



ЛОГО МИР



ЛОГОМИРЫ

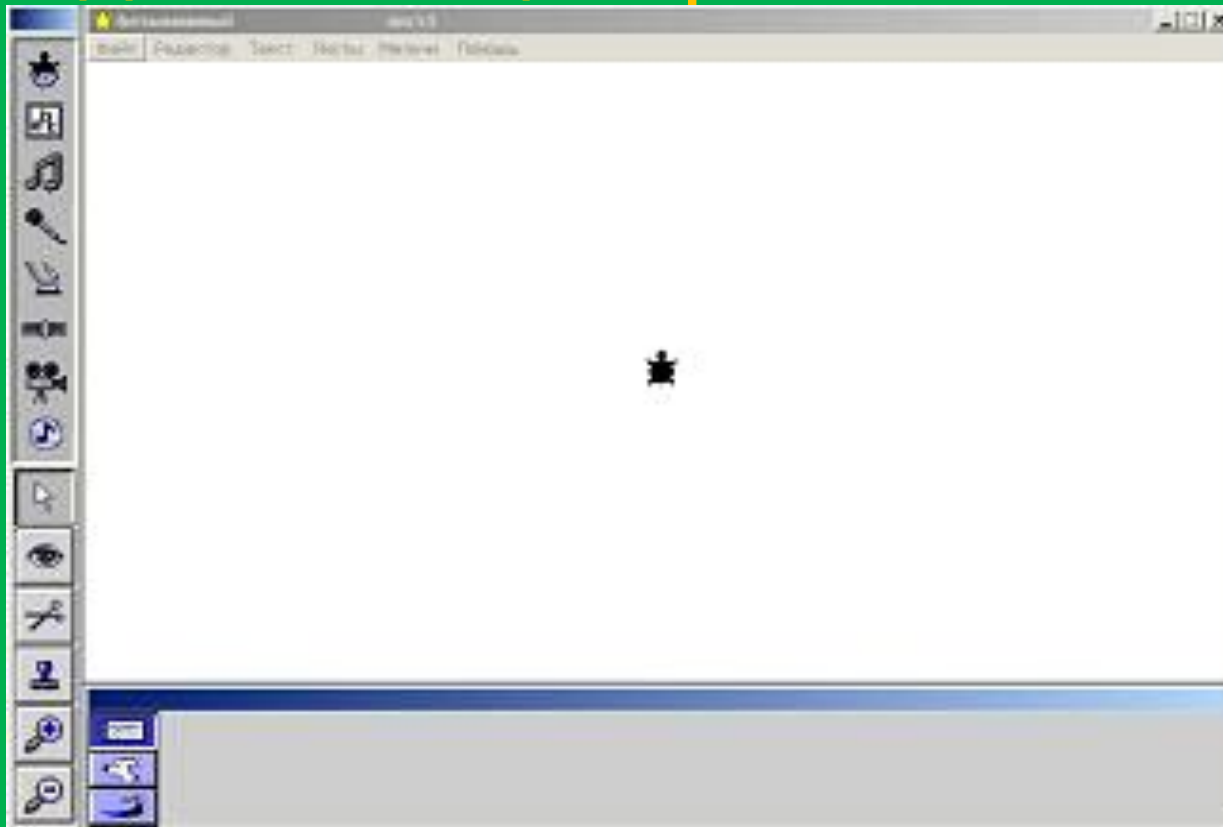
Это среда
программирования, в
основе которой лежит
язык программирования
ЛОГО





Кто такие
черепашки?



ЧЕРЕПАШКИ- это объекты ЛогоМира. При открытии нового проекта хотя бы одна черепашка присутствует уже на листе. Находиться в центре окна.



Обратите внимание на инструмент «НОЖНИЦЫ»  и кнопку с новорожденной черепашкой  на панели инструментов!

А еще черепашку можно передвинуть на другое место проекта: нажмите на нее мышкой и, не отпуская кнопки, тащите, куда надо.

СЛОВАРИК ЛОГО

ВПЕРЕД - ВП 10 - перемещение черепашки на заданное количество шагов вперед

НАЗАД - НД 30 - перемещение черепашки на заданное количество шагов назад

НАПРАВО - ПР 90 - поворот черепашки на градусную меру налево

НАЛЕВО - ЛВ 90 - поворот черепашки на градусную меру направо

ПЕРО ОПУСТИ - ПО - опускание на экран пера черепашки

ПЕРО ПОДНИМИ - ПП - поднятие пера черепашки

ПОКАЖИ ЧЕРЕПАШКУ - ПЧ - делает черепашку видимой

СПРЯЧЬ ЧЕРЕПАШКУ - СЧ - делает черепашку невидимой

СОТРИ ГРАФИКУ - СГ - очищение экрана

ПОВТОРИ 6 - повторяет команды в скобках [...] заданное количество раз

НОВФОН 5 - [изменение цвета](#) экрана

НОВЦВЕТ - НЦ 7 - изменение цвета черепашки по номеру

ПИШИ - вывод на экран текста

ИМЯ ЛИСТА - ИЛ " САТ - присваивание имени листу

ПОМНИ ЛИСТ - запись рисунка

УХОДИ- выход в меню Лого





Команды поворотов

Команда	Параметр	Действие	Сокращенная форма	примеры
направо	Количество градусов	Черепашка поворачивается направо относительно текущего состояния на указанное количество градусов	пр	направо 45 пр 90
налево	Количество градусов	Черепашка поворачивается налево относительно текущего состояния на указанное количество градусов	лв	налево 90 лв 60

Команда **НОВЫЙ** курс

Команда	Параметр	Действие	Сокращенная форма	примеры
нов_курс	Количество градусов, отсчитываемых от нулевого положения черепахи головой вверх по часовой стрелке/	Черепашка поворачивается в соответствии с указанным направлением	нк	нов_курс 90 нк 225

Упражнения

1. Поверните черепашку и отправьте ее «погулять» по горизонтали командами **вперед и назад**.

2. С помощью команды **нк** и команд движения, написанных вами в поле команд, заставьте черепашку ползать в различных направлениях (по вертикали, горизонтали, диагонали).

