

Презентация  
на тему: «**Все о лого-мирах**»

Выполнил: студент ГАПОУ СГК ИС 21-07  
Луканов Никита

Самара  
2021

# ЛогоМиры

Среда программирования  
Лого

# Среда программирования Лого

Программная среда Лого была разработана и реализована под руководством американского психолога **С. Пейперта** в Массачусетском технологическом институте. Название языка происходит от греческого **«логос»** - **«слово, мысль, смысл, идея»**.

Во многих странах Лого признан лучшим языком для тех, кто начинает знакомиться с компьютером, а также прекрасным средством для помощи в учебе (особенно по математике и физике).

# Вид программы ЛогоМиры

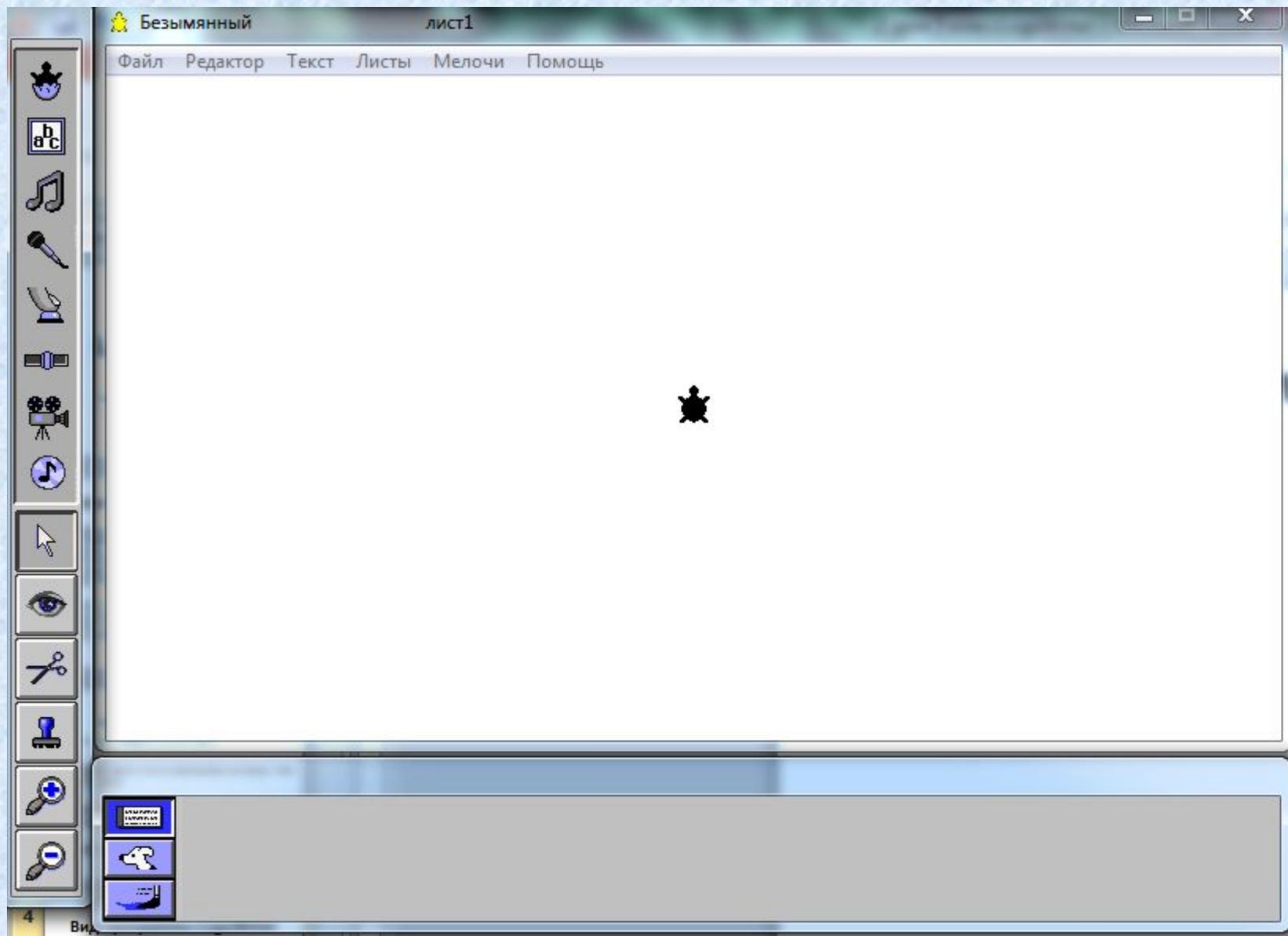
Лист в Лого разделен на три части.

**В нижней части** можно записывать команды – это поле команд.

**В верхней части** может двигаться и рисовать черепашка (или несколько черепашек).

**В левой части** расположены управляющие кнопки

# Вид программы ЛогоМиры



# Правила написания команд для исполнителя ЧЕРЕПАШКА

1. **«Правило точного названия»:** имя команды должно быть записано без грамматических ошибок.
2. **«Правило одного слова»:** между буквами в команде не должно быть пробелов.
3. **«Правило пробела»:** если в команде есть параметр, то он отделяется от названия пробелом; если в одной строке мы пишем несколько команд, то отделяем их друг от друга пробелами.

# ОСНОВНЫЕ КОМАНДЫ ДЛЯ ИСПОЛНИТЕЛЯ ЧЕРЕПАШКА

## Новые команды

<b>вп</b>	перемещение вперед	вп 100
<b>нд</b>	перемещение назад	нд 100
<b>пр</b>	поворот направо	пр 90
<b>лв</b>	поворот налево	лв 45
<b>пп</b>	перо подними	движение без следа
<b>по</b>	перо опусти	при движении оставляет след
<b>домой</b>	Черепашка возвращается в центр экрана, рисунок на экране сохраняется	
<b>сг</b>	сотри графику	очистка экрана

## Управляющие клавиши

**ENTER**      выполнение командной строки

# Актуальность

«Лого» была создана не просто как формализованный язык программирования, а именно как среда, в которой дети могут научиться естественному общению с компьютером. Главным персонажем и партнером ребенка по обучению и общению является компьютерная черепашка, исполняющая его команды. По своему желанию юный пользователь может превратить ее в птичку, собачку, человечка или любой другой привычный атрибут его мира, используя готовые формы или создавая свои собственные.

# Заключение

Лого-миры довольно легкая программа, созданная для всех возрастов. Разобраться в ней может каждый. Особенно программа полезная детям ,они смогут создавать проекты, помогающие исследовать окружающий мир и адаптироваться в нем

**Спасибо за внимание!**