04.03.2020 5(9)-Б, 5(9)-Б

Тема. Відображення базових графічних примітивів – лінія, прямокутник, сектор, ламана, еліпс, налаштування стилю та кольору примітивів засобами мови програмування.

Порядок роботи

1. Опрацювати [додаток](https://drive.google.com/open?id=1HeeBdAb3f9o4fqvrdYjFpMI45YKB47bx)

2. Переглянути [відео-інструкцію](https://drive.google.com/open?id=10iTNFF4QHA4MyM5Yh4pl_t4m9SNDchqs)

3. Створити бібліотеку геометричних фігур (трикутник, прямокутник. зафарбований прямокутник, еліпс,дугу кола, сектор, піраміду, паралелепіпед, циліндр)

[проект](https://drive.google.com/open?id=1OffWvmm_9Z4Dv5-oYxc3FVJq47zSZ0Pm)

4. Створити малюнок (будинок, атомобіль,…)

[зразок](https://drive.google.com/open?id=1REVjhOoNfMgMvMsNokIch8y3TdRhZw_I)

5. Створити зображення гарбуза (при побудові використати цикл).

6. Створити гру «[Мішень](https://drive.google.com/open?id=1w7N9Qt8rgjv9jDNQhiKQFz_cLddt_W5t)»)