*Приложение 4*

Игра **«Шифровальщик»**

1. На листочке в клетку постройте оси координат и нарисуйте произвольный многоугольник.
2. Пронумеруйте его вершины и закодируйте их с помощью координат;
3. задайте порядок соединения вершин.
4. Проверьте, не допущена ли Вами ошибка при кодировании рисунка.
5. Координаты точек и то, в каком порядке их следует соединить, выпишите на отдельный листок.
6. Предложите напарнику восстановить ваш рисунок по коду.
7. Сравните результаты.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|   |   |   | 12 | X |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   | 11 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   | 10 |  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   | 9 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   | 8 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   | 7 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   | 6 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   | 5 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   | 4 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   | 3 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   | 2 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   | 1 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   |  | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | Y |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |