

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

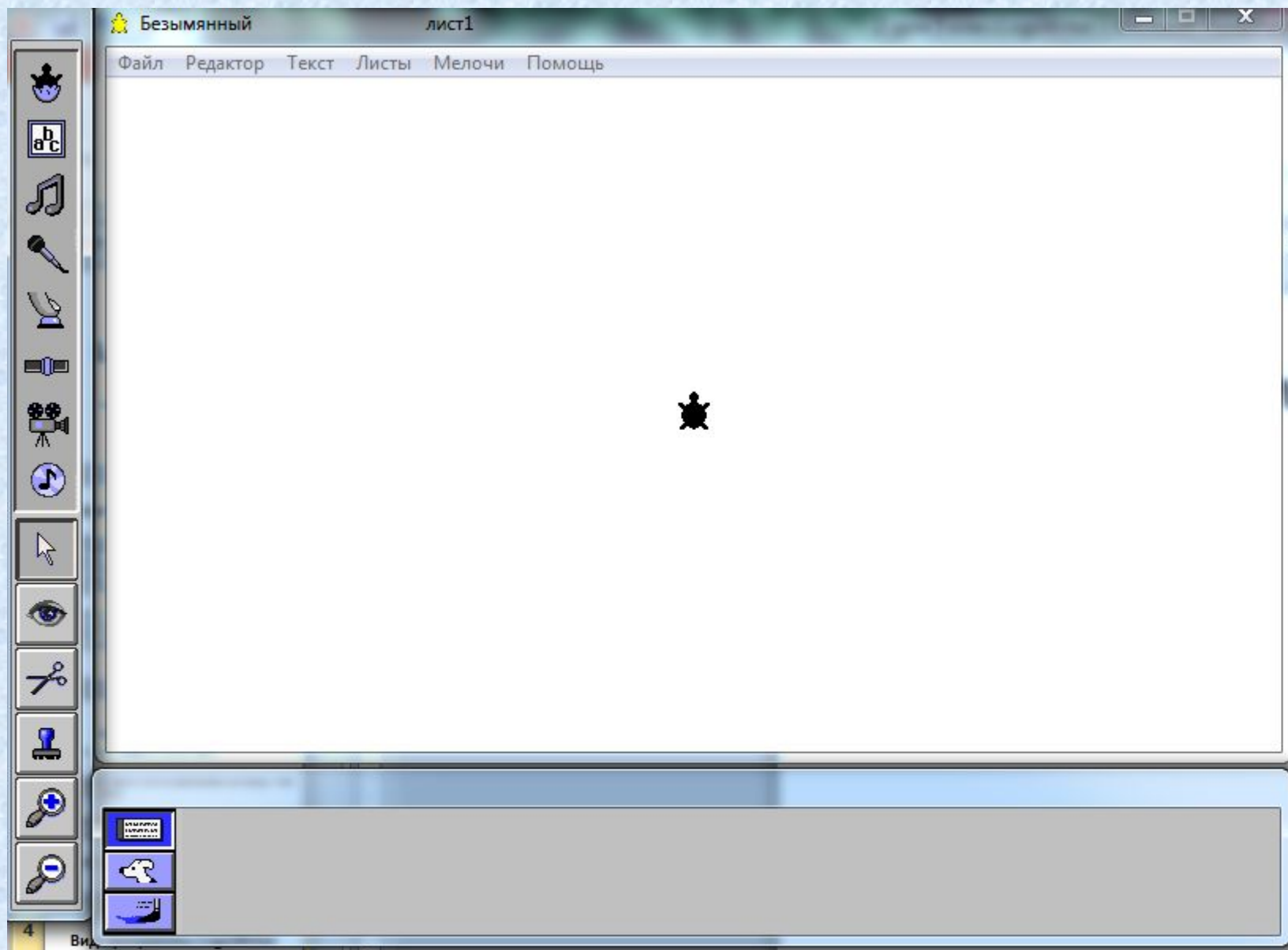
Лист в Лого разделен на три части.

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 записи 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

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