**Практические работы в программе Paint
по теме «Шахматы»**

**Задание 1 «Рисуем шахматную доску»**

1. Открыть программу **Paint**;
2. В свойствах укажите размер 30 см на 30 см;
3. Взяв за основу следующий алгоритм изобразите шахматную доску, занимающую практически всю рабочую область;

;

1. Подпишите строки и столбцы шахматной доски;
2. Сохраните результат в своей личной паке под именем **Шахматная\_доска**.

**Задание 2 «Черные и белые шахматные фигуры»**

1. В графическом редакторе **Paint** открытьфайл **Шахматные\_фигуры** из папки заготовки;
2. С помощью команды копирования, сделать так, чтобы появились фигуры черного цвета;
3. Сохраните результат в своей личной папке под именем **Шахматные\_фигуры\_все**.

**Задание 3 «Расстановка фигур перед партией»**

1. В графическом редакторе **Paint** открытьфайл **Шахматные\_фигуры** из папки заготовки;
2. Скопируйте на шахматную доску шахматные фигуры из файла в вашей личной папке;
3. Перетащите фигуры на свои места, как это положено в начале партии. Если каких-то фигур не хватает, то используйте команду копирования. Размер фигур нужно уменьшить так, чтобы они помещались на клетке поля;
4. Сохраните результат в своей личной папке под именем **Начальное\_положение**.

**Задание 4 «Ход ладьи. Взятие»**

1. Открыть программу **Paint**.
2. Из личной папки взять файл **Шахматная\_доска**;
3. Поместить на него фигуру ладья;
4. Показать метками места хода ладьи;
5. Показать метками места взятия противника;
6. Сохранить результат в своей личной папке под именем **ХВ\_ладья**.

**Задание 5 «Лабиринт ладья»**

1. Открыть программу **Paint**.
2. Из личной папки взять файл **Шахматная\_доска**;
3. Поместить на него фигуру ладьи;
4. Придумать такой лабиринт, чтобы его можно было пройти в 5 ходов (для ограничения ходов нужно использовать метки);
5. Сохранить результат в своей личной папке под именем **Лабиринт\_ладья**.

**Задание 6 «Ход слона. Взятие»**

1. Открыть программу **Paint**.
2. Из личной папки взять файл **Шахматная\_доска**;
3. Поместить на него фигуру слон;
4. Показать метками места хода слона;
5. Показать метками места взятия противника.
6. Сохранить результат в своей личной папке под именем **ХВ\_слон**.

**Задание 7 «Лабиринт слон»**

1. Открыть программу **Paint**.
2. Из личной папки взять файл **Шахматная\_доска**;
3. Поместить на него фигуру слона;
4. Придумать такой лабиринт, чтобы его можно было пройти в 5 ходов (для ограничения ходов нужно использовать метки);
5. Сохранить результат в своей личной папке под именем **Лабиринт\_слон**.

**Задание 8 «Ход ферзя. Взятие»**

1. Открыть программу **Paint**.
2. Из личной папки взять файл **Шахматная\_доска**;
3. Поместить на него фигуру ферзя;
4. Показать метками места хода ферзя;
5. Показать метками места взятия противника;
6. Сохранить результат в своей личной папке под именем **ХВ\_ферзь**.

**Задание 9 «Лабиринт ферзь»**

1. Открыть программу **Paint**.
2. Из личной папки взять файл **Шахматная\_доска**;
3. Поместить на него фигуру ферзя;
4. Придумать такой лабиринт, чтобы его можно было пройти в 5 ходов (для ограничения ходов нужно использовать метки);
5. Сохранить результат в своей личной папке под именем **Лабиринт\_ферзя**.

**Задание 10 «Ход коня. Взятие»**

1. Открыть программу **Paint**.
2. Из личной папки взять файл **Шахматная\_доска**;
3. Поместить на него фигуру коня;
4. Показать метками места хода коня;
5. Показать метками места взятия противника;
6. Сохранить результат в своей личной папке под именем **ХВ\_конь**.

**Задание 11 «Лабиринт конь»**

1. Открыть программу **Paint**.
2. Из личной папки взять файл **Шахматная\_доска**;
3. Поместить на него фигуру конь;
4. Придумать такой лабиринт, чтобы его можно было пройти в 5 ходов (для ограничения ходов нужно использовать метки);
5. Сохранить результат в своей личной папке под именем **Лабиринт\_конь**.

**Задание 12 «Ход пешки. Взятие»**

1. Открыть программу **Paint**.
2. Из личной папки взять файл **Шахматная\_доска**;
3. Поместить на него фигуру пешка;
4. Показать метками места хода пешка;
5. Показать метками места взятия противника;
6. Сохранить результат в своей личной папке под именем **ХВ\_пешка**.

**Задание 13 «Лабиринт пешка»**

1. Открыть программу **Paint**.
2. Из личной папки взять файл **Шахматная\_доска**;
3. Поместить на него фигуру пешка;
4. Придумать такой лабиринт, чтобы его можно было пройти в 5 ходов (для ограничения ходов нужно использовать метки);
5. Сохранить результат в своей личной папке под именем **Лабиринт\_пешка**.

**Задание 14 «Ход короля. Взятие»**

1. Открыть программу **Paint**.
2. Из личной папки взять файл **Шахматная\_доска**;
3. Поместить на него фигуру король;
4. Показать метками места хода король;
5. Показать метками места взятия противника;
6. Сохранить результат в своей личной папке под именем **ХВ\_король**.

**Задание 15 «Лабиринт король»**

1. Открыть программу **Paint**.
2. Из личной папки взять файл **Шахматная\_доска**;
3. Поместить на него фигуру короля;
4. Придумать такой лабиринт, чтобы его можно было пройти в 5 ходов (для ограничения ходов нужно использовать метки);
5. Сохранить результат в своей личной папке под именем **Лабиринт\_король**.