

Урок 7. Исполнитель Черепаха

Исполнитель Черепаха перемещается на экране компьютера, оставляя след в виде линии, если предварительно была выполнена команда **поднять хвост**. Для передвижения без рисования линии необходимо выполнить команду **опустить хвост**.

В каждый конкретный момент известно положение исполнителя и направление его движения. У исполнителя существуют несколько команд:

вперед (n) - вперед, где n целое число, вызывающая передвижение Черепашки на n шагов в направлении движения.

назад (n) – назад, где n целое число, вызывающая передвижение Черепашки на n шагов против направления движения.

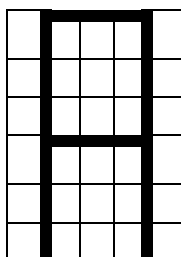
влево (m)- налево, где m - целое число, вызывающая изменение направления движения на m градусов против часовой стрелке

вправо (m) - направо, где m - целое число, вызывающая изменение направления движения на m градусов по часовой стрелке.

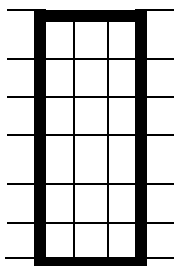


Выполните задания

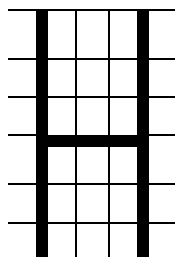
1. Составьте алгоритм рисования следующих букв и цифр:



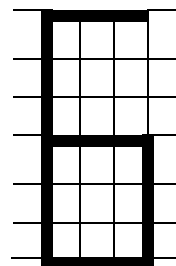
а)



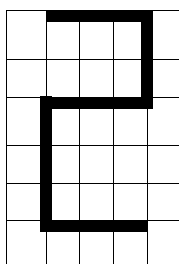
б)



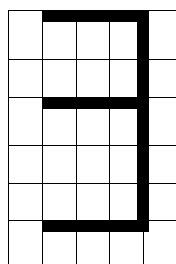
в)



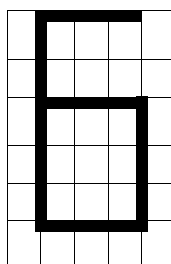
г)



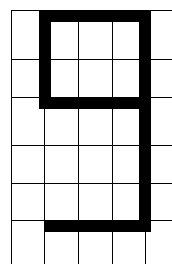
д)



е)

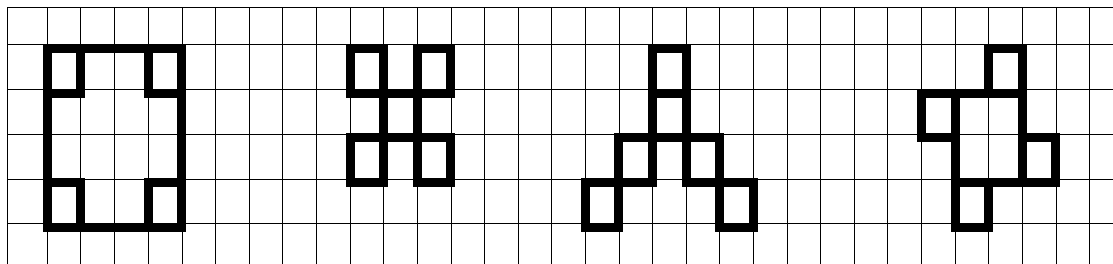


ж)



з)

2. Составьте алгоритмы рисования следующих фигур:



а)

б)

в)

г)

3. Напишите алгоритм рисования следующих фигур:

