



**Работа с КНОПКОЙ  
ЧЕРЕПАШКИ,  
КОМАНДА НОВЫЙ КУРС**



**6 класс  
базовый курс**

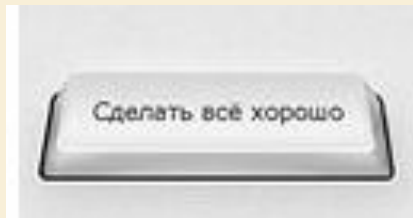


*Презентация создана учителем  
информатики высшей  
категории Шаленковой А.В.  
ГБОУ СОШ № 647 ВОУО ДОгМ  
2014 год*

*Я понимаю только  
язык ЛОГО*



# Кнопки для Черепашки



**Кнопки это всем знакомые объекты. Они есть повсюду – на компьютере, телевизоре, стиральной машине, телефоне... Для чего они нужны? В основном – для того, чтобы выполнить определенные действия: включить или выключить то или иное устройство, ввести символ и так далее.**

**Для создания кнопки щелкните на инструмент**



**затем «растяните» кнопку на проекте.**

**При этом появится диалоговое окно кнопки:**

A screenshot of a dialog box for configuring a button. It has a light gray background and contains the following elements:

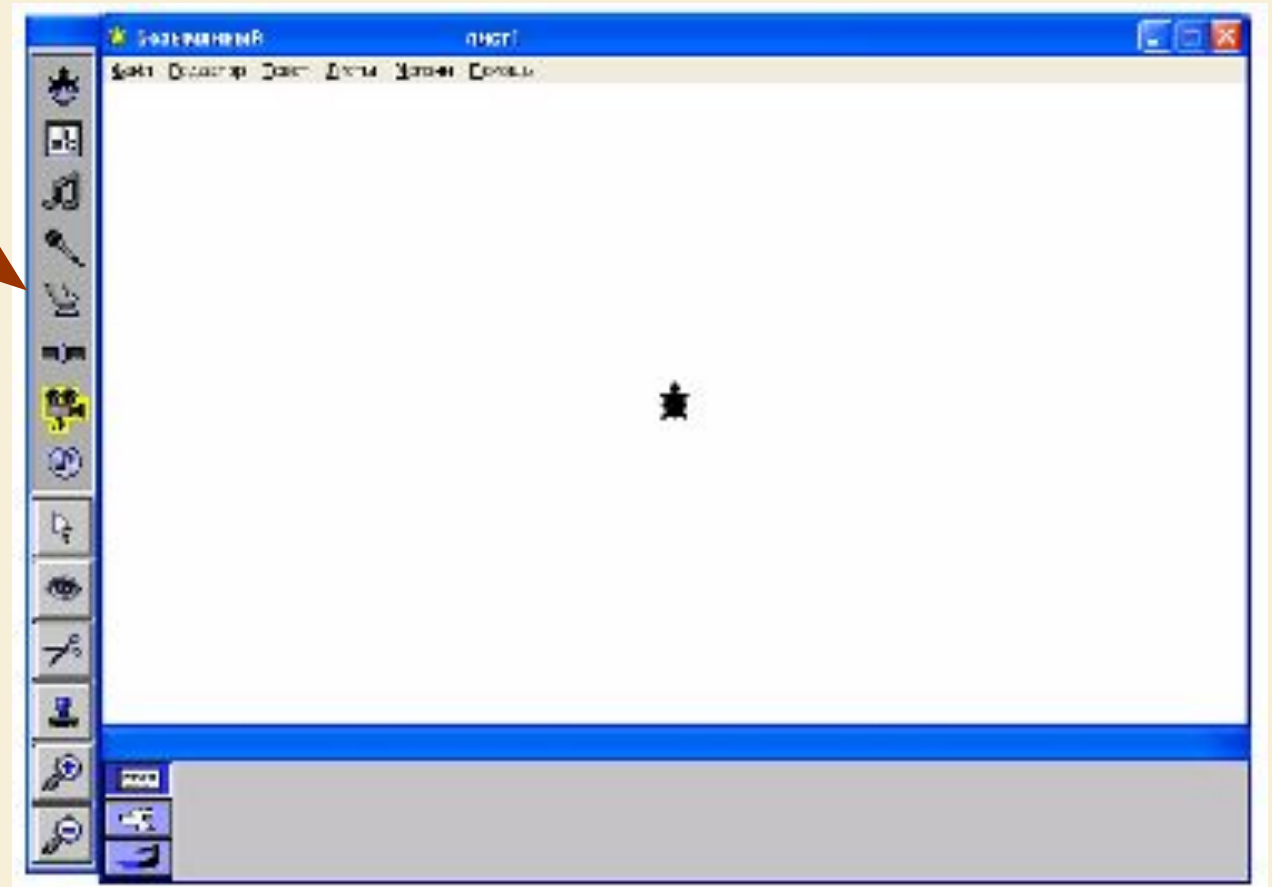
- A label "Имя:" followed by the text "кнопка2".
- A label "Инструкция:" followed by a text input field containing the word "пусто".
- A label "Выполни:" followed by two radio button options: "Один раз" (which is selected) and "Много раз".
- Two buttons at the bottom right: "ОК" and "Отмена".

**В этом окне есть строка инструкций и переключатель «один раз» и «много раз».**

**То, что написано в строке инструкций будет видно на кнопке.**



**Чтобы  
выполнить  
инструкции,  
прописанные в  
кнопке, надо  
щёлкнуть по  
черепашке, а  
затем по кнопке**



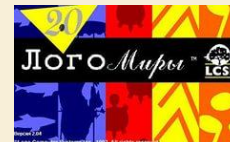
Имя: кнопка1

Инструкция:

Выполни:  Один раз  
 Много раз

**!!! Кнопка работает  
по принципу  
включено/выключено –  
нажать/отжать**





## **УПРАЖНЕНИЕ**

**Попробуйте создать кнопку с инструкцией вп 2.**

**Переключатель поставьте**

**в положение «много раз». Поставьте на**

**проект двух черепашек, превратите их в разные**

**машинки и поверните в нужном направлении движения.**

**Щелкните на одну машинку, а потом на кнопку. Поедет**

**именно та машинка, на которую вы щелкнули.**

**Отожмите кнопку и сделайте то же самое для**

**другой машины. Когда вы щелкаете на ту или**

**иную машинку, вы объявляете эту черепашку активной, и именно**

**она выполняет команды в кнопке.**

**Таким образом, инструкция в кнопке может**

**быть выполнена разными черепашками.**

**Кнопка имеет и еще одно преимущество: ее можно и нажимать,**

**и отжимать.**

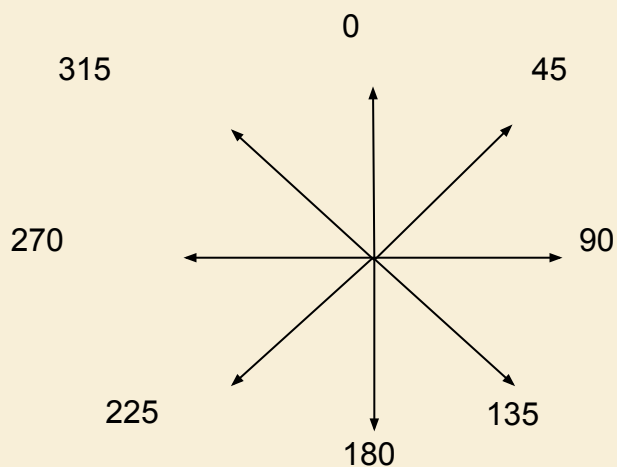


# КОМАНДА НОВЫЙ КУРС

*Чтобы установить Черепашку в строго определённом направлении*

*В среде ЛогоМир есть команда*

*Новый курс <число градусов>*



*нов\_курс 90*

*нов\_курс 180*



**В соответствии с «правилом одного слова» правильно записывайте команду `нов_курс 30`**

**или пользуйтесь её сокращённой формой записи `нк 30`**



**Чтобы изменить размер кнопки:**

**- прижав левую кнопку мыши, обведите созданную кнопку Черепашки прямоугольной рамкой;**

**- укажите мышью на один из четырёх угловых маркеров и с прижатой левой потяните в нужном направлении (увеличивая или уменьшая размер кнопки)**

