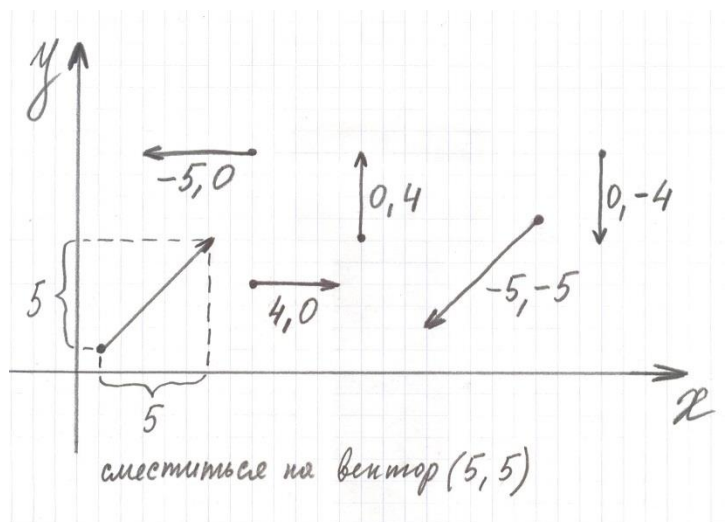


Команда сместиться на вектор (a, b)

Смещение вектора (a, b) рассчитывается: из координат точки конца вектора вычесть координаты точки начала вектора. Например: начало вектора 1, 1 конец 6, 6 вектор (5, 5).

Или считается смещение вектора по клеточкам на оси X и на оси Y. Если смещения не происходит – значение 0. Если направление не совпадает с направлением оси то знак минус. Например:

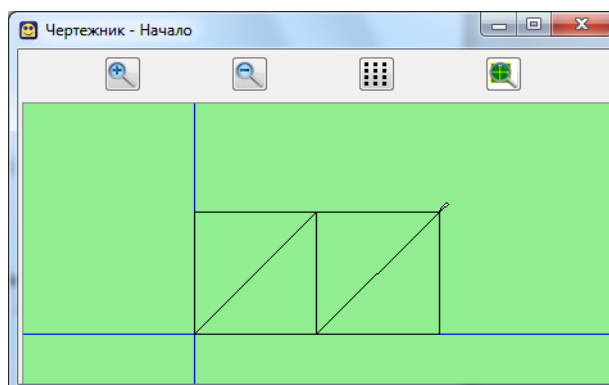


Для решения задачи в исполнителе Чертежник нужно:

1. В тетради в клеточку (на листочке) начертить координатную плоскость.
2. По клеточкам начертить фигуру (рисунок), требуемую по условию задачи.
3. Выделить вектора и подписать их смещения по осям X и Y.
4. Набрать программу в КуМире, сохранить, выполнить и показать результат учителю для отметки в журнале.

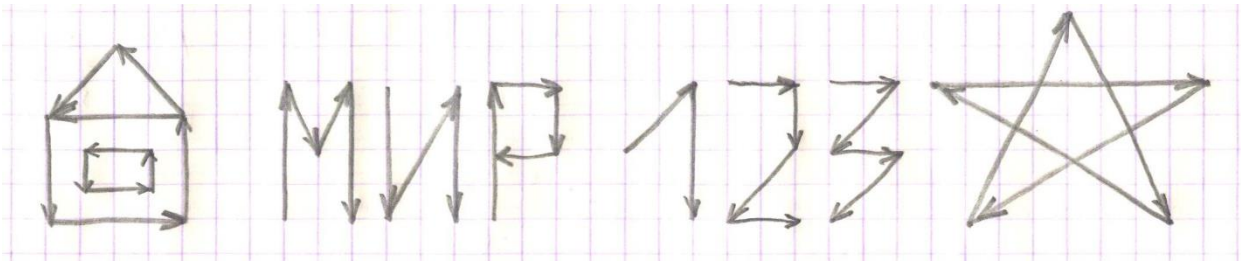
Пример 2

```
primer2прямоугольник.kum - Кумир
Программа Редактирование Вставка Выполнение
[Иконки]
1 использовать Чертежник
2 алг Ромбы
3 нач
4   опустить перо
5   сместиться на вектор (8,0)
6   сместиться на вектор (0,4)
7   сместиться на вектор (-8,0)
8   сместиться на вектор (0,-4)
9   сместиться на вектор (4,4)
10  сместиться на вектор (0,-4)
11  сместиться на вектор (4,4)
12  поднять перо
13 кон
14
```



Задача 6

Используя команду сместиться на вектор, составьте программу рисования домика.



Задача 7

Используя команду сместиться на вектор, составьте программу рисования слова мир.

Задача 8

Используя команду сместиться на вектор, составьте программу рисования числа 123.

Задача 9

Используя команду сместиться на вектор, составьте программу рисования пятиконечной звезды.

Задача 10

Составьте программу рисования раскрытого конверта так, чтобы в процессе рисования перо не отрывалось от бумаги, и ни одна линия не проводилась дважды.