
Среда Kturtle Первые команды.

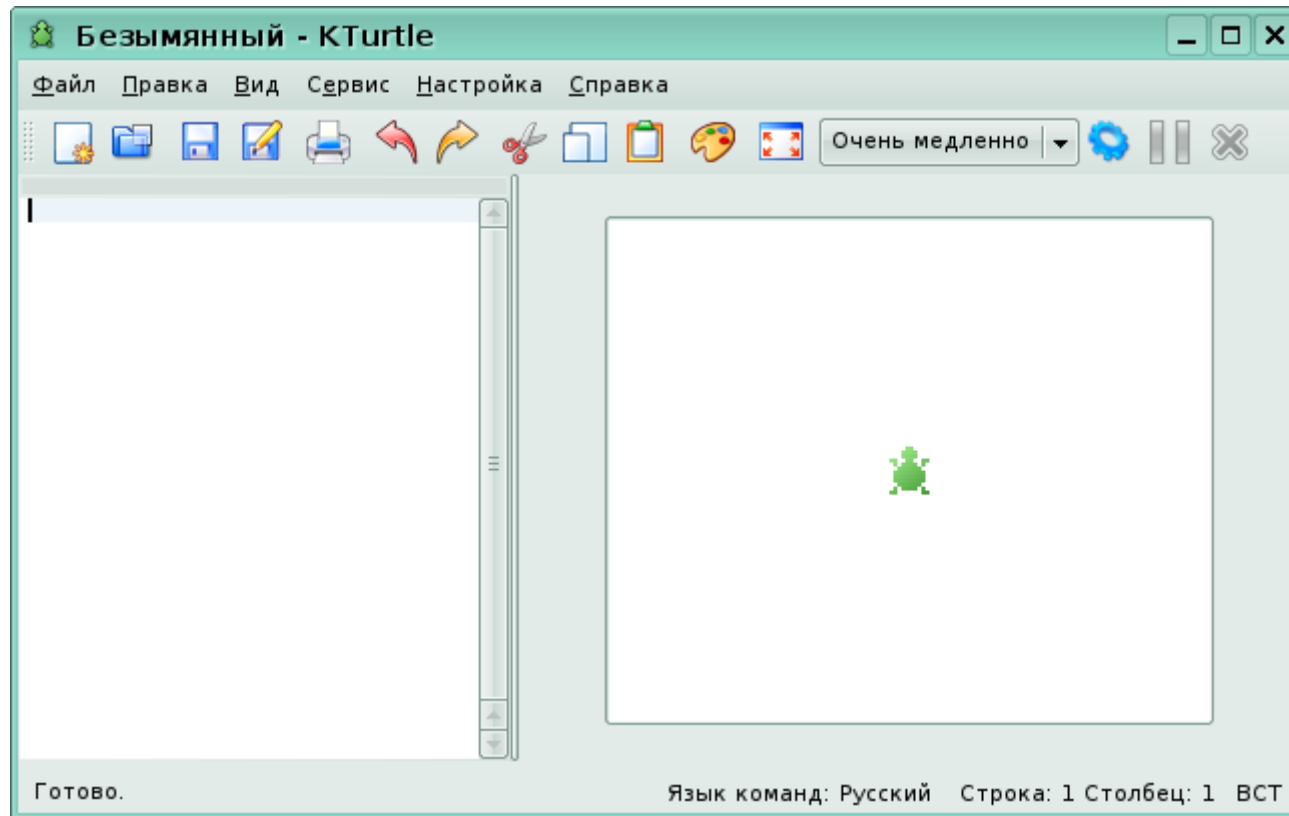
7 класс.
Язык LOGO.

Язык LOGO



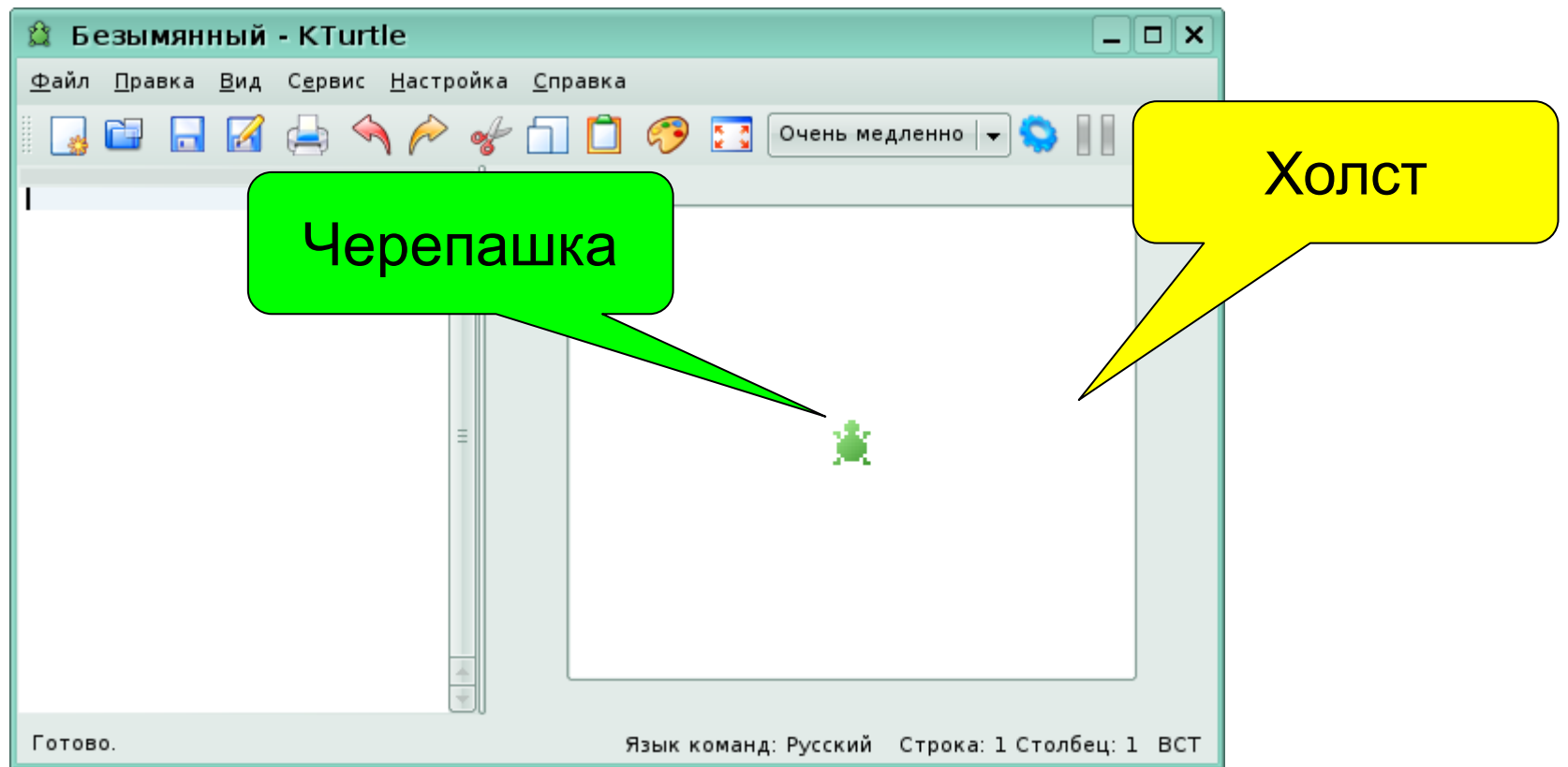
Первая версия языка программирования Logo была создана в 1967 году Сеймуром Пейпертом (Seymour Papert) в Лаборатории Искусственного Интеллекта Массачусетского Технологического Института. К 1980 Logo становится очень популярным и активно используются в образовательных целях.

Среда Kturtle



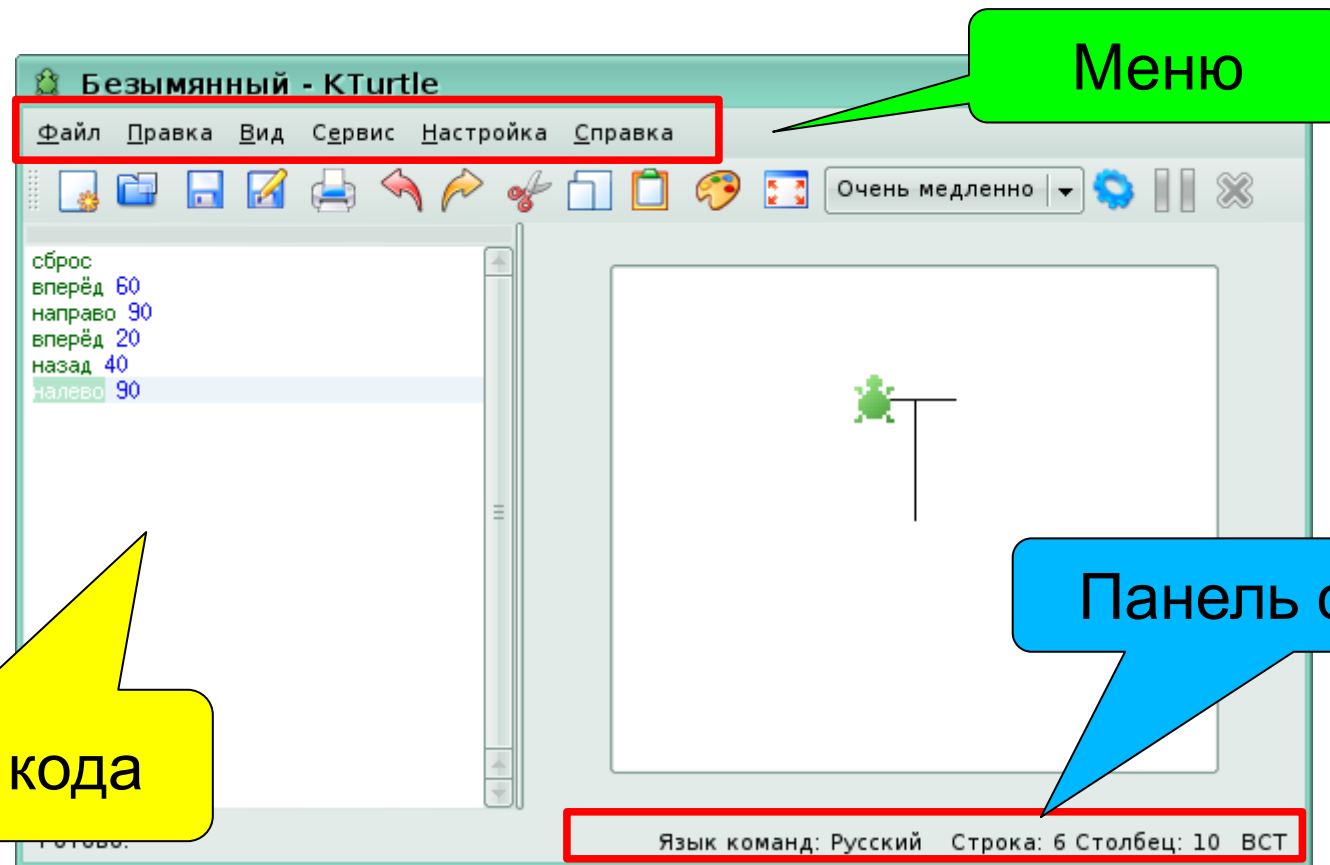
KTurtle - это образовательная программная оболочка для изучения языка программирования Logo, которая позволяет программировать максимально легко и просто.

Среда Kturtle



Пакет Kturtle назван так по центральному персонажу программной оболочки – Черепашке. Пользователь управляет передвижениями Черепашки, используя команды языка Logo, для рисования на холсте.

Среда Kturtle



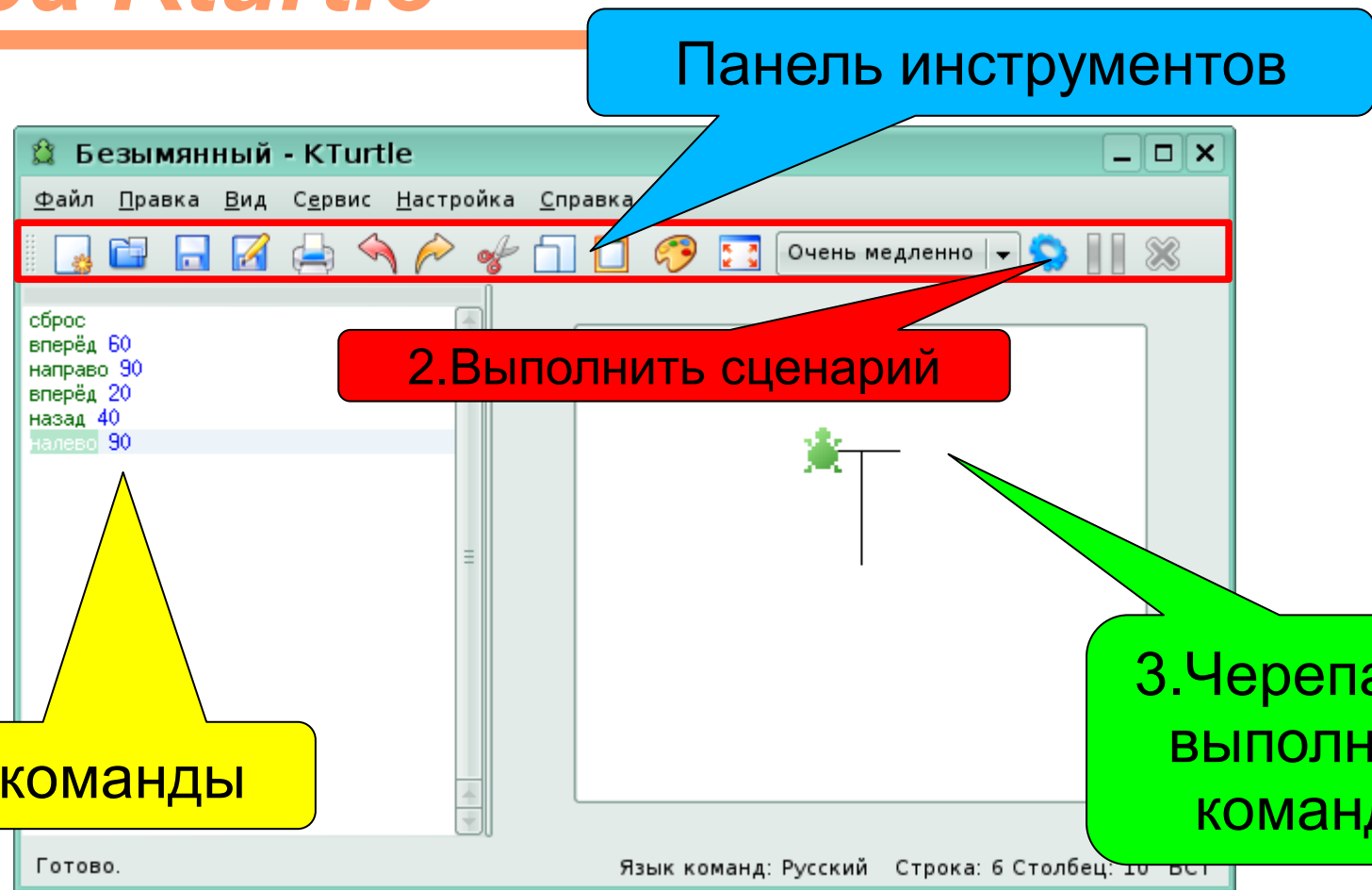
Редактор кода

Панель состояния

Редактор кода предназначен для ввода команд Logo.

Большинство команд редактора вызывается из меню Правка и Сервис. Позиция курсора отображается в панели состояния номерами строки и столбца

Среда Kturtle



1. Пишем команды

2. Выполнить сценарий

3. Черепашка
выполняет
команды

1. В редакторе кода мы будем писать команды для Черепашки.
2. В панели инструментов будет щелкать по инструменту “Выполнить сценарий”.
3. Черепашка будет команды выполнять.

Первые команды.

СБРОС

После выполнения этой команды всё будет выглядеть так, как будто вы только что запустили K Turtle. Черепашка будет расположена в центре экрана, цвет холста будет белым, цвет пера Черепашки также будет белым.

Каждую свою программу начинайте с этой команды.

Первые команды.

ВПЕРЁД 20

Можно написать сокращенно:

ВП 20

перемещает Черепашку на 20 пикселей вперёд.

Когда перо опущено Черепашка будет оставлять за собой след.

Первые команды.

НАЗАД 30

Можно написать сокращенно:

НД 30

перемещает Черепашку назад на 30 пикселей.

Когда перо опущено Черепашку будет оставлять за собой след.

Первые команды.

ПЕРО_ПОДНИМИ

Можно написать сокращенно:

ПП

У Черепашки есть перо, которым она рисует линию во время перемещения.

Команда перо_подними отрывает перо от холста. Пока перо оторвано, Черепашка не будет рисовать линию во время перемещений.

Первые команды.

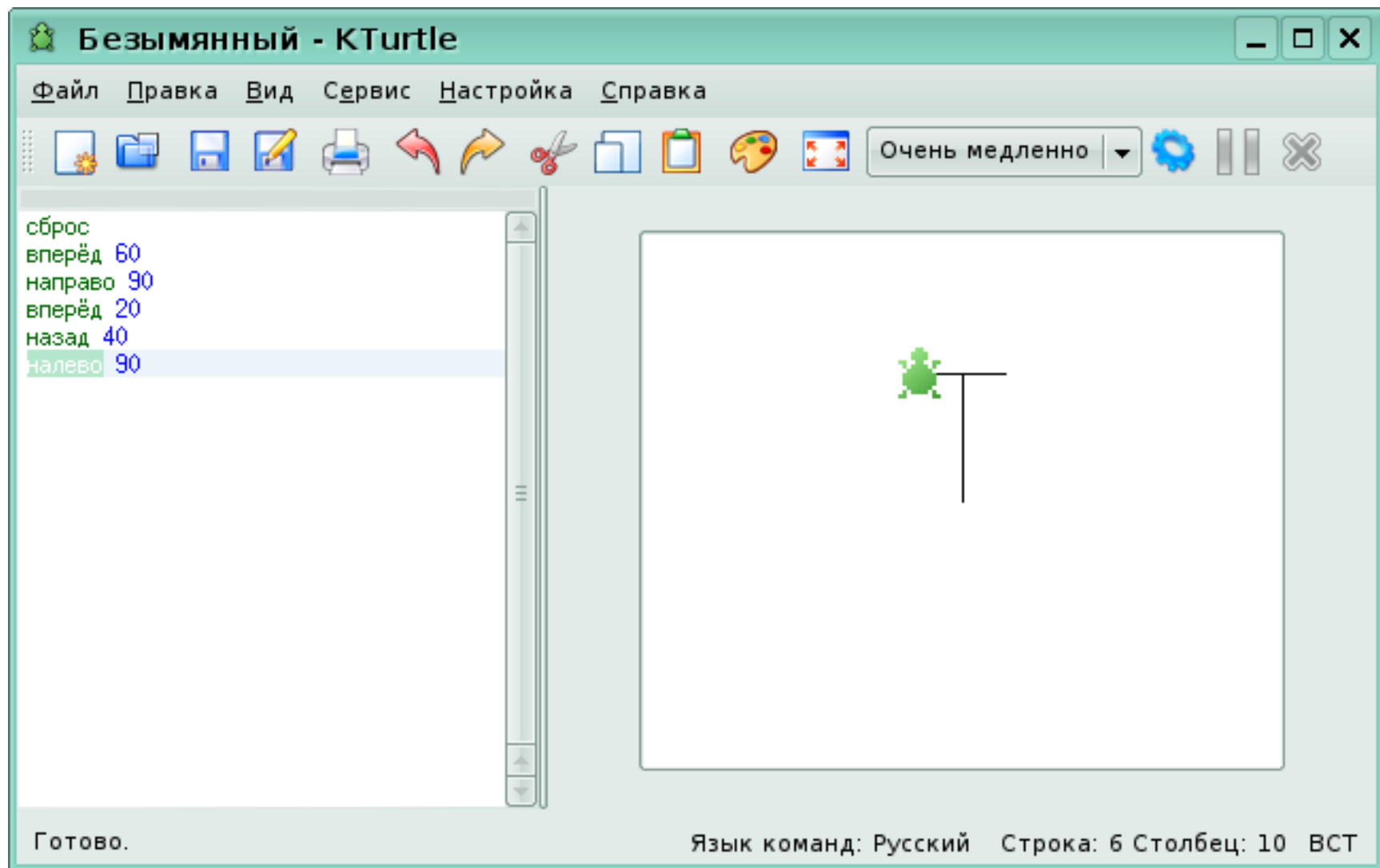
ПЕРО_ОПУСТИ

Можно написать сокращенно:

ПО

опускает перо на холст. Когда перо опущено,
Черепашка рисует линию при перемещениях.

Первая программа.



Задание.

Используя команды, которые узнали сегодня, напишите программы для Черепашки, чтобы на экране она нарисовала следующие фигуры:

