться по холсту

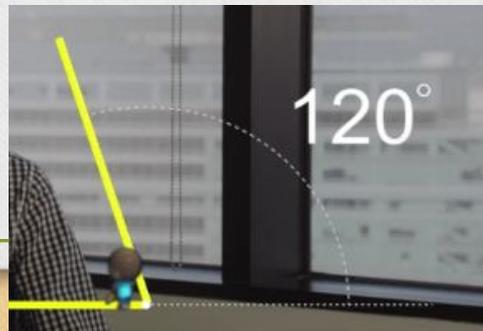
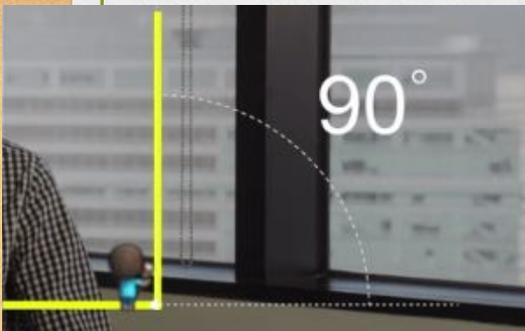
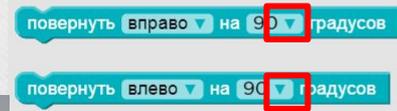
- Для перемещения по холсту необходимо использовать блок «передвинуться вперед»:

- Когда мы нажмем «Выполнить» наш художник переместится вперед на определенное расстояние, а именно, на 100 пикселей. В сущности пиксели — это крошечные квадратики на мониторе вашего компьютера.

Как повернуть художника

- Для того, чтобы наш художник повернул на определенный угол необходимо использовать блок «повернуть направо/налево на 90 градусов»:



- Для того, чтобы менять значения, нажимая на стрелки рядом с количеством градусов:



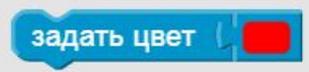
Если необходимо, чтобы художник переместился на холсте, но при этом не провел за собой линию, необходимо использовать команду «прыгнуть»:



прыгнуть вперед ▾ на 100 точек

Направление прыжка и длину также можно изменять!

Для того, чтобы изменить цвет линии, необходимо использовать команду «Задать цвет».

Для того, чтобы художник рисовал определенным цветом выберите команду:  .

Цвет которым будет рисовать художник можно изменить нажав на выделенное поле:  , после этого откроется палитра с доступными цветами:



Если вы хотите, чтобы художник сам выбирал каким цветом он будет рисовать используйте команду:  

Домашнее задание

Для 1 группы:

Выполните задания 1-5 из урока 4. Художник:
последовательности (остальные задания
выполняются по желанию)

Для 2 группы:

Выполните задания 1-11 из урока 4. Художник:
последовательности.