

СКИ Чертежника

покажись;	после выполнения этой команды Вы будете видеть Чертежника на поле и наблюдать за его действиями
скройся;	после выполнения этой команды Чертежник надевает шапку-невидимку и его не будет видно, хотя весь рисунок сохранится
подними_перо;	после выполнения этой команды Чертежник перемещается по полю, не оставляя следа
опусти_перо;	теперь Чертежник при любом перемещении по полю рисует за собой линию
в_точку (x, y);	Чертежник перемещается в точку с координатами (x, y);
вектор (x, y);	Чертежник перемещается на вектор (x, y) от текущего положения

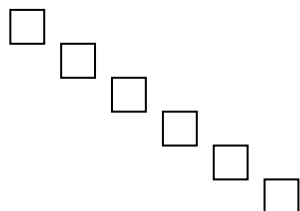
Примечание. Цикл **ПОВТОРИ** используется, если заранее известно количество **повторяющихся** действий.

повтори (количество шагов)
{тело цикла}

№ 10. Нарисовать **ряд** из **14-ти** квадратов, размер каждого – 15 у.е.



№ 11. Нарисовать **диагональ** из **14-ти** квадратов, размер каждого – 15 у.е.

**Правила записи программ:**

1. Название программы.
2. Начинается с открывающейся фигурной скобки “{“ и заканчивается закрывающейся фигурной скобкой “}”.
3. В алгоритм входит только СКИ исполнителя.
4. Каждая команда заканчивается знаком “;”.
5. **Цикл встраивается в основную программу (см. Примечание).**