

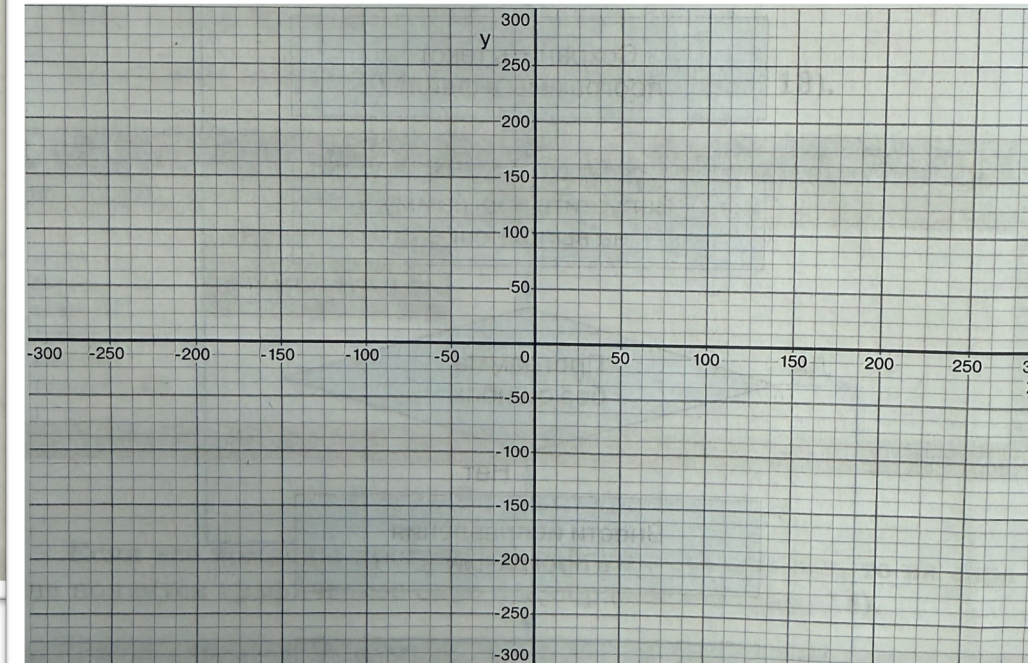
Урок 12/4.

Повторение.

Создаём на оценку.

Повторение изученного (рисуем turtle)

```
from turtle import *  
setup(400, 400)  
shape('circle')  
speed(1)  
width(2)  
up()
```



Зачем эти команды?

Какой размер тут (setup)?

Повторение изученного (немного нового)




Запиши в тетрадь

Для перемещения в точку с заданными координатами предназначены команды:

<code>goto (x, y)</code>		Перемещение Черепашки в точку с координатами $(x; y)$
<code>setx (x)</code>		Установка значения координаты x Черепашки; координата y остаётся без изменений
<code>sety (y)</code>		Установка значения координаты y Черепашки; координата x остаётся без изменений
<code>home ()</code>		Возвращение Черепашки домой — в точку с координатами $(0; 0)$

Повторение изученного (рисуем turtle)

Опорный конспект

python **Командный режим работы. Знакомство с Черепашкой** 

Подключение библиотеки черепашей графики

```
>>> from turtle import *
```

Изменение формы Черепашки

shape()

classic arrow circle
square triangle turtle

```
>>> shape('circle')
```

Изменение цвета Черепашки

color(s1, s2)

s1 – цвет контура
s2 – цвет внутренней обл. фигуры

white, black, gray, navy, blue, cyan, green, yellow, red, orange, brown, violet, maroon, purple

```
>>> color('brown', 'red')
```

Изменение размера Черепашки

shapsize(m, n, k)

m – длина n – ширина k – толщина контура

Движение Черепашки

вперёд назад
forward(n) backward(n)

Поворот Черепашки

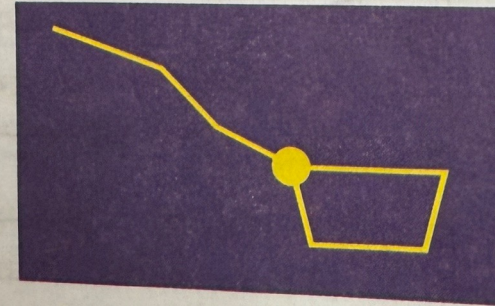
влево вправо
left(m) right(m)

reset() – очистка экрана и перевод Черепашки в исходное состояние и положение

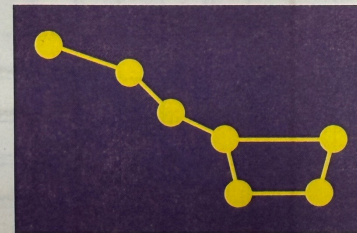
stamp() – отпечаток clearstamp() – очистка отпечатка

```
bgcolor('navy blue')  
color('yellow')
```

Теперь наше изображение выглядит так:



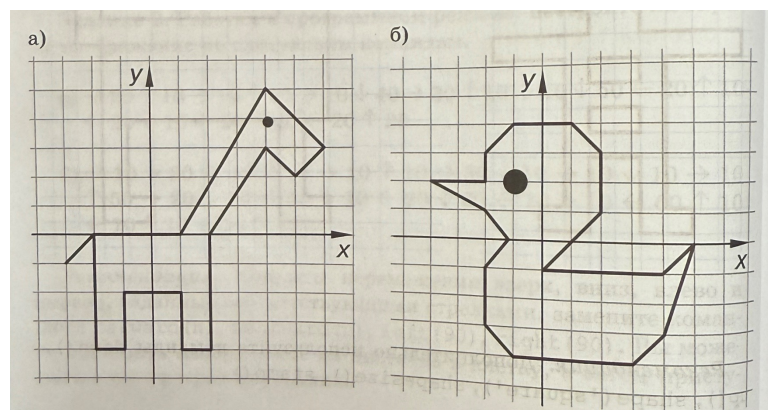
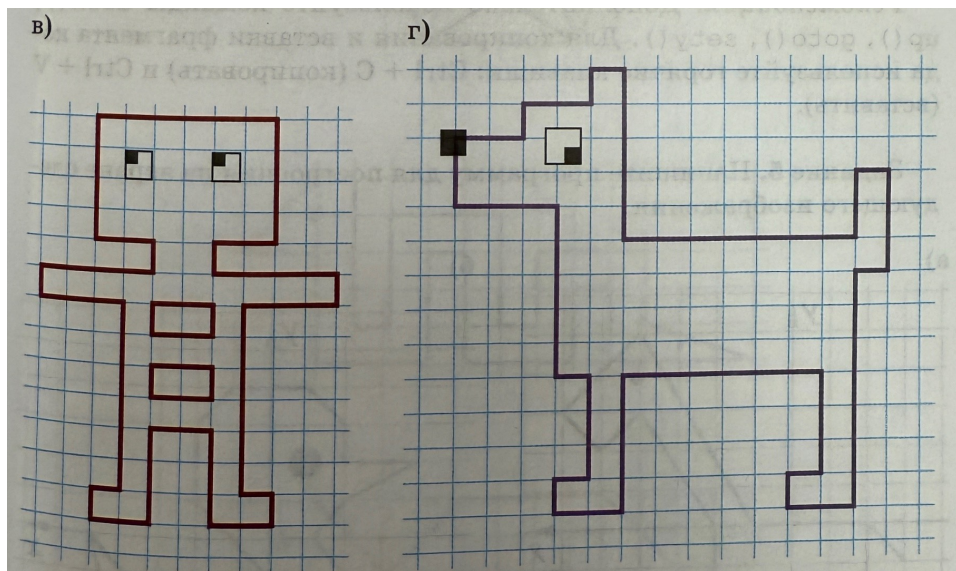
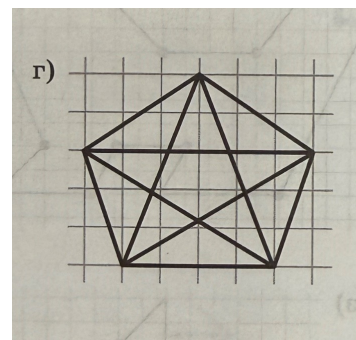
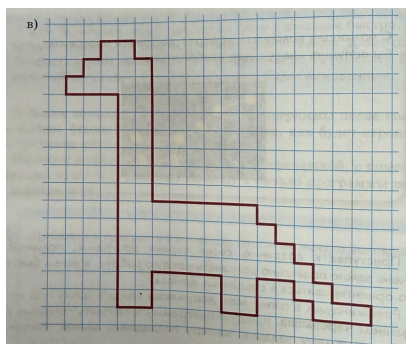
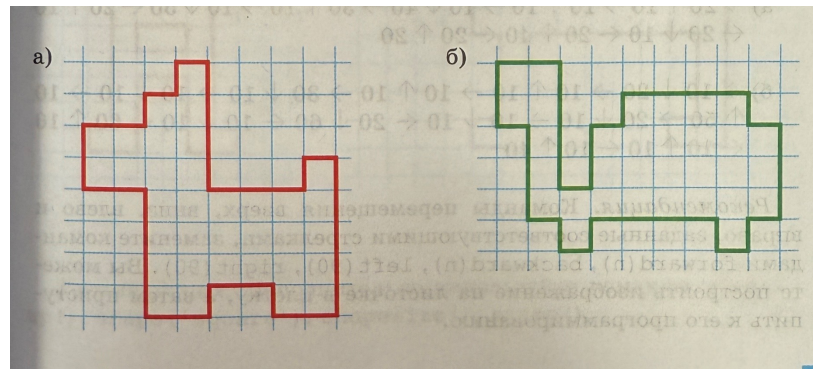
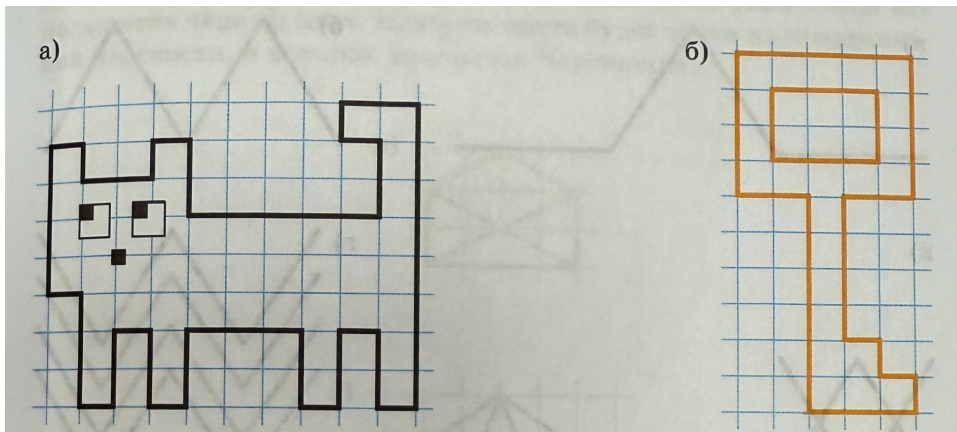
С помощью команды stamp() дополните программу, чтобы получить следующее изображение:



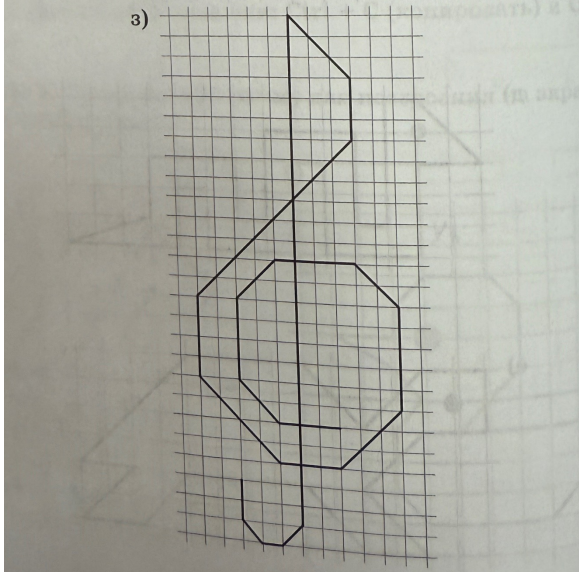
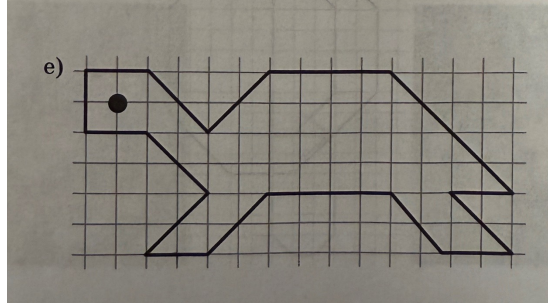
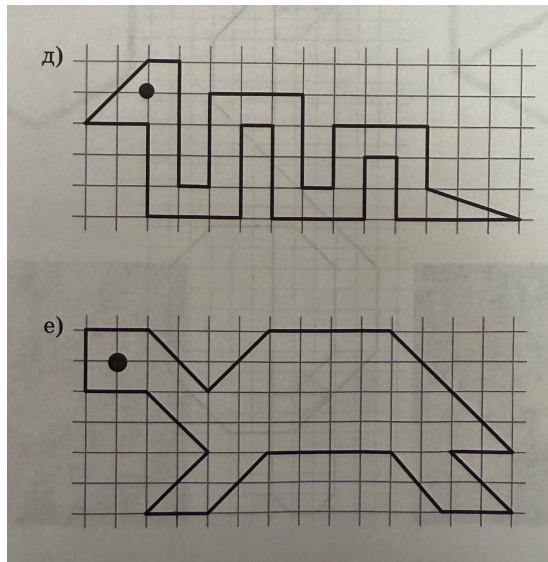
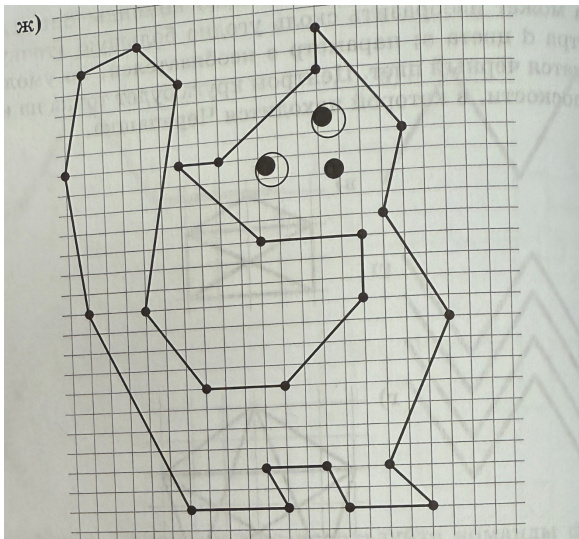
Оценка: 3

Примерно так должно выглядеть!

Повторение изученного (рисуем turtle)



Повторение изученного (рисуем turtle)



Создаём любым способом:

- На оценку: **3 (менее 20 точек)**
- На оценку: **4 (менее 30 точек)**
- На оценку: **5 (более 30 точек + ВОЗМОЖНО ДОПОЛНИТЬ)**

Повторение изученного (рисуем turtle)

```
from turtle import*
from random import*
def chips():
    begin_fill()
    for a in range(3):
        fd(52)
        lt(360/3)
    end_fill()

#рисуем закрашенных
#3 треугольника по
#кругу
for b in range(3):
    color("red","pink")
    chips()
    lt(360/3)

#случайный цвет и 3
#треугольника по кругу
r=randint(0,255)
g=randint(0,255)
b=randint(0,255)
colormode(255)
for b in range(3):
    color("red",(r,g,b))
    chips()
    lt(360/3)

bk(100) #назад
fd(20) #вперед
lt(90) #налево
rt(90) #направо

#назад на 60 и вниз на 40
up()
bk(60)
lt(90)
bk(40)
rt(90)
down()

#звезда
color("red",(r,g,b))
begin_fill()
for c in range(5):
    fd(100)
    rt(144)
end_fill()
```

Урок 12.

Повторение. Создаём на
оценку.



Запиши в тетрадь

**Домашнее
задание:**

Конспект урока (несколько новых
команд)