**Домашняя работа № 3**
**ГРАФИЧЕСКИЙ УЧЕБНЫЙ ИСПОЛНИТЕЛЬ**

Материал в учебнике: § 4. Графический учебный исполнитель.

1. Что такое среда исполнителя?
2. Что является целью управления ГРИС?
3. Запишите простые команды ГРИС и начертите результат их выполнения.

_____ _____ _____

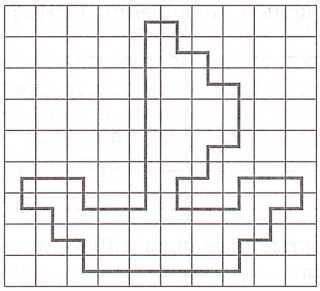
4. Запишите, что такое линейный алгоритм.
5. Выполните задания на компьютере.

**Работа с исполнителем «Стрелочка»**

1) Скачайте исполнитель «Стрелочка»:
   - перейдите к ЕК ЦОР по алгоритму из Приложения;
   - выберите: Глава 5. Управление и алгоритмы → § 28. Графический учебный исполнитель;
   - выберите команду Скачать для цифрового ресурса 5. Графический исполнитель «Стрелочка».

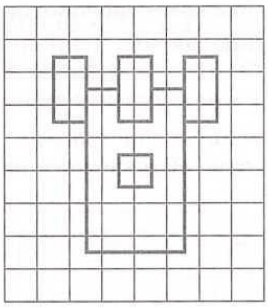
5. **Графический исполнитель "Стрелочка"**
Программа-тренажер для развития алгоритмического мышления
[Скачать] [Просмотр] [Карточка ресурса]

2) Составьте линейную программу для изображения в среде исполнителя «Стрелочка» рисунка «Корабль»:



При выполнении задания самостоятельно определите исходную точку и направление исполнителя, используя команды **прыжок** и **поворот**.
Сохраните копию экрана (скриншот) с результатом в файле «Корабль_Ф» (где Ф — ваша фамилия) на внешнем носителе для последующей демонстрации учителю.

3) Составьте линейную программу для изображения в среде исполнителя «Стрелочка» рисунка «Крепость»:



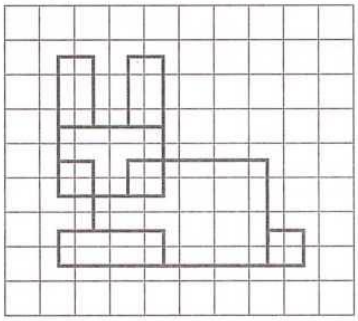
При выполнении задания самостоятельно определите исходную точку и направление исполнителя, используя команды **прыжок** и **поворот**.
Сохраните копию экрана (скриншот) с результатом в файле «Крепость_Ф» (где Ф — ваша фамилия) на внешнем носителе для последующей демонстрации учителю.

**Дополнительные задания**

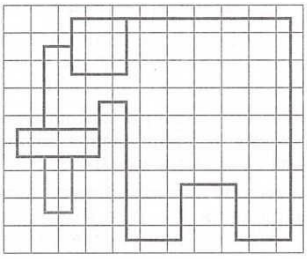
6. Каково назначение режима установки ГРИС?
7. Выполните задания на компьютере.

Работа с исполнителем «Стрелочка»

1) Составьте линейную программу для изображения в среде исполнителя «Стрелочка» рисунка «Заяц»:



При выполнении задания самостоятельно определите исходную точку и направление исполнителя, используя команды **прыжок** и **поворот**.
Сохраните копию экрана (скриншот) с результатом в файле «Заяц_Ф» (где Ф — ваша фамилия) на внешнем носителе для последующей демонстрации учителю.
Составьте линейную программу для изображения в среде исполнителя «Стрелочка» рисунка «Слон»:



При выполнении задания самостоятельно определите исходную точку и направление исполнителя, используя команды прыжок и поворот.
Сохраните копию экрана (скриншот) с результатом в файле «Слон_Ф» (где Ф — ваша фамилия) на внешнем носителе для последующей демонстрации учителю.