

## ПРОГРАМНА РЕАЛІЗАЦІЯ МЕТОДИКИ РОЗВ'ЯЗАННЯ ДЕЯКИХ ЗАДАЧ НАРИСНОЇ ГЕОМЕТРІЇ

**Прихода С.В., pg@tsatu.edu.ua**

*Таврійський державний агротехнологічний університет імені Дмитра Моторного*

Постановка проблеми: Застосування оригінальних комп'ютерних програм дає можливість наочного зображення розв'язання графічних задач з нарисної геометрії і швидкість виконання завдання зі значною економією часу, уникаючи рутинної роботи по оформленню креслень.

Мета статті. Розробити програмний модуль розв'язання, на основі сучасних комп'ютерних технологій, прикладної задачі з нарисної геометрії по визначенню натуральної величини трикутника загального положення, який задається координатами трьох точок у просторі, способом обертання навколо осі рівня.

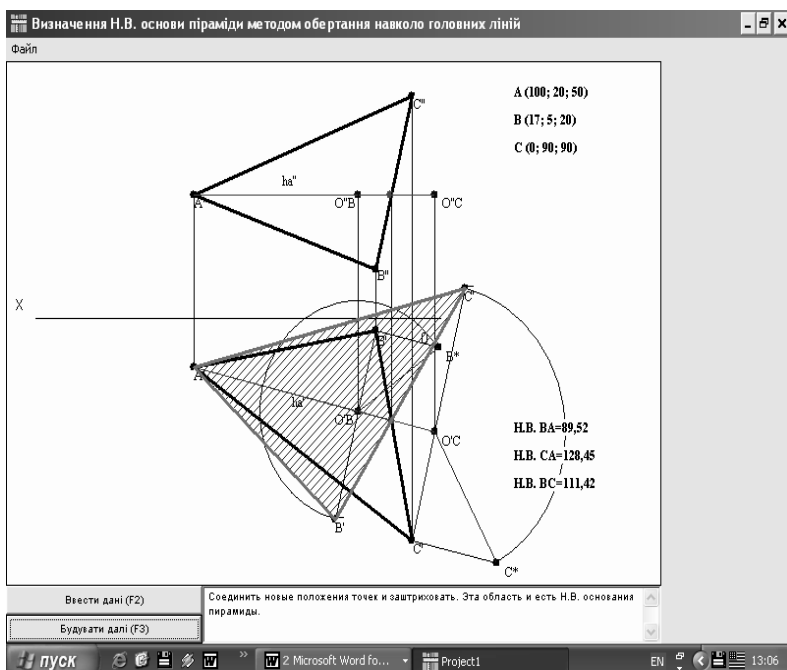


Рисунок 1 – Головне вікно програми

задачі;

- вікно пояснення кожного кроку рішення;
- керуючий апарат.

Доступ до кожного меню, категорії або кнопки забезпечується простим натисканням кнопки миші. Необхідність цієї програми в тому, що студент, який розв'язує поставлену задачу може перевірити його правильність на кожному кроці, а не тільки за кінцевим результатом. Тому вважаємо логічним впровадження цієї програми в навчальний процес. Планується подальше вдосконалення написаної програми.

### Список використаних джерел

1. Гуревич Р.С. Впровадження комп'ютерних технологій у навчально-виховний процес закладів освіти / Р.С. Гуревич. – Вінниця: ВДПУ, 1999. – 30 с.

2. Мартыненко Р.А. Новые информационные технологии в системе обучения / Р.А.Мартыненко // Преподаватель высшей школы в XXI веке: сборник материалов международной научно – практической Интернет – конференции. – Белгород, 2008.

**Науковий керівник: Івженко О.В., к.т.н., доцент**

Основні матеріали дослідження. Розв'язання поставленої задачі здійснюється за допомогою програмного середовища Delphi, а алгоритм програми побудований з використанням формул аналітичної геометрії. На рисунку 1 представлено фрагмент головного вікна програми для введення координат вершин трикутника.

Після введення початкових умов у вигляді координат вершин трикутника на моніторі з'являється вікно програми (рисунок 1), яке складається із наступних елементів:

- рядок заголовку;
- рядок меню;
- область графічної побудови рішення поставленої