# Тема 1.4 Отрисовка графических примитивов, условные операторы

# Вопросы для самопроверки

1. Команда forward(distance) библиотеки Turtle для рисования графики в языке Python применяется для:

1) создания объекта черепашки;

2**) перемещения черепашки вперед на указанное расстояние;**

3) перемещения черепашки назад на указанное расстояние;

4)поворота черепашки на указанный угол.

2. GUI (Graphical User Interface) – это:

1) простой и интерактивный способ создания графики и рисования графических примитивов;

2) базовые элементы графического интерфейса, такие как линии, круги, прямоугольники, текст и другие элементы, которые можно нарисовать на экране;

**3) более высокоуровневый подход к созданию графического интерфейса, который обычно включает в себя графические примитивы, но также включает в себя множество других элементов, таких как кнопки, поля ввода, окна диалога и т. д.;**

4) элементы, используемые для создания графических изображений на экране или на бумаге.

3. Условные операторы – это:

1) все символы или комбинации символов, которые используются при программировании на этом языке;

**2) конструкции в языках программирования, которые позволяют выполнить определенный блок кода только при выполнении определенного условия;**

3) команды, обозначающие определенное математическое или логическое действие, выполняемое с данными;

4) помощь по доступным командам.