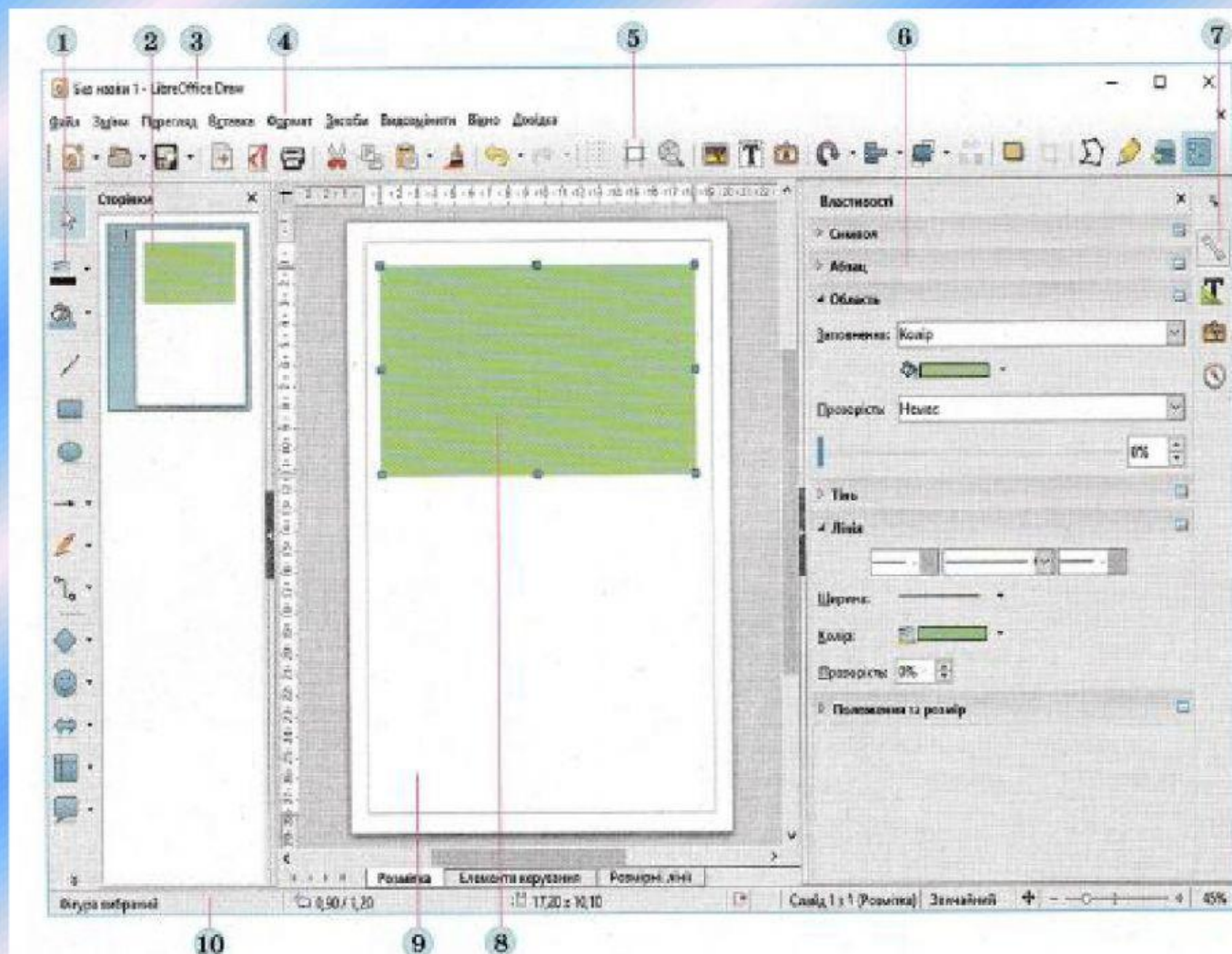


Векторний графічний редактор

1. Назвіть об'єкти вікна графічного редактора LibreOffice Draw, номери яких занесено в таблицю.



1		6	
2		7	
3		8	
4		9	
5		10	

2. Упорядкуйте команди алгоритму малювання графічного примітива.

Команда алгоритму	№
Указати початкову точку малювання об'єкта	
Перетягнути вказівник у кінцеву точку малювання об'єкта	
Вибрати потрібний інструмент малювання на панелі інструментів Графіка	