



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



**6 класс
базовый курс**

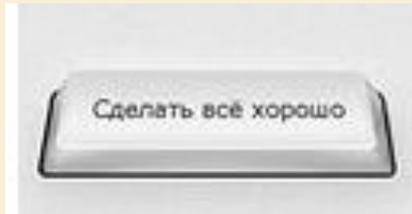


**Презентация создана учителем
информатики высшей
категории Шаленковой А.В.
ГБОУ СОШ № 647 ВОУО ДОгМ
2014 год**

**Я понимаю только
язык ЛОГО**



Кнопки для Черепашки



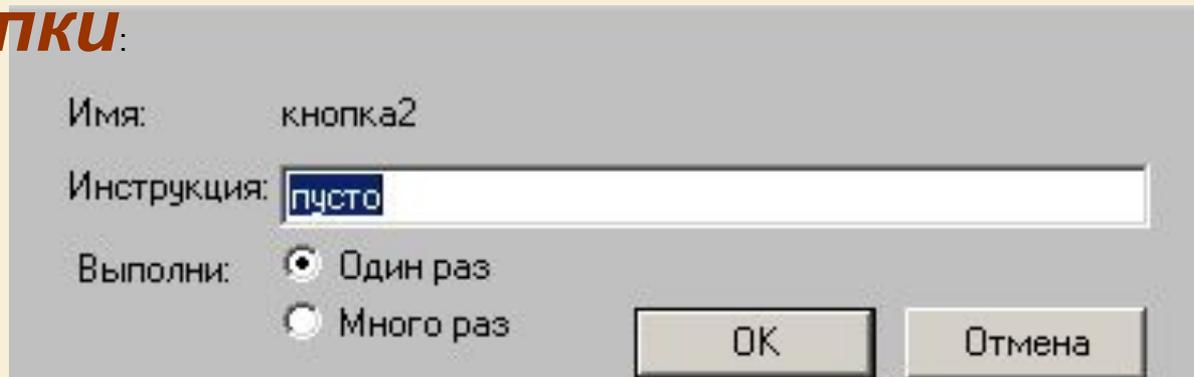
Кнопки это всем знакомые объекты. Они есть повсюду – на компьютере, телевизоре, стиральной машине, телефоне... Для чего они нужны? В основном – для того, чтобы выполнить определенные действия: включить или выключить то или иное устройство, ввести символ и так далее.

Для создания кнопки щелкните на инструмент



затем «растяните» кнопку на проекте.

При этом появится диалоговое окно кнопки:



Имя: кнопка2

Инструкция: пусто

Выполни: Один раз Много раз

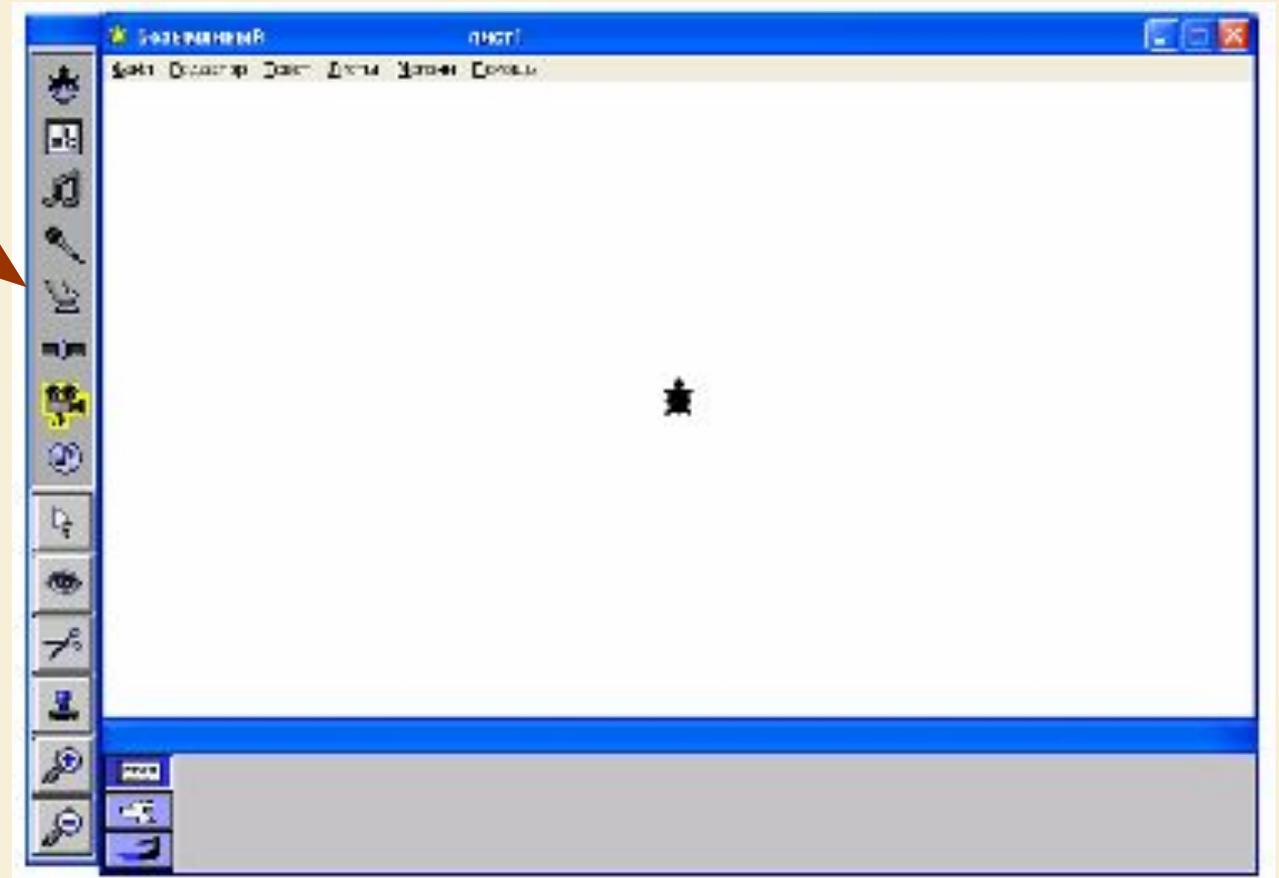
OK Отмена

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 проделайте 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.

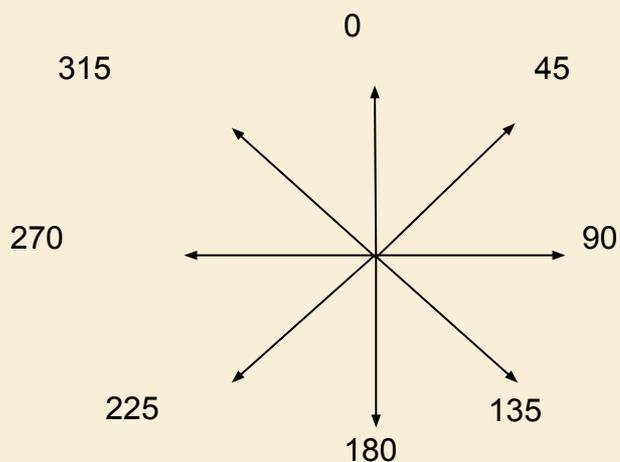


КОМАНДА НОВЫЙ КУРС

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)

