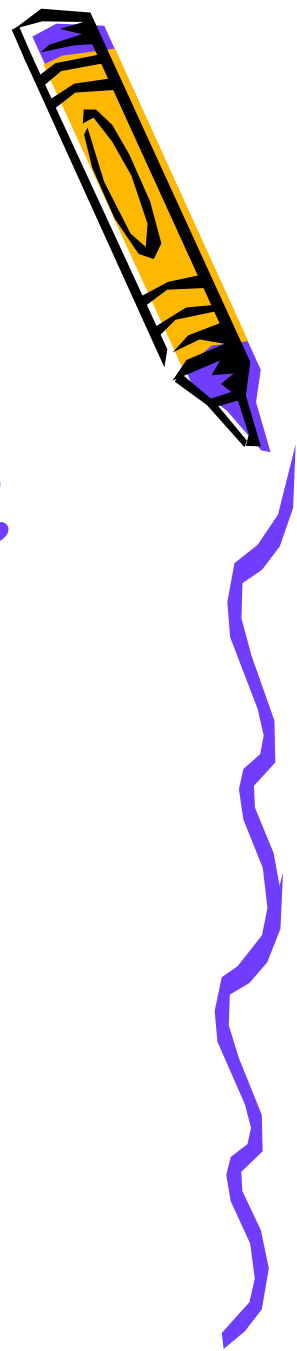
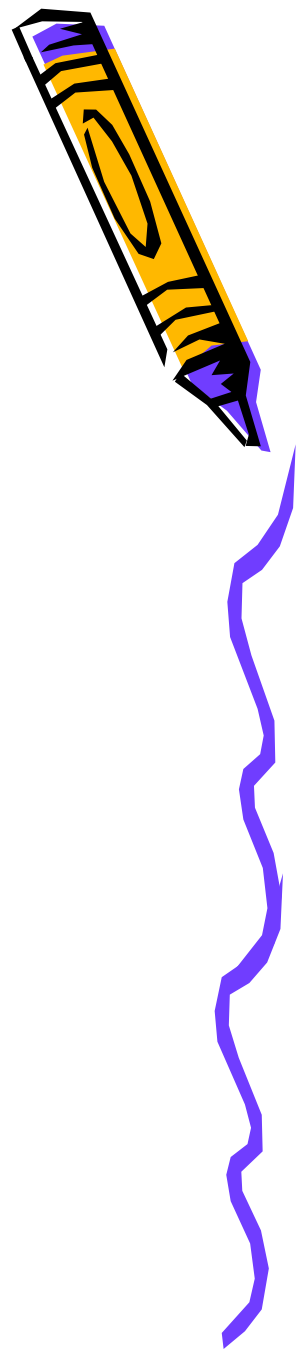


«Моделирование движения со сменой форм».



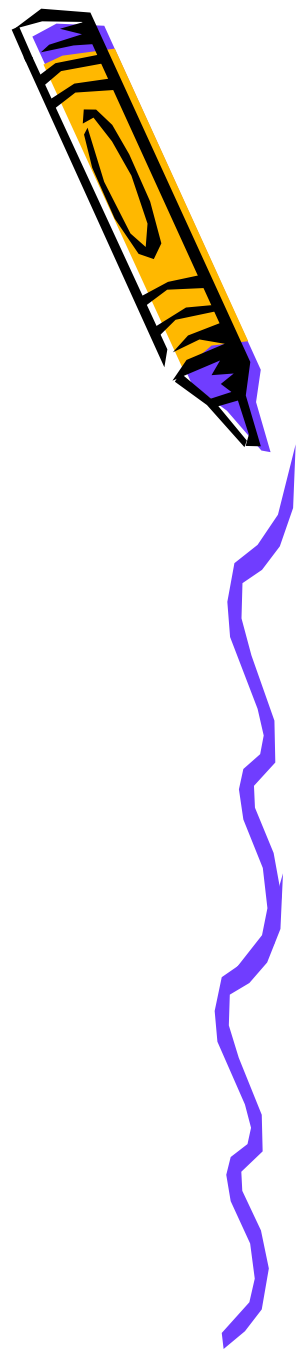
Основные команды Лого.



- Вперед (количество шагов).
- Назад (количество шагов).
- Налево (градусы).
- Направо (градусы).
- Пп - перо подними.
- По - перо опусти.
- Сг - сотри графику.
- Домой.



- 1832 г. – Ж. Плато «оживил рисованного человечка».
- 1877 г. – Э. Рейно сконструировал аппарат для проекции на экран движущихся изображений.



Нов_форма
(номер формы)

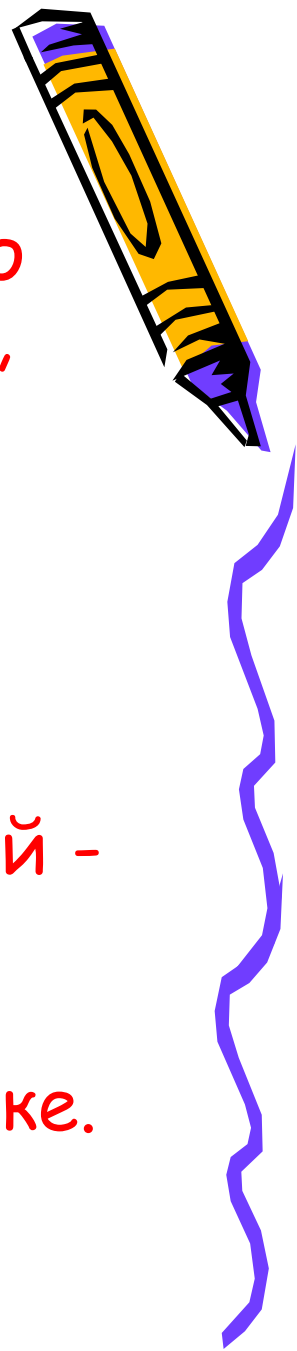
-

Команда для смены форм



Итоги урока.

- Повторили пройденный материал: что такое программирование, программы, что называют языками программирования;
- Вспомнили основные команды для черепашки и элементы окна программной среды ЛогоМиры.
- Познакомились с еще одной командой - нов_форма;
- Научились моделировать движение черепашки со сменой форм на практике.



Домашнее задание

Повторить ранее изученные
команды и запомнить
команду для смены форм -
нов_форма.

