

# Программа в среде ЛогоМир

Котлярова В.Ю.,  
учитель информатики,  
МБОУ СОШ №1 им. Н.К.Крупской,  
города Нижний Тагил

## **Знакомство**

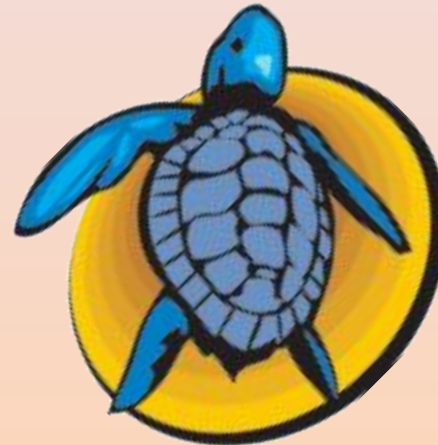
**Для общения с компьютерами создано множество специальных компьютерных языков. Они называются языками программирования.**

**Американские ученые, изучая проблему управления, «играли» с механической игрушкой-черепашкой, которая понимала некоторые очень простые команды. Язык управления черепашкой был назван Лого, что в переводе с греческого означает «СЛОВО».**

## Исполнитель

Черепашка – исполнитель среды ЛогоМирь.  
Черепашкой можно управлять, задавая ей команды:

- ❖ Перемещать;
- ❖ Поворачивать;
- ❖ Изменять её свойства.



# Команды

Краткая запись	Расшифровка	Действие
<b>ПО</b>	<b>Перо опусти</b>	<b>Оставляет след</b>
<b>ПП</b>	<b>Перо подними</b>	<b>Не оставляет след</b>
<b>СГ</b>	<b>Сотри графику</b>	<b>Экран очищается</b>
<b>ДОМОЙ</b>		<b>Исходное положение</b>
<b>ВПЕРЕД&lt;число шагов&gt;</b>		<b>Движение по прямой «вперед»</b>
<b>НАЗАД&lt;число шагов&gt;</b>		<b>Движение по прямой «назад»</b>
<b>Направо &lt;число градусов&gt;</b>		<b>Поворот по часовой стрелки</b>
<b>НАЛЕВО&lt;число градусов&gt;</b>		<b>Поворот против часовой стрелки</b>

## **Аннотация**

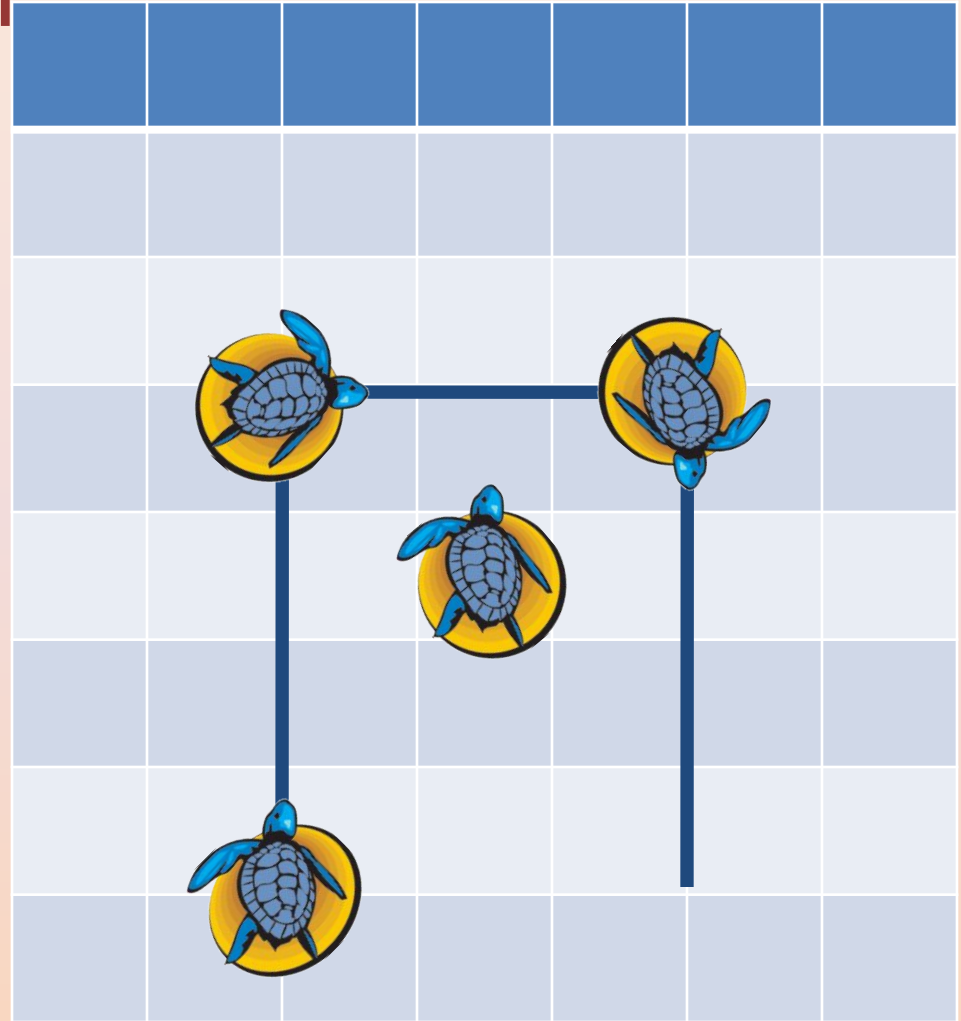
**На слайде 6 предлагается поэтапное  
построение  
результата программы на языке ЛогоМиры  
исполнителем Черепашка .**

**Каждый щелчок по значку «Человечек»  
выполняет одну команду, исключение  
ПП (перо поднять) и ПО (перо опустить).  
Значок выхода закрывает презентацию.  
Стрелка – переход к следующему слайду.**

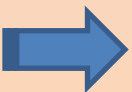
Нажав на человечка, получим  
результат программы



- ПО
- Вперед 4
- Направо 90
- Вперед 3
- Направо 90
- Вперед 4
- ПП
- Домой



КОНЕЦ





## Список использованных ресурсов:

[http://files.vector-images.com/clipart/turtle\\_prg2.gif](http://files.vector-images.com/clipart/turtle_prg2.gif) черепашка

[http://iconizer.net/files/Pretty\\_Office\\_Icon\\_Set\\_Part\\_6/thumb/128/logout.png](http://iconizer.net/files/Pretty_Office_Icon_Set_Part_6/thumb/128/logout.png)

значок ВЫХОД

[http://iconizer.net/files/Pretty\\_Office\\_Icon\\_Set\\_Part\\_6/thumb/128/user-mapping.png](http://iconizer.net/files/Pretty_Office_Icon_Set_Part_6/thumb/128/user-mapping.png)

человек

Учебник Информатика 5-6 класс. Начальный курс. Макарова Н.В. Питер.  
2007

