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

Буртенко К.С.

Перевірила:

викладач Устименко О.Б.

Оцінка\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Дата \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Київ – 2024**

**Зміст**

[Мета роботи 3](#_Toc162344475)

[Постановка задачі 4](#_Toc162344476)

[Основна частина 5](#_Toc162344477)

[2.1 Опис вхідних та вихідних даних 5](#_Toc162344478)

[2.2 Блок-схема 6](#_Toc162344479)

[Висновки 7](#_Toc162344480)

[Додатки 8](#_Toc162344481)

# Мета роботи

Мета лабораторної роботи – скласти програми мовою Python з використанням модуля Turtle, як завдання з програмування для учнів 7 класу.

# Постановка задачі

Варіант №5

**Завдання**

Намалюй квіточку, яка утворюється за допомогою квадрата який обертається проти годинникової стрілки на 60 градусів.

# Основна частина

## 2.1 Опис вхідних та вихідних даних

**Вхідні дані:**

Імпорт модулю Turtle на початку написання програми

speed(10) – швидкість вказівника

forward(100) – малювання прямої лінії на відстань 100

right(90) – поворот праворуч на 90 градусів

**Вихідні дані:** Малюнок квіточки з 6 квадратів які перетинають один між одним.

**Результат роботи програми:**

**Зображення, що містить схема, знімок екрана, оригамі

Автоматично згенерований опис**

## 2.2 Блок-схема

Зображення, що містить схема, ескіз, Креслення, План

Автоматично згенерований опис

# Висновки

Під час виконання лабораторної було створено завдання для засвоєння модуля Turtle. Розв’язання завдання було розроблено за допомогою циклу.

# Додатки

import turtle

t = turtle. Turtle()

t.speed(10)

def draw\_square():

for i in range(4):

t.forward(100)

t.right(90)

for i in range(6):

draw\_square()

t.left(60)

turtle.done()