МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

Український державний університет імені Михайла Драгоманова

Факультет математики, інформатики та фізики

Кафедра інформаційних технологій та програмування

**Звіт**

з лабораторної роботи №7

«Модуль turtle»

з дисципліни «Програмування»

Виконав:

студент ІІІ курсу групи 31І

Волочнюк П. І.

Перевірила:

викладач Устименко О.Б.

Оцінка\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Дата \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Київ - 2023

**Зміст**

[Мета роботи 3](#_Toc161307869)

[1 Постановка задачі 4](#_Toc161307870)

[Намалювати фігуру, яка складається з 6 трикутників з використанням модуля turtle. 4](#_Toc161307871)

[2 Основна частина 4](#_Toc161307872)

[2.1 Опис вхідних та вихідних даних 4](#_Toc161307873)

[Вихідні дані: 4](#_Toc161307874)

[ графічне вікно з намальованою фігурою 4](#_Toc161307875)

[2.1 Блок-схема 4](#_Toc161307876)

[Висновки 5](#_Toc161307877)

[Додатки 6](#_Toc161307878)

# Мета роботи

Мета лабораторної роботи – cтворити завдання з програмування для учнів 7 класу з використанням модуля turtle. Ознайомитися з можливостями модуля turtle для створення графічних візерунків. Набути практичних навичок створення графічних візерунків модуля turtle з використанням мови Python.

# 1 Постановка задачі

1. Задача №1.

# Намалювати фігуру, яка складається з 6 трикутників з використанням модуля turtle.

# 2 Основна частина

## 2.1 Опис вхідних та вихідних даних

Вхідні дані: немає

# Вихідні дані:

# графічне вікно з намальованою фігурою

# 2.1 Блок-схема

# Висновки

На лабораторної роботи я навчилася створювати завдання для учнів 7 класу. В ході виконання лабораторної роботи склала завдання для учнів 7 класу, а саме малювання фігури за допомогою модуля turtle мовою Python. Ознайомилася з можливостями модуля turtle для створення графічних малюнків. Набула практичних навичок створення задач для учнів з використанням модуля turtle мови Python.

# Додатки

1. """

Задача №1.

Намалювати фігуру, яка складається з 6 трикутників з використанням модуля turtle.

Автор: Волочнюк Поліна

"""

from turtle import \*

# Створення об'єкту

t = Turtle()

t.shape("turtle")

# Налаштування швидкості

t.speed(3)

# Малювання фігури

for \_ in range(6):

for \_ in range(3):

t.forward(100)

t.right(120)

t.right(60)

Зображення, що містить знімок екрана, програмне забезпечення, Мультимедійне програмне забезпечення, Графічний редактор

Автоматично згенерований опис