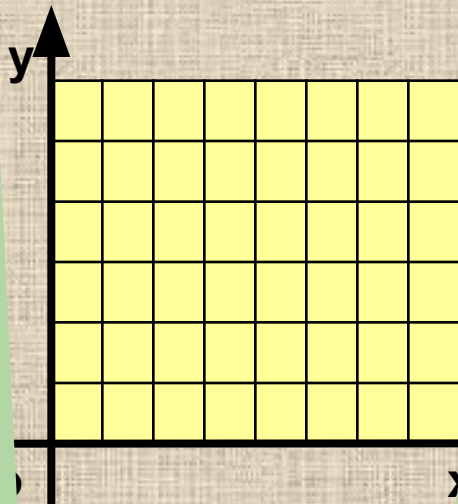


Визуальное
программирование

МЕТОД КООРДИНАТ



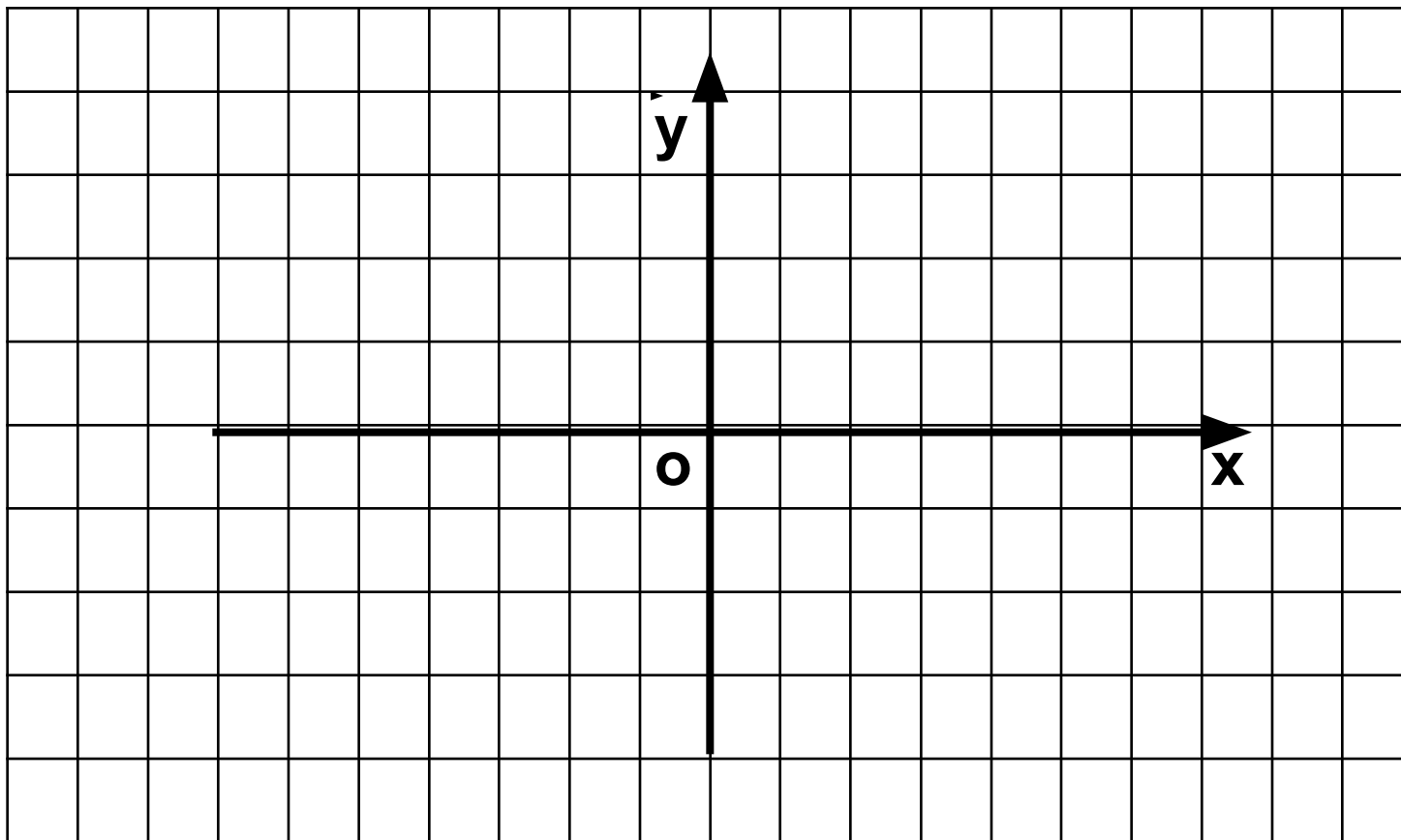
Прямоугольная декартова система координат

по имени французского математика
Рене Декарта

Любая информация , в том числе и графическая, может быть
представлена с помощью чисел.

Чтобы связать числа и точки
используют
СИСТЕМУ координат

Прямоугольная система координат

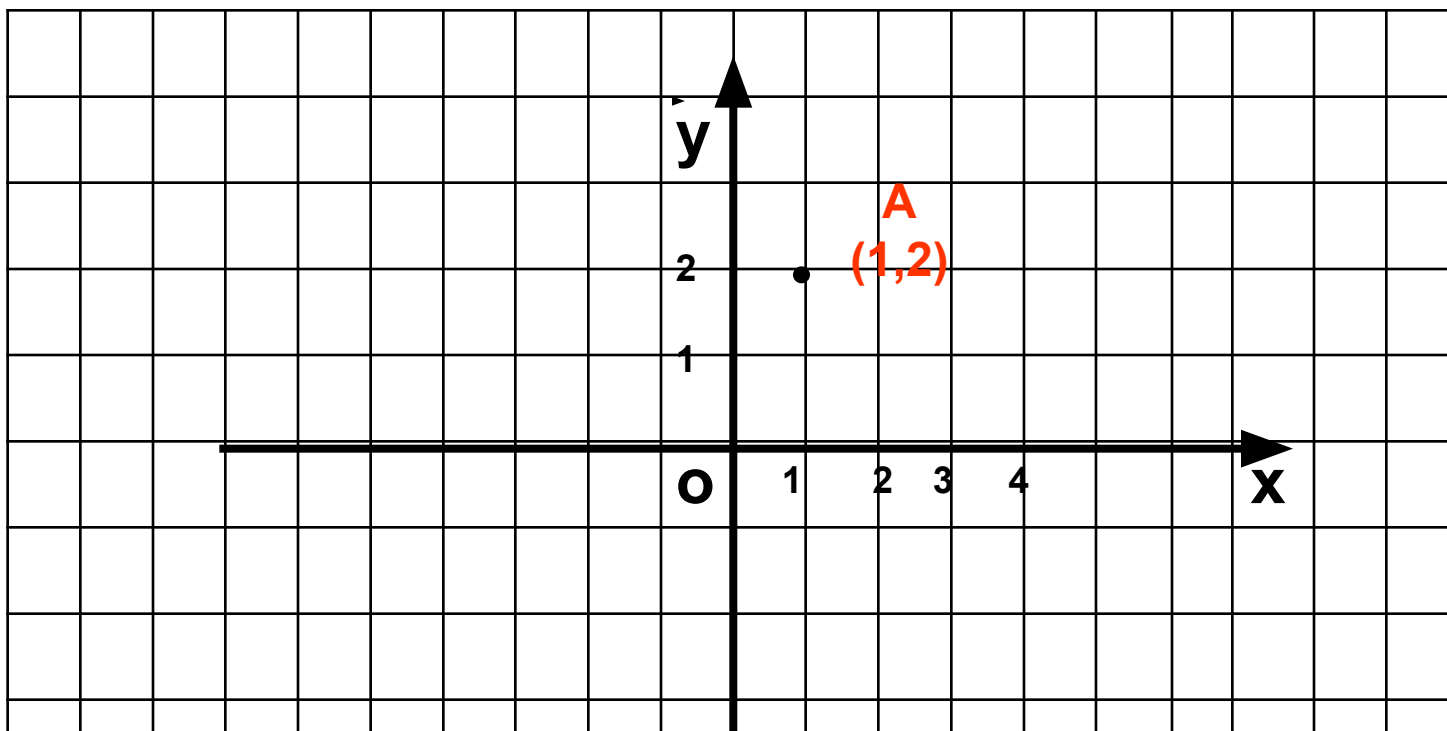


Точка **O** - начало координат (или ноль- 0)

Ox – горизонтальная ось

Oy – вертикальная ось

Прямоугольная система координат



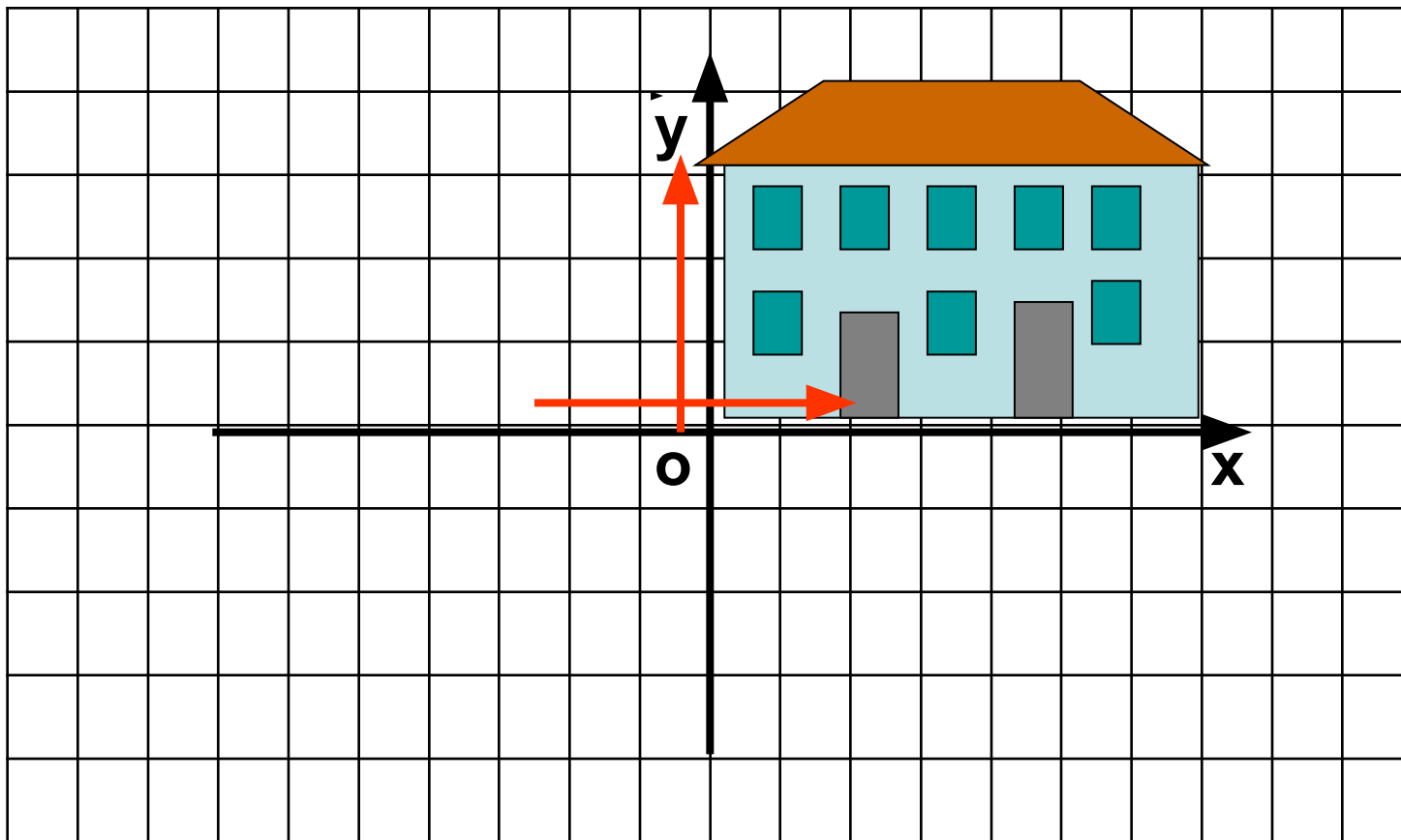
Каждая точка имеет свой точный адрес - это пара чисел:

первое число по оси **OX** ,

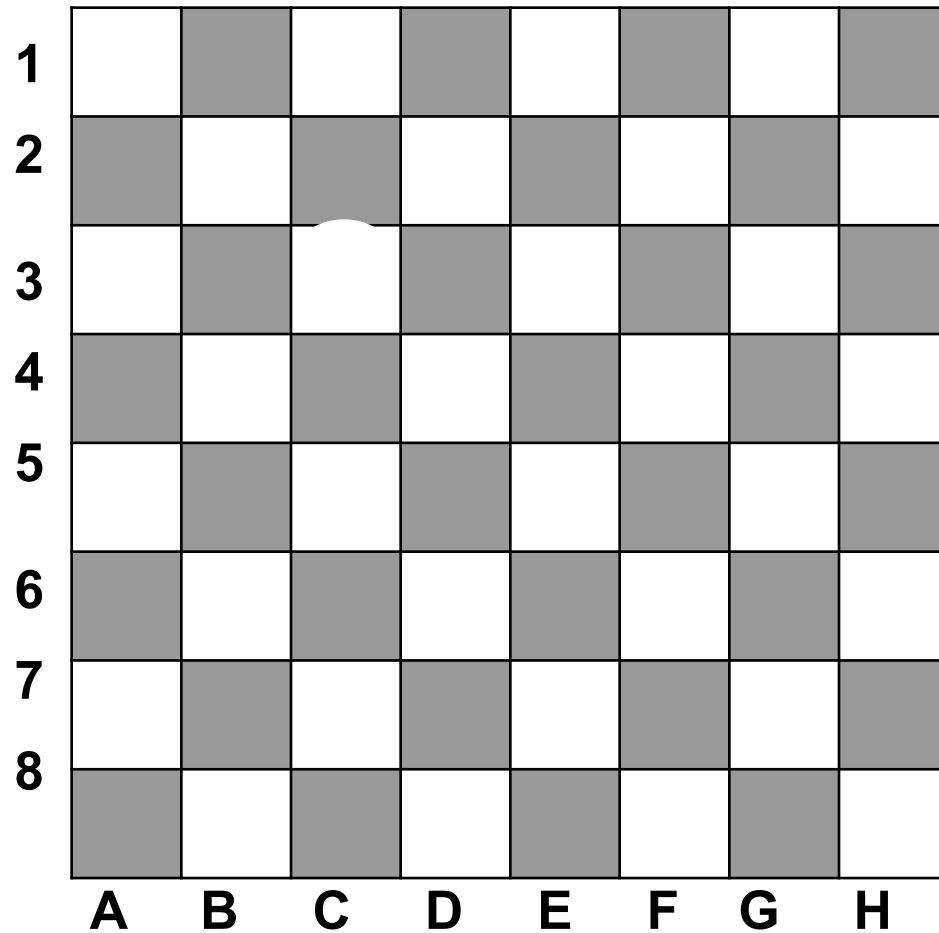
а второе число по оси **OY**

Эта пара чисел называется **КООРДИНАТАМИ** точки

Прямоугольная система координат

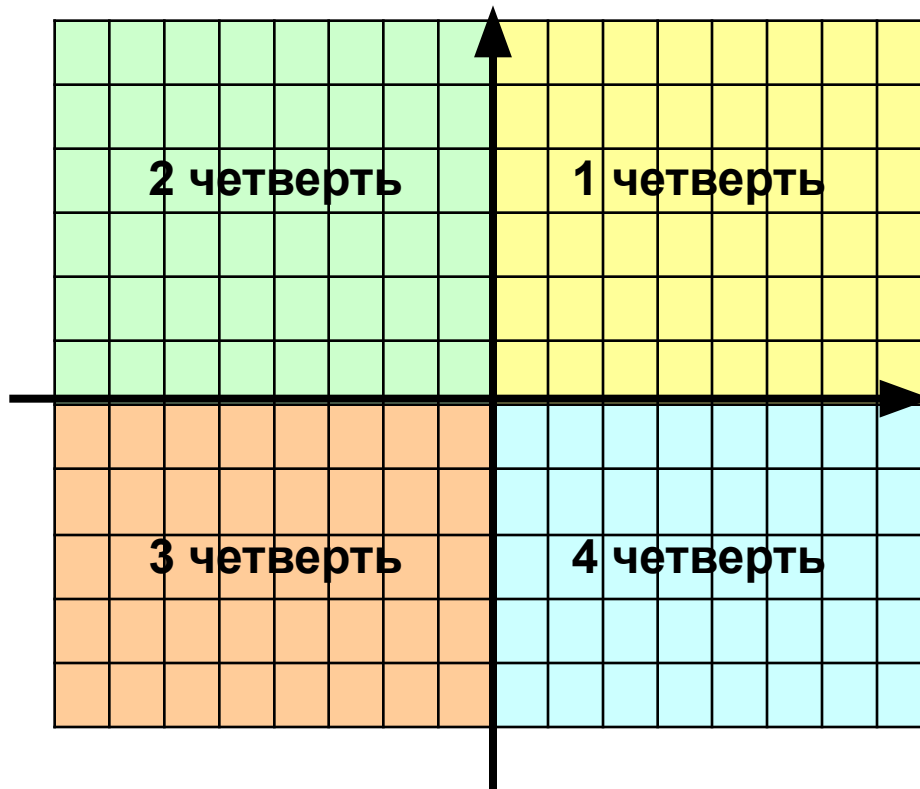


А чтобы не путать порядок координат, вспомните, как мы входим в дом: сначала входим в подъезд, потом поднимаемся на нужный этаж



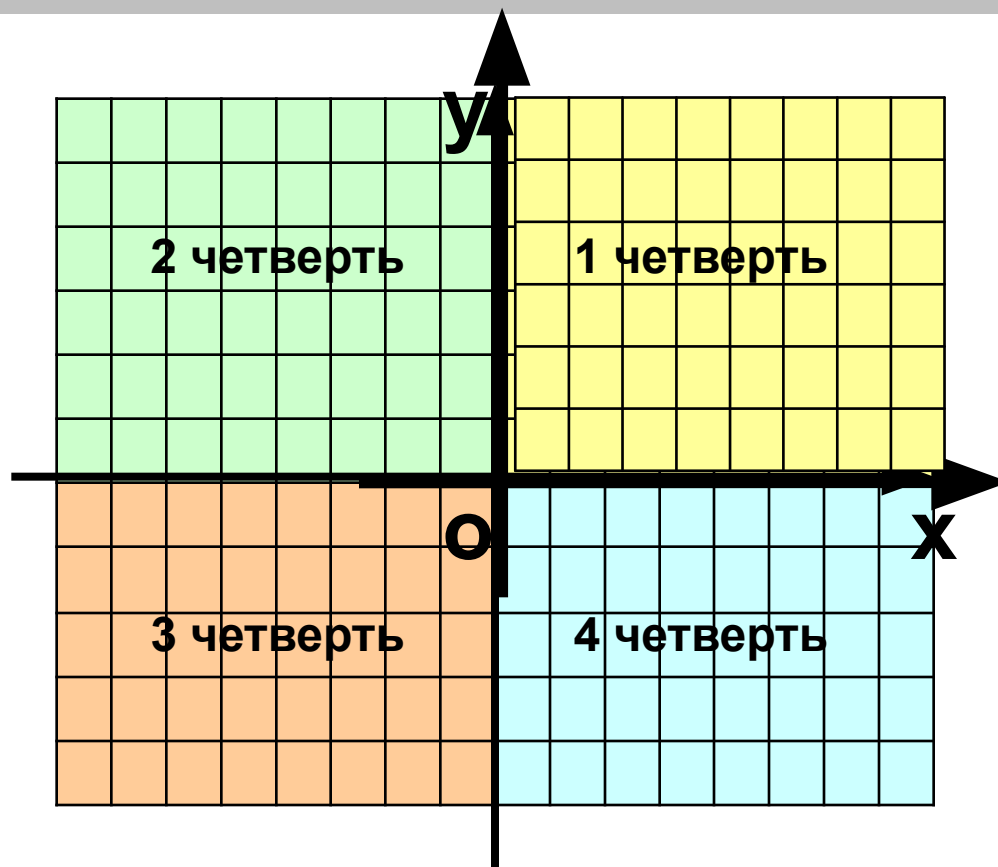
Определите положение шашки на доске

Прямоугольная система координат



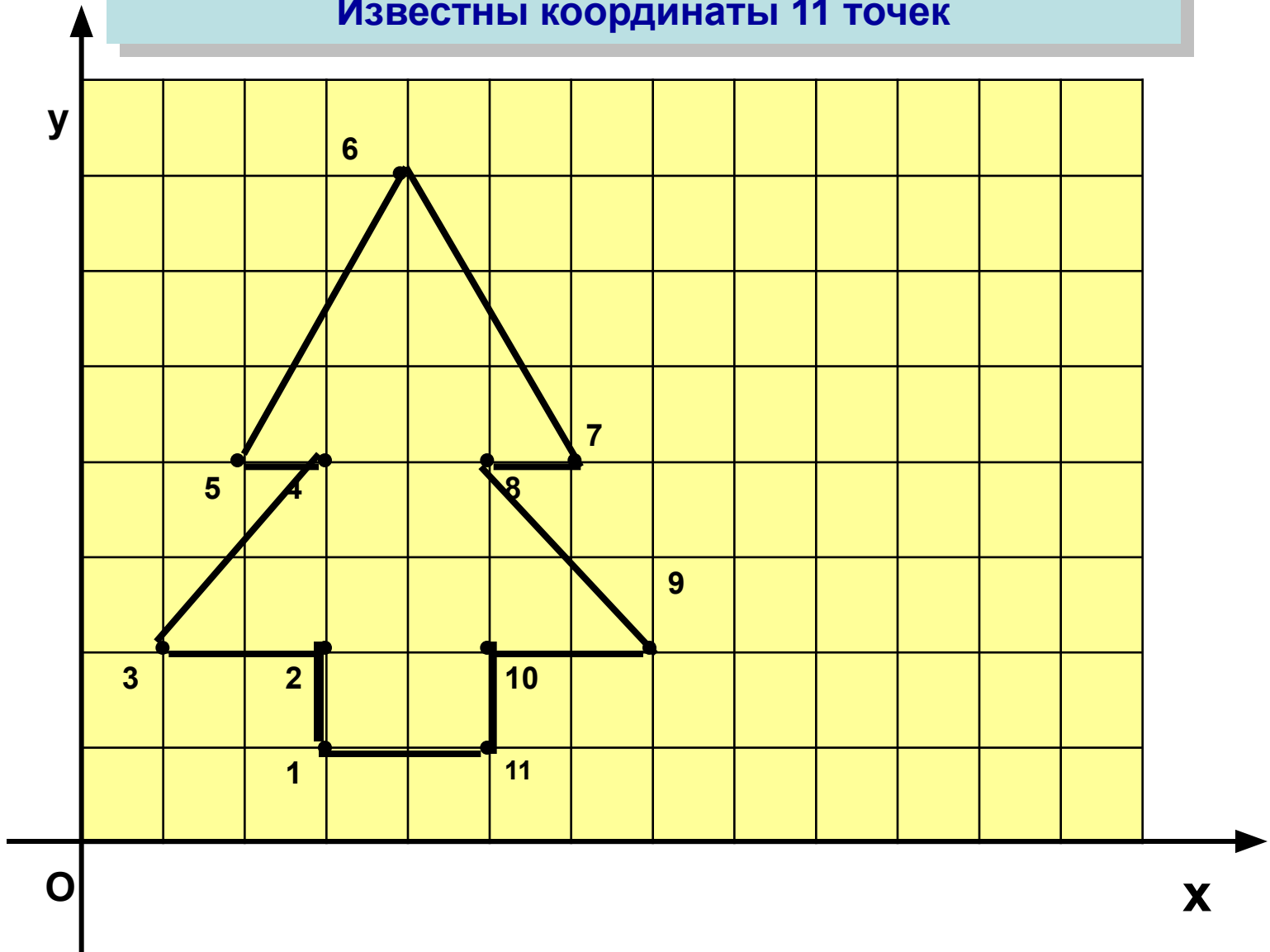
Оси координат разбивают плоскость на 4 части

Прямоугольная система координат



Сейчас мы будем работать только
в **первой** координатной четверти

Известны координаты 11 точек



Соединим точки в таком порядке 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-1

**Мы провели работу по декодированию
графического изображения,
которое состояло из 11 точек ,
соединенных отрезками.**

**Эти точки были заданы с помощью
декартовых прямоугольных координат**

Игра «Шифровальщики»

Нарисуйте в тетради
координатную плоскость -
оси X и Y. Даны
координаты точек:

- 1(2,6)
- 2(6,6)
- 3(11,7)
- 4(11,4)
- 5(6,2)
- 6(2,2)
- 7(4,9)
- 8(9,9)
- 9(3,2)
- 10(3,4)
- 11(5,4)
- 12(5,2)

Соедините точки в таком порядке : 1-2-3-4-5-6-1-7-8-3,
7-2-5, 9-10-11-12