

## 1. Элементы окна приложения DRAW.

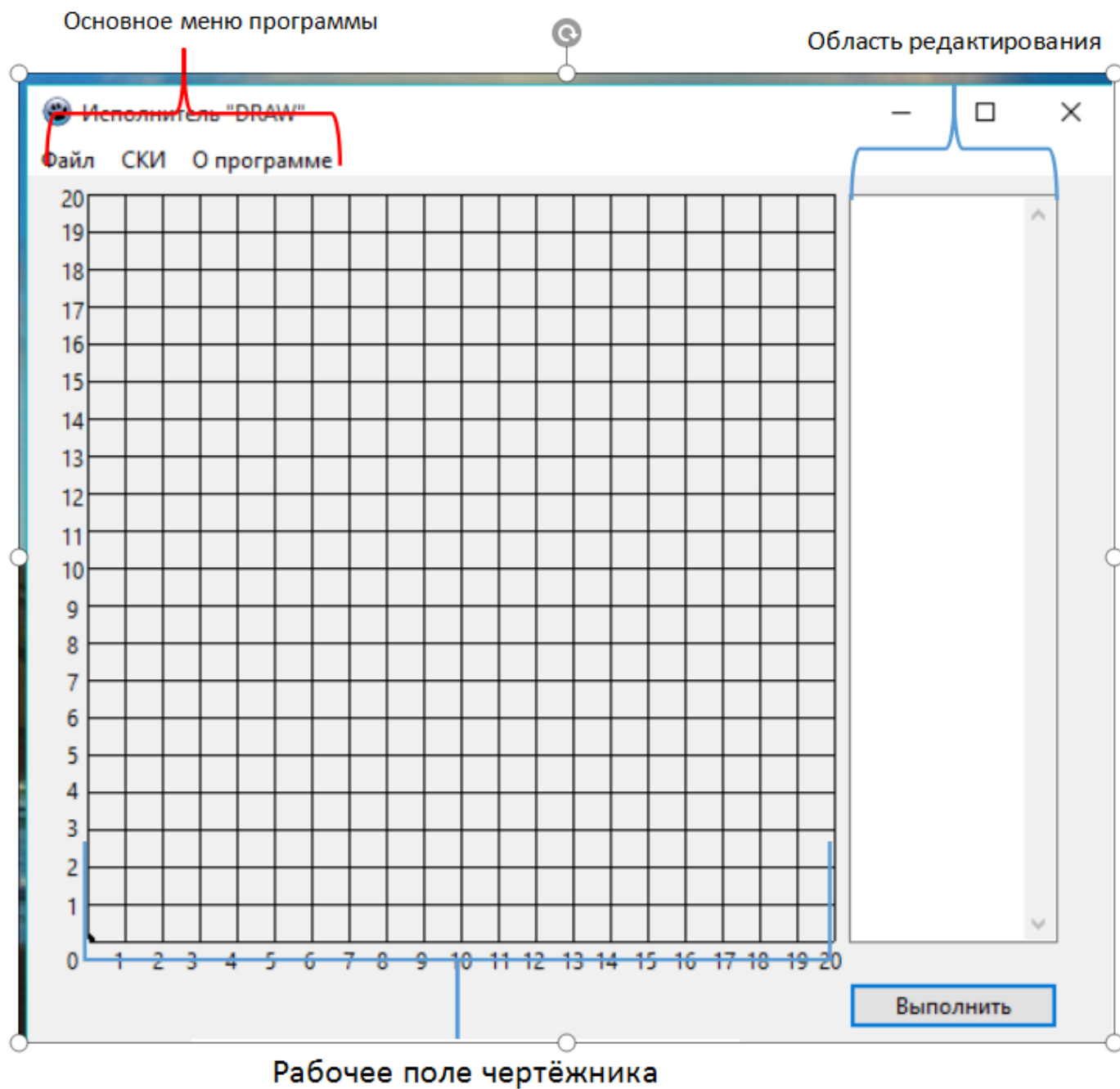
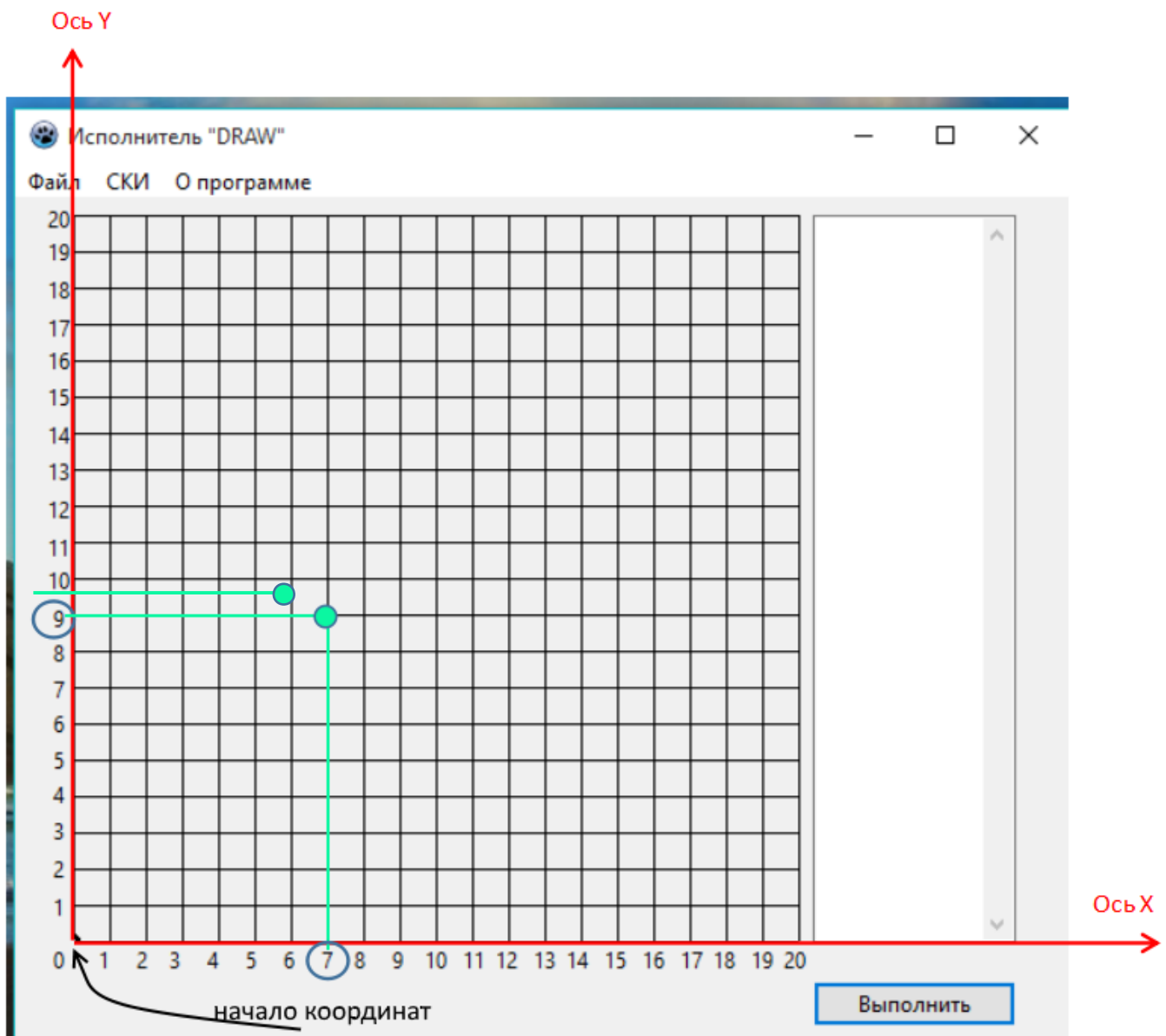


Рис1. Первое окно приложения DRAW.

В области редактирования программист записывает команды, которые выполняет чертёжник, двигаясь в рабочем поле.



**Рис. 2. Система координат рабочего поля чертёжника.**

Точка на рабочем поле - это точка пересечения вертикальной и горизонтальной линий.

Пример - зеленый кружок на Рис. 2. Каждая точка имеет *координаты*.

Координаты точки, отмеченной на Рис. 2. зеленым кружком, **7 и 9**. **7 - X-координата,**

**9 - Y координата.** Чтобы указать координаты точки сначала записывают X координату, потом ставят запятую и затем Y координату. Если назовем зеленую точку точкой A, то ее координаты запишем так: A(7, 9). Когда запускается приложение чертёжник находится в начале координат, в точке O (0, 0) .

Чертёжник двигается по рабочему полю, исполняя команды, перечень которых приведен в окне Система Команд Исполнителя (СКИ).

## 2. Система команд исполнителя (чертёжника).

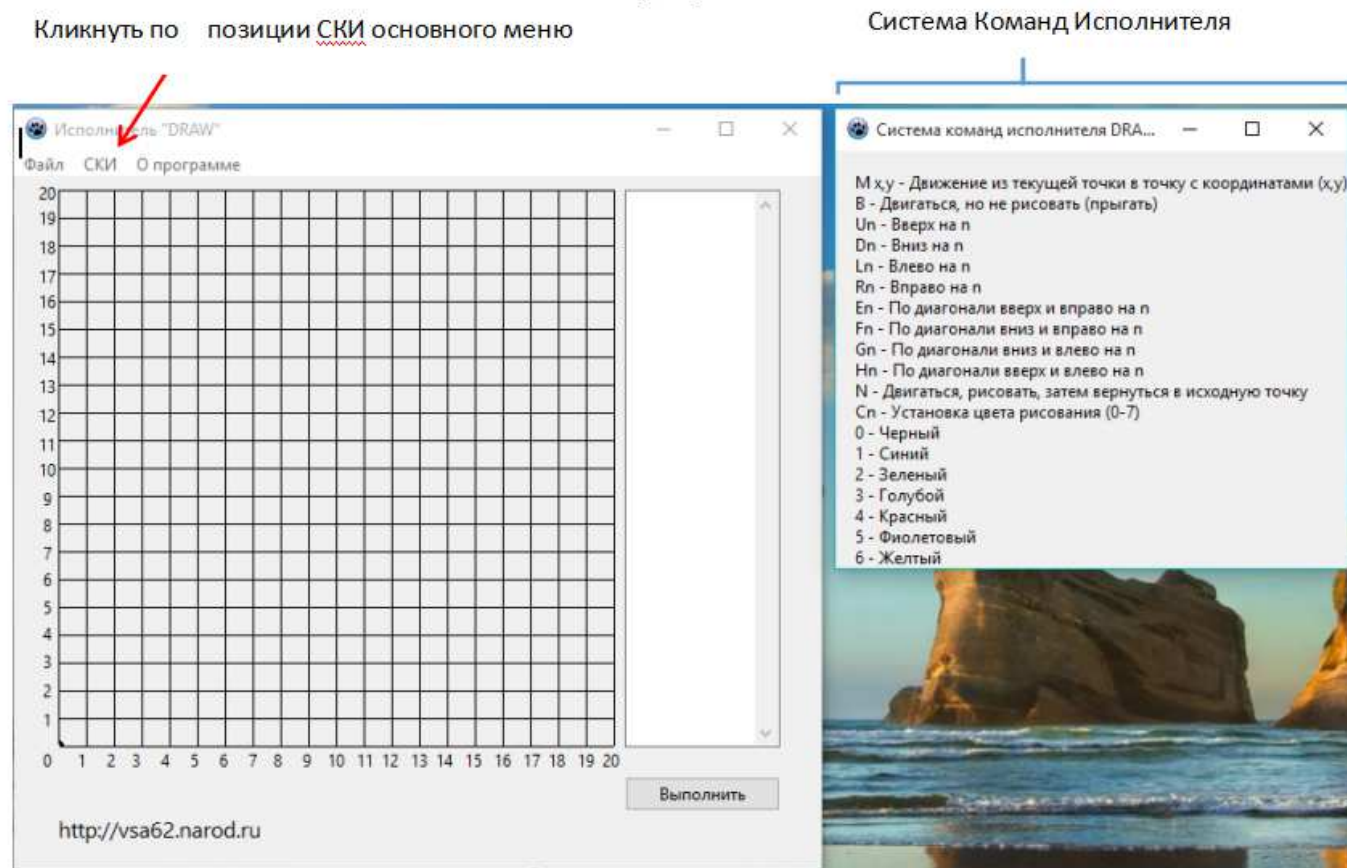


Рис. 3. Система Команд Исполнителя (второе окно) появляется после клика на позиции СКИ в основном меню.

В окне Система команд исполнителя записаны форматы команд, которые может выполнять Исполнитель (чертёжник). Команды вводятся с клавиатуры в область редактирования. Все команды это английские буквы (набираются на английском регистре). Вместо буквы n надо набрать нужное число. Например, чтобы чертежник передвинулся в точку A(7,9), надо написать команду **М 7, 9**. Чтобы команды, находящиеся в поле редактирования были исполнены чертёжником, надо кликнуть на кнопку **ВЫПОЛНИТЬ**.  
Буквы-команды - это начальные буквы английских слов. Например, М - от слова move (двигаться).

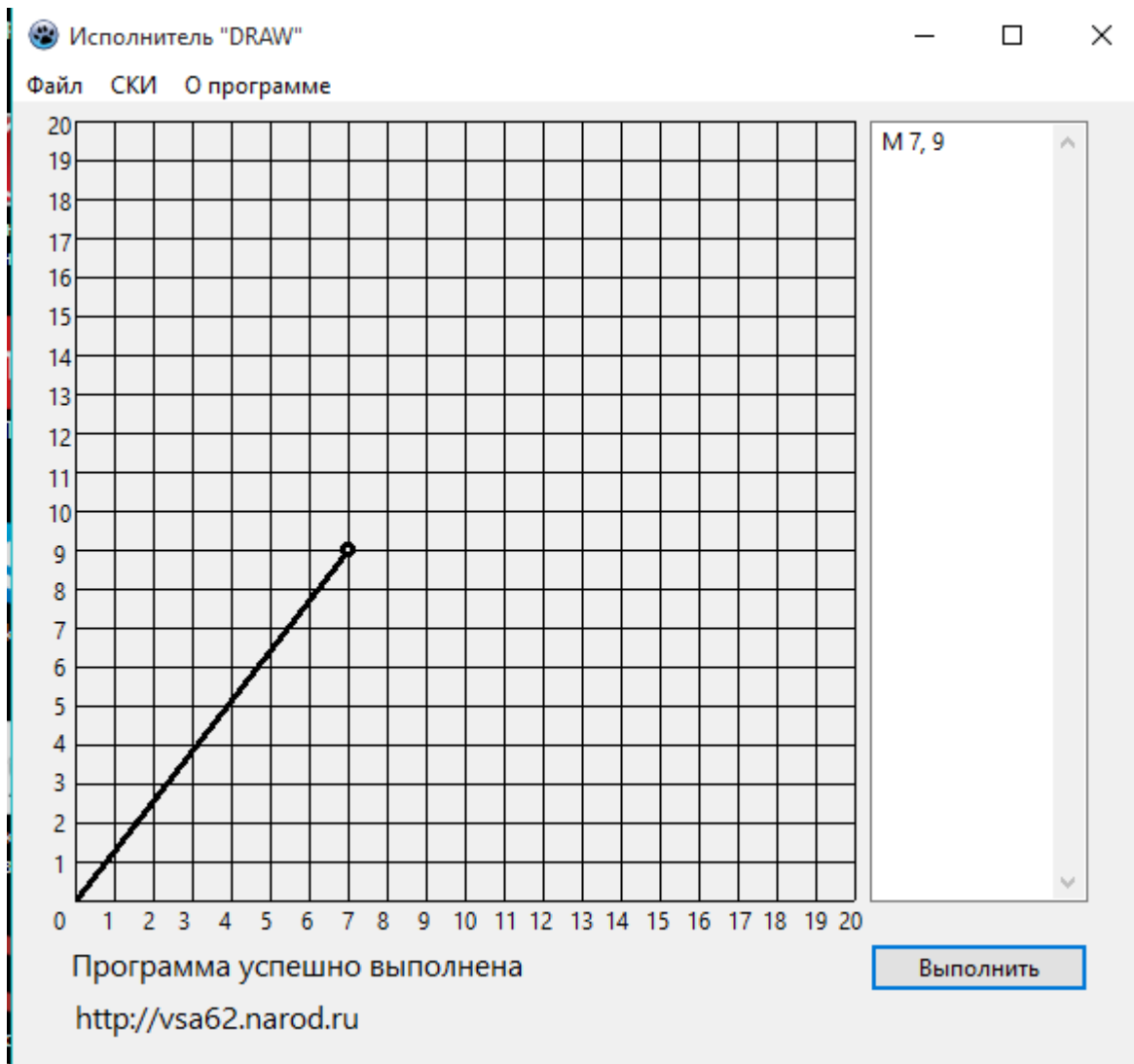


Рис. 4. После выполнения команды M 7,9

Чертёжник может двигаться не оставляя след. Для этого надо перед буквой - командой, вставить букву В. Например, VM 10,13

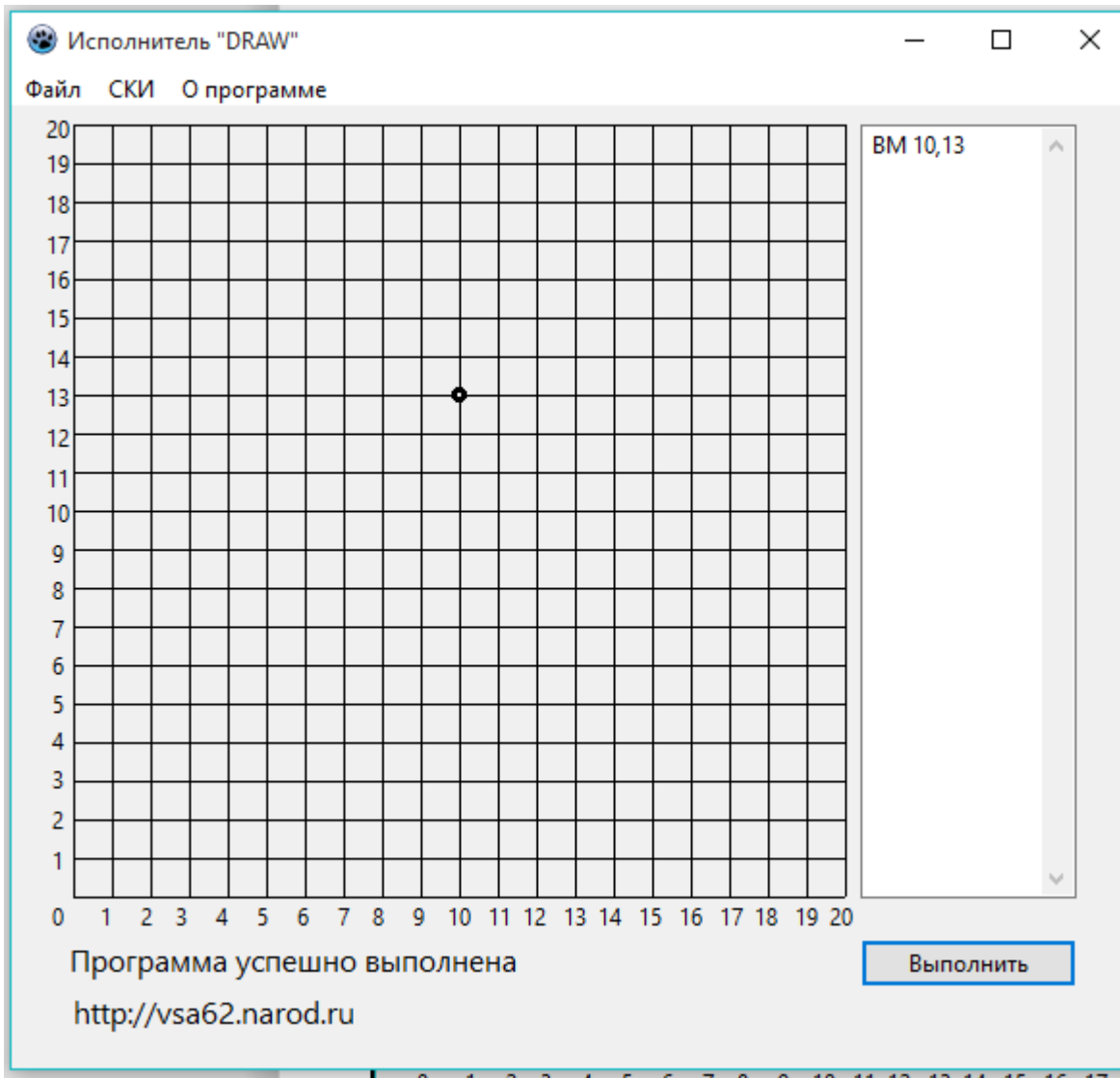
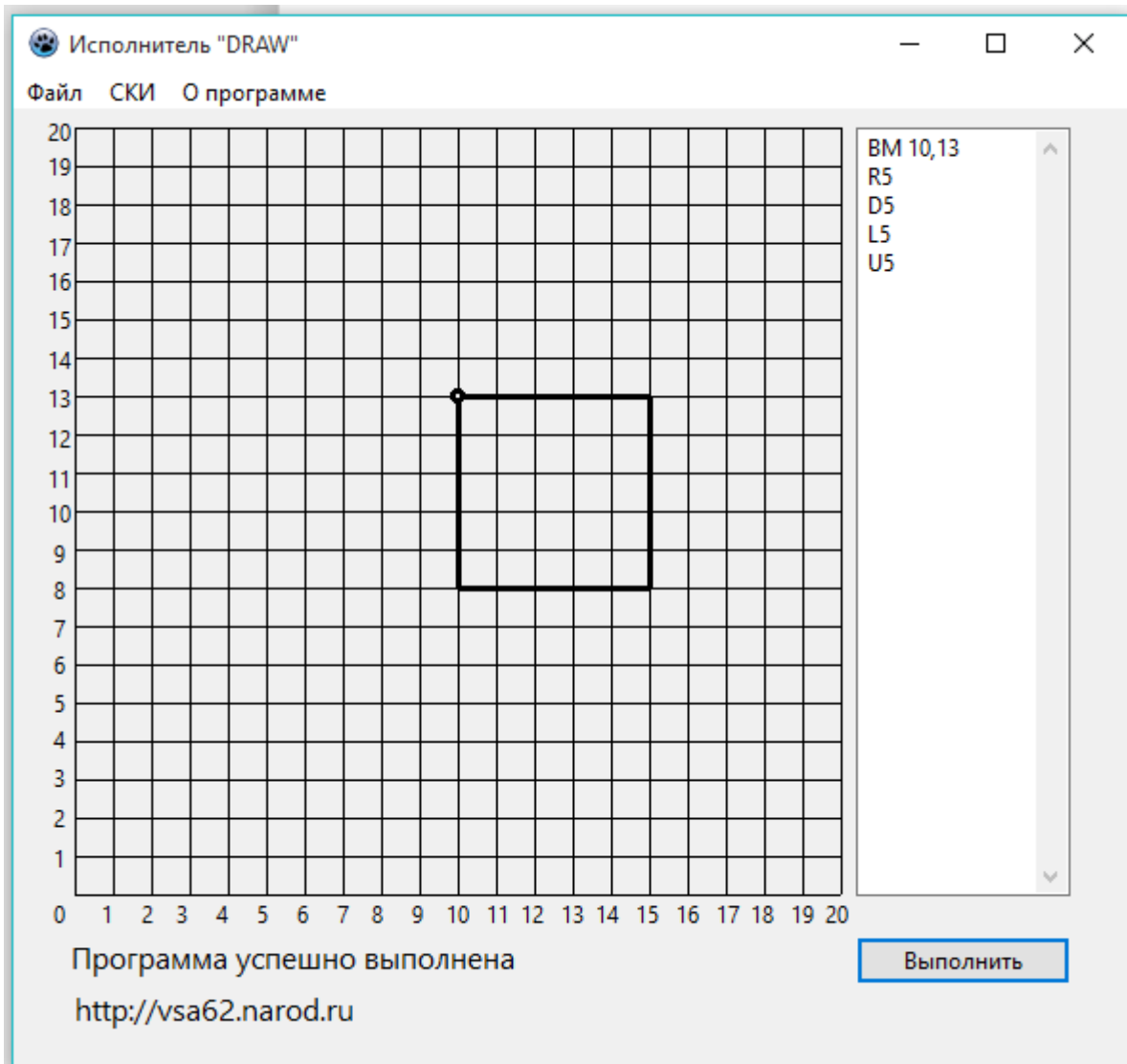


Рис.5. После выполнения команды BM 11,13.

Координаты точку, в которую должен перейти чертёжник, указывается только в команде M. Остальные команды указывают направление в котором должен двинаться чертёжник (например, D - вниз, R - вправо и т.д.) и сколько клеточек должен пройти чертёжник в этом направлении. Например, по команде D 5 - чертёжник должен продвинуться вниз на 5 клеточек (шагов).



**Рис. 6. Результат выполнения программы.**

С помощью программы, находящейся в области редактирования, нарисован квадрат.

### 3. Сохранение программы.

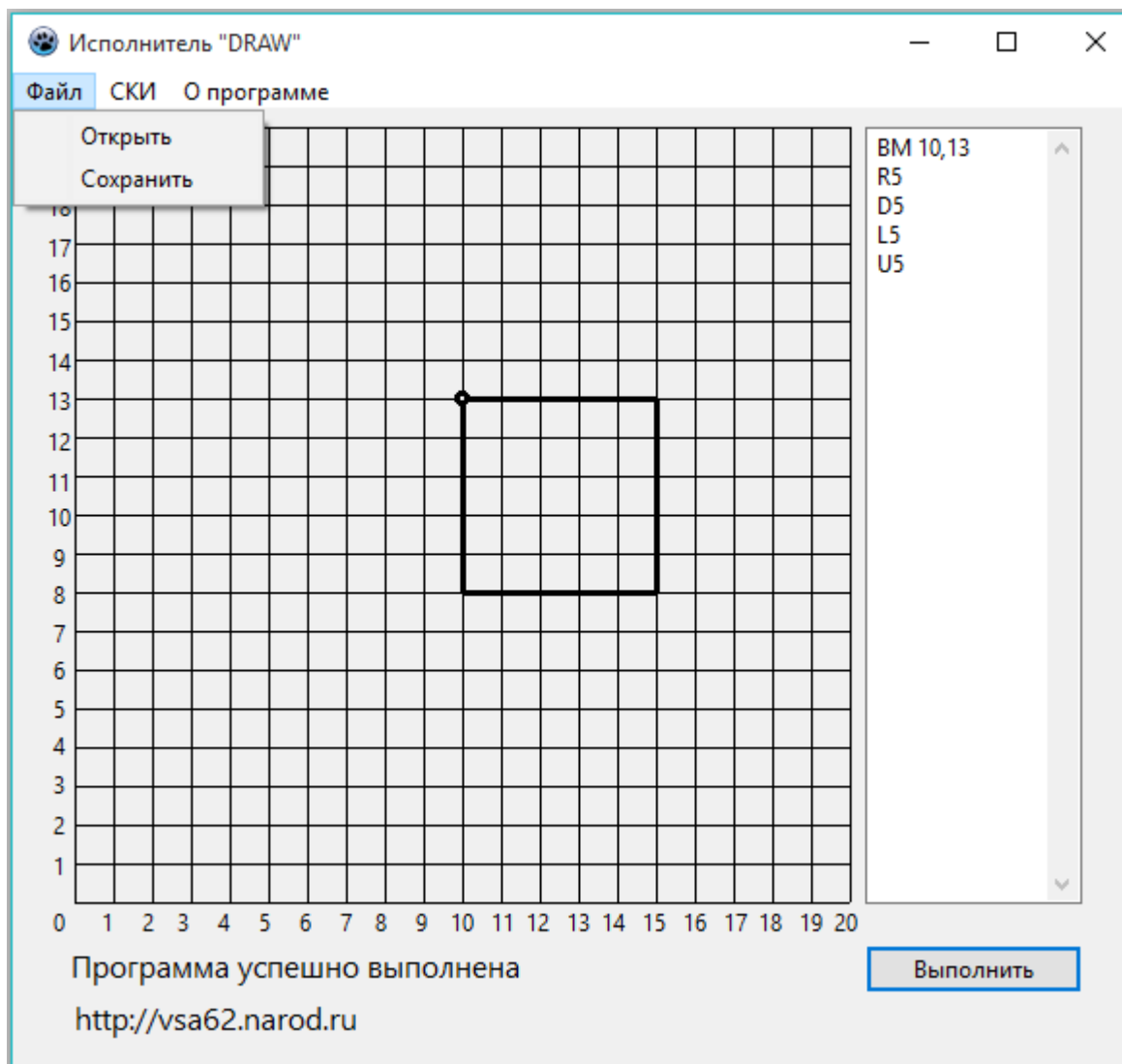


Рис. 7. Сохранение программы.

Чтобы сохранить программу, надо в основном меню кликнуть на позицию **Файл** и в выпадающем меню кликнуть на позицию Сохранить, выбрать папку в которой хотите сохранить файл и придумать имя для этого файла, словом, сделать все как в других приложениях Windows.

Ранее сохраненный файл можно открыть, загрузив тем самым программу в область редактирования. Чтобы стереть все в рабочей области, надо очистить область редактирования (убрать из нее все команды) и кликнуть на клавише ВЫПОЛНИТЬ.

# ЗАДАНИЯ.

1. Составить программы рисования фигур, изображенных на рисунках.

