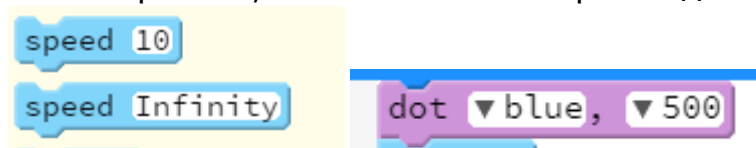


Урок 1 ART

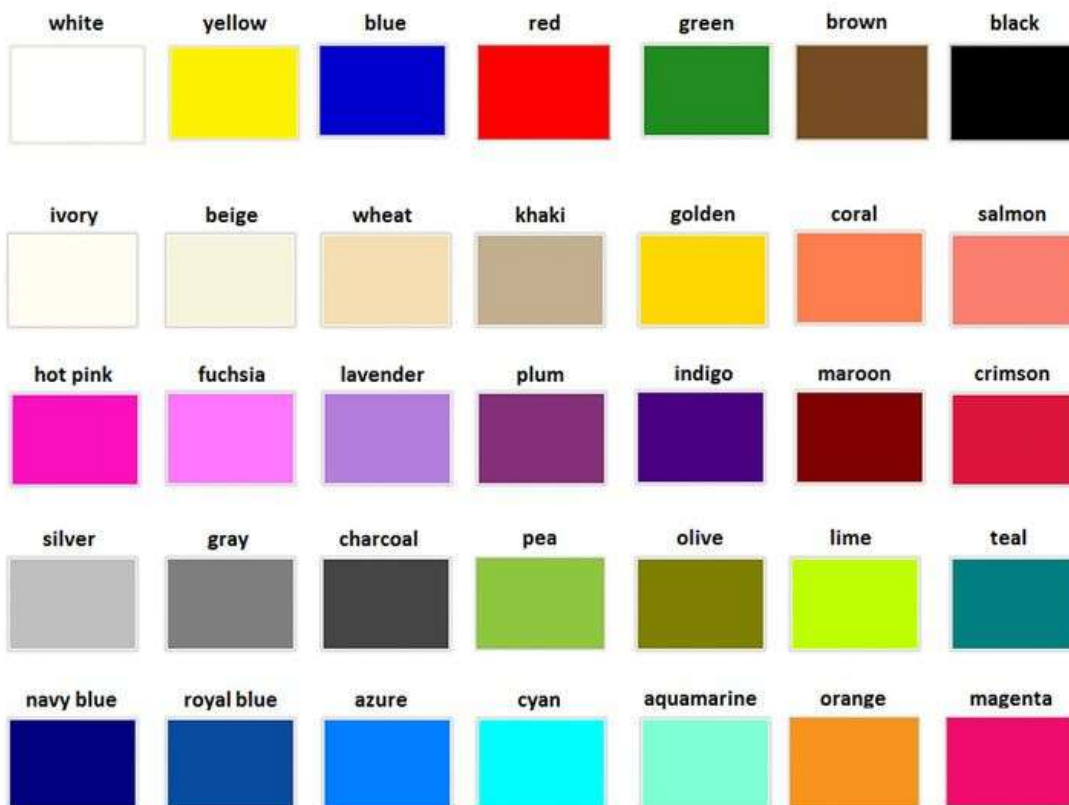
Заходим на сайт <http://pencilcode.net>

План занятия

1. Знакомство с блоком команд рисования (**ART**)
2. Основные команды рисования: перо, пятно, квадратик: (**pen, dot, box**)
3. **Важно!** Чтобы ускорить исполнение программы, в ее начало можно поставить команды скорости **speed 5**. Цифра указывает на величину скорости, ее можно менять. Не делайте скорость слишком большой, иначе неудобно следить за исполнением программы. Можно выбрать и бесконечную скорость **speed Infinity**, но это приводит к мгновенно появляющейся "статичной" картинке, что не очень интересно для нас.

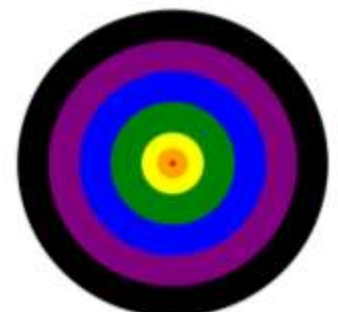


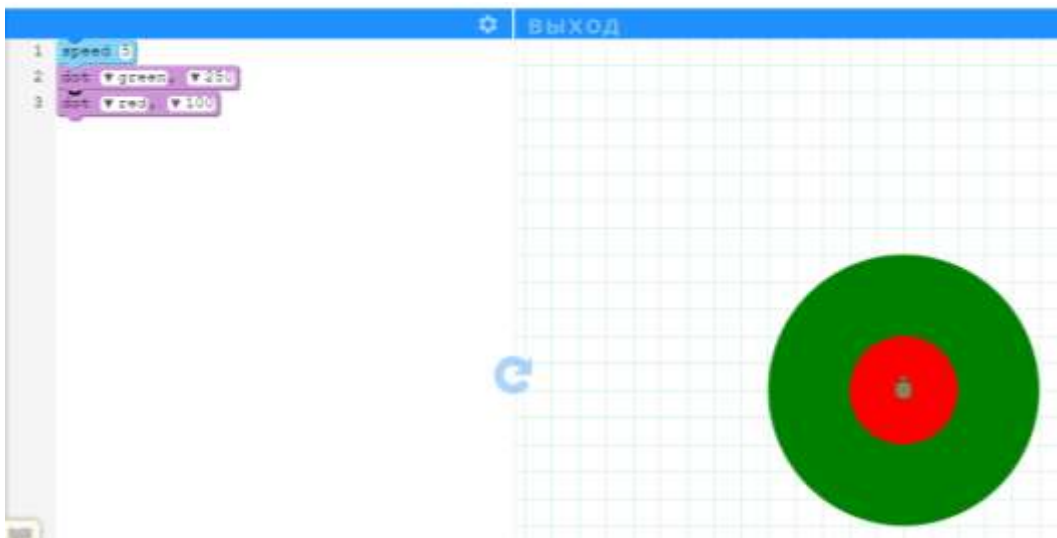
В **ART-блоках** на первых порах хватит карандаша (**pen**), точки (**dot**) и квадратика (**box**), размеры которых определяются числом в окошке внутри блока. Для карандаша могут пригодиться два его положения (**PU**) — поднять перо, (**PD**) — опустить перо.



Задания

1. Изучи команды (ART-блоки), попробуй составить свою первую программу!
2. Создай проект Круги **Circles**

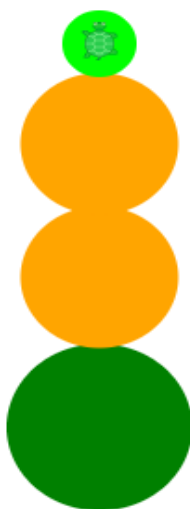




3. Создай такой же проект, используя команду **box**
4. Используй для выбора цвета объекта таблицу цветов
5. Сохрани и поделись своим проектом. Опубликуй свой проект в [общей таблице](#).

Примеры:

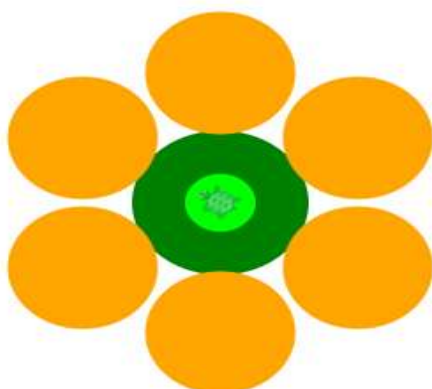
- **Dots 1,**



- **Dots 2**



- **Flower simple**



- **Clouds simple**

