

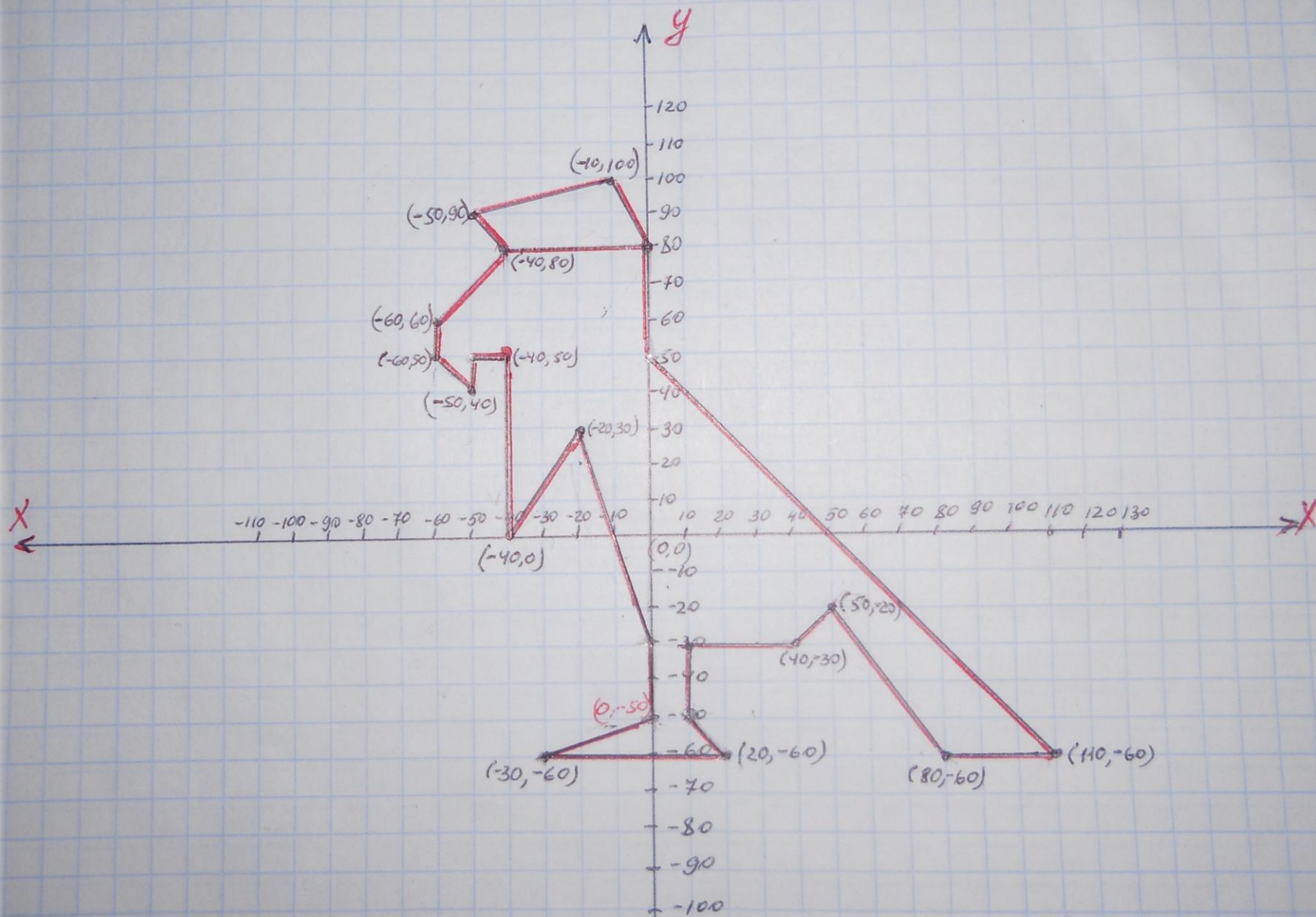


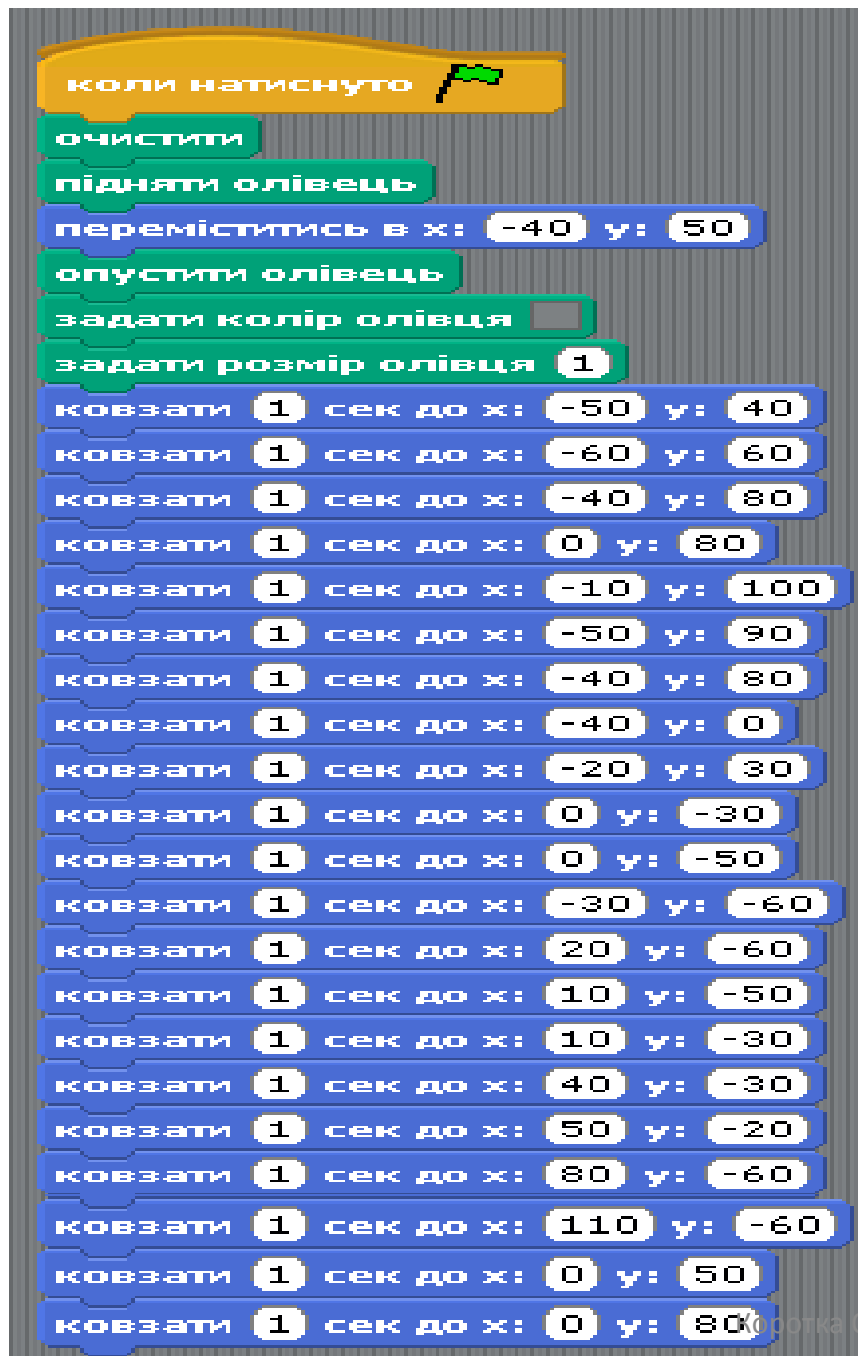
Малювання геометричних фігур за координатами точок

Скретч малює олівцем.

Створимо скрипт для Скретча, щоб намалювати папугу

- Використаємо *координатну сітку* і *намалюємо папугу*, а потім визначимо координати точок і створимо скрипт.
- Почнемо малювати від дзьобу – точка(-40,50), щоб не піднімати олівець.





Створимо
скрипт,
використавши
команду
КОВЗАТИ



Домашнє завдання

- Створити скрипт для Скретча, для малювання довільної фігури, тварини...
- Для цього:
 - на папері в клітинку намалювати координатну сітку;
 - на сітці намалювати свою фігуру;
 - використовуючи координати точок фігури, написати скрипт;
 - реалізувати скрипт на комп'ютері в Скретч.