

Программа в среде ЛогоМир

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

Знакомство

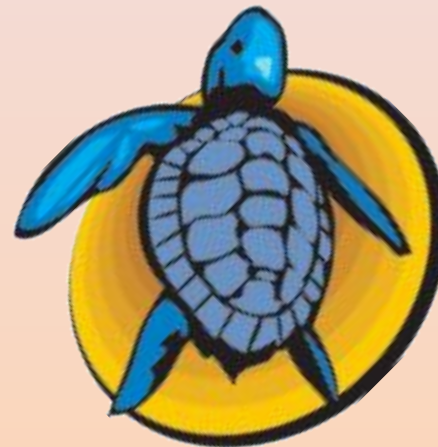
Для общения с компьютерами создано множество специальных компьютерных языков. Они называются языками программирования.

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 ЛогоМир.
Черепашкой можно управлять, задавая ей команды:

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



Команды

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

Аннотация

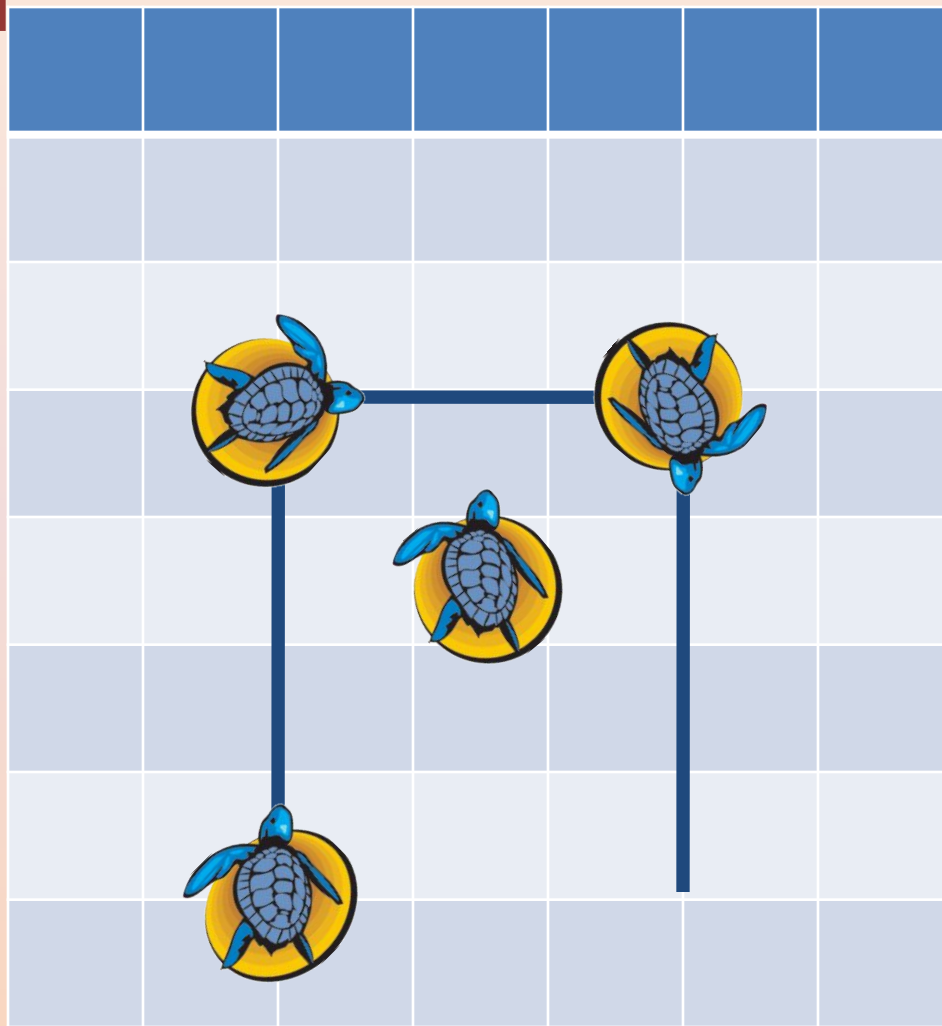
**На слайде 6 предлагается поэтапное
построение
результата программы на языке ЛогоМиры
исполнителем Черепашка .**

**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.**

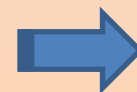
Нажав на человечка, получим
результат программы



- 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 черепашка

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

человек

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

