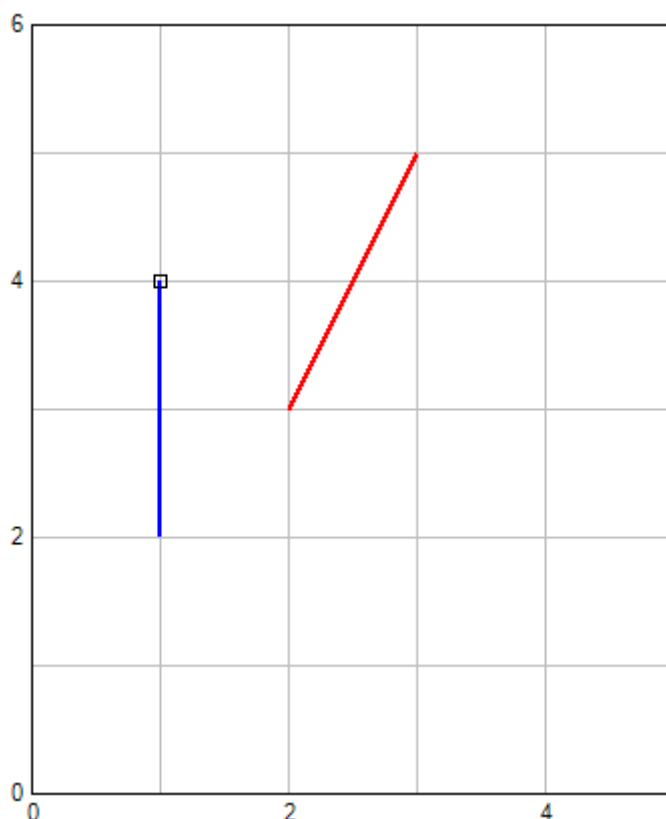


Урок 16. Исполнитель Чертёжник.

Исполнитель Чертёжник предназначен для построения рисунков и чертежей на плоскости с координатами. Чертёжник имеет перо, которое он может поднимать, опускать и перемещать. При перемещении опущенного пера за ним остается след.

Исполнитель Чертёжник и поле, на котором он работает, отображаются на экране следующим образом:



Здесь маленький квадрат изображает Чертёжника, красным цветом изображены отрезки, которые надо нарисовать, а синим — уже нарисованные Чертёжником отрезки. Когда перо Чертёжника опущено, он изображается квадратом меньшего размера.

Команды исполнителя Чертёжник содержатся в модуле `Drawman`:

`ToPoint (x, y)` — перемещает перо Чертёжника в точку (x, y) ;

`OnVector (a, b)` — перемещает перо Чертёжника на вектор (a, b) ;

`PenUp` — поднимает перо Чертёжника;

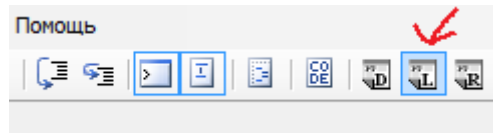
`PenDown` — опускает перо Чертёжника.

В конце программы перо Чертёжника должно быть поднято и находиться в начале координат!

Для вызова задания для исполнителя Чертёжник используется следующий шаблон программы:

```
uses Drawman;  
begin  
    Task('c1');  
end.
```

Здесь `Task` — процедура, содержащаяся в модуле `Drawman` и вызывающая задание с указанным именем.



Имеются следующие группы заданий для исполнителя Чертёжник:

- а – вводные задания;
- с – цикл с параметром;
- сс – вложенные циклы;
- р – процедуры без параметров;
- рр – процедуры с параметрами.

Для создания произвольного поля размера 20 x 30 используется процедура `StandardField` без параметров, а для создания поля размера N x M — процедура `Field(N, M)`.

Пример выполнения задания а1

```
uses Drawman;  
  
begin  
    Task('a1');  
    ToPoint(2, 3);  
    PenDown;  
    OnVector(1, 2);  
    PenUp;  
    ToPoint(0, 0);  
end.
```