



**ЛОГО МИР**



# ЛОГОМИРЫ

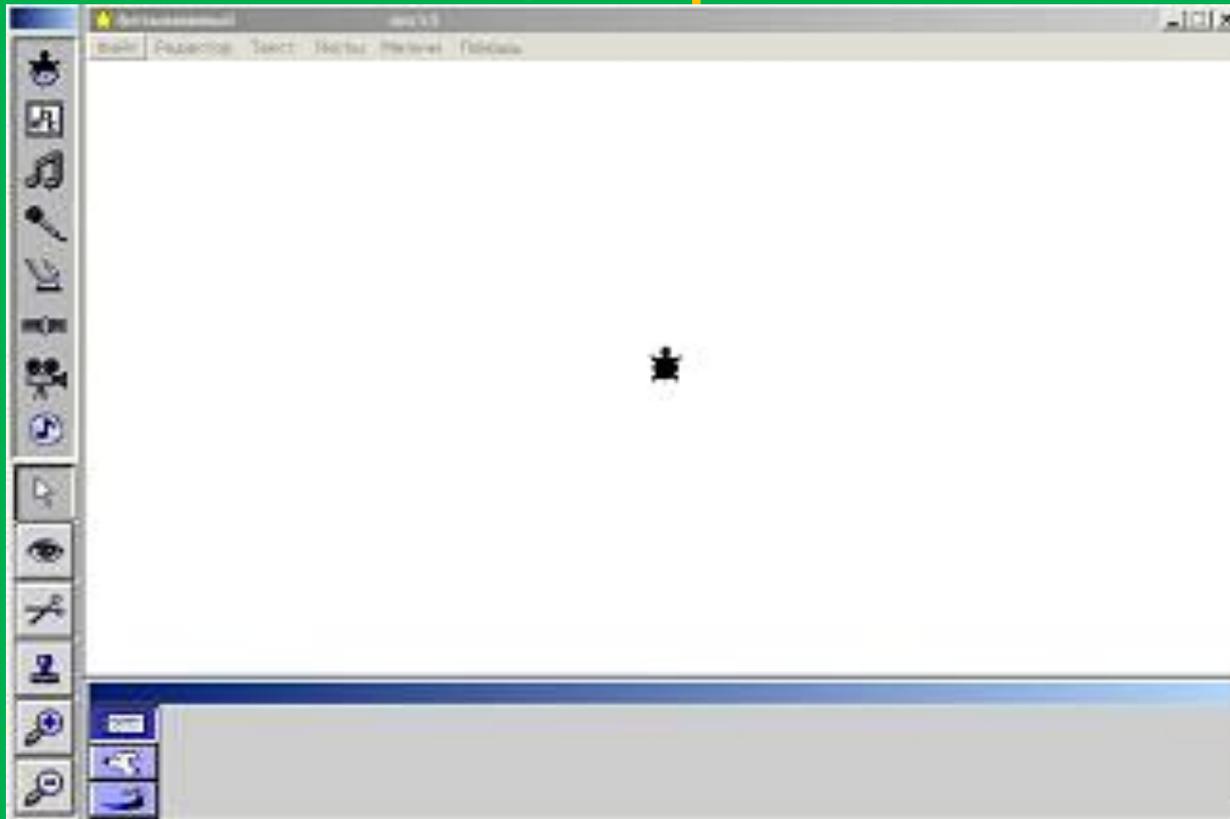
Это среда  
программирования, в  
основе которой лежит  
язык программирования  
ЛОГО



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
<b>направо</b>	Количество градусов	Черепашка поворачивается направо относительно текущего состояния на указанное количество градусов	<b>пр</b>	<b>направо 45</b> <b>пр 90</b>
<b>налево</b>	Количество градусов	Черепашка поворачивается налево относительно текущего состояния на указанное количество градусов	<b>лв</b>	<b>налево 90</b> <b>лв 60</b>

# Команда **НОВЫЙ** курс

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

# 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).

