

Група:

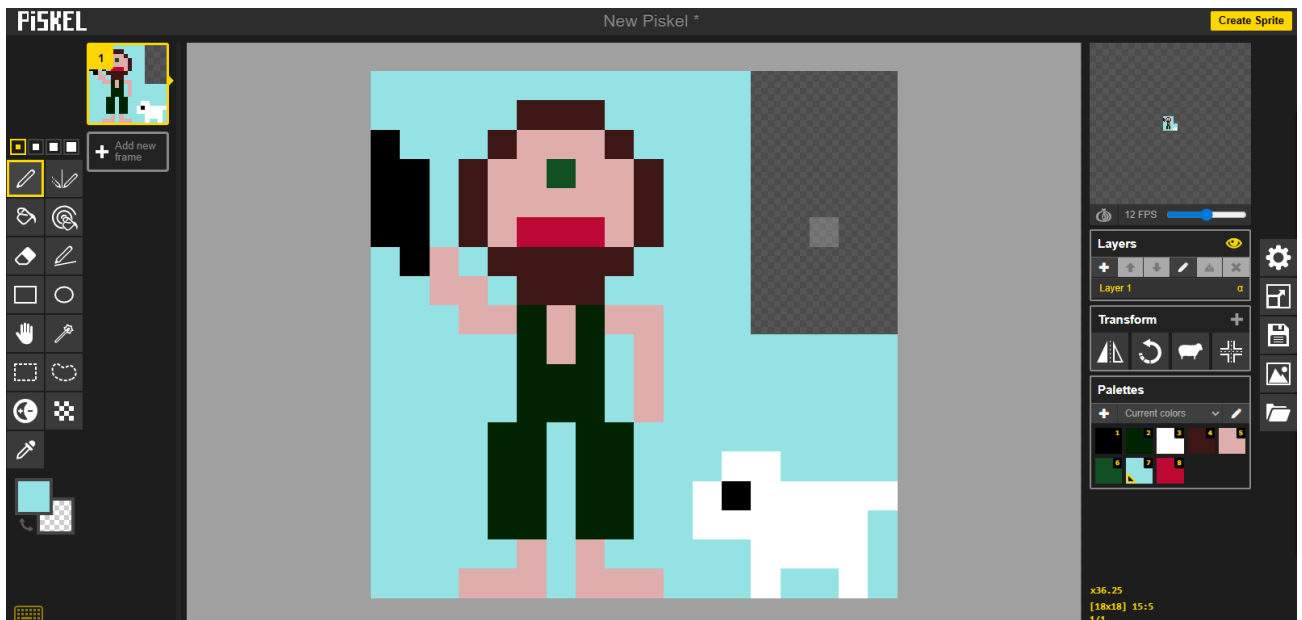


Створіть піксельну картинку про циклопа і моряків!

Використовуйте будівельні блоки та базову дошку!



Попрацюйте в додатку Piskelapp!
<https://www.piskelapp.com/kids/>



Група:



Розфарбуйте нижню сітку відповідно до правил розфарбовування!

Бінарна розмальовка

(двійкова система числення)

На кінцях деревоподібної діаграми ви бачите кольори, до яких можна дістатися за допомогою руху – вгору–вниз. Значення – вгору дорівнює 1, значення – вниз дорівнює 0. Щоб вибрати колір для кожного поля, почніть з центру і, виходячи з елементів числового ряду, що належать до поля, рухайтесь вперед по гілках діаграми, вгору або вниз (залежно від окремих значень), до відповідного кольору. На основі цих елементів розфарбуйте!

Наприклад : 101 → вгору – вниз – вгору

0100 → вниз – вгору – вниз –

вниз

1111	1111	1111	1111	0101	0101	0101	0101	0101	1111	1111	1111
1111	1111	1111	1111	0101	0111	0011	0111	0101	1111	1111	1111
1111	1111	1111	1111	0101	0111	0111	0111	0101	1111	1111	1111
1111	0100	0100	0101	0101	0101	0101	0101	0101	0101	0100	0100
1111	0100	0100	0101	0111	0111	0111	0111	0111	0101	0100	0100
1111	0101	1111	0101	0111	1110	1110	1110	0111	0101	1111	0101
1111	0101	1111	0101	0111	1110	1110	1110	0111	0101	1111	0101
1100	1100	1100	0101	0101	0101	0101	0101	0101	0101	1100	1100
1100	1111	1100	1111	0101	0101	1111	0101	0101	1111	1100	1111
1111	1111	1111	1111	0101	0101	1111	0101	0101	1111	1111	1111
1111	1111	1111	1010	1010	1010	1111	1010	1010	1010	1111	1111
1111	1111	1111	1010	1010	1010	1111	1010	1010	1010	1111	1111

Білий
Жовтий
Ніжно-помаранчевий
Помаранчевий
Блакитний
Червоний
Розовий
Світло-зелений
Світло-сірий
Темно-фіолетовий
Темно-сірий
Голубий
Темно-зелений
Темно-синій
Світло-жовтий
Чорний



Група:



Намалюйте величезного і маленького грецького моряка!

Масштаб означає, що ми обчислюємо всі необхідні кроки, щоб з меншої фігури зробити більшу, при цьому збережемо пропорції сторін фігури.

Намалюйте грецького моряка як велетня, використовуйте невелику сітку!

Підказка: уважно порахуйте квадрати і розфарбуйте їх у відповідному порядку. Можете позначити лінії x і y (1,2,3... і a, b, c...).

