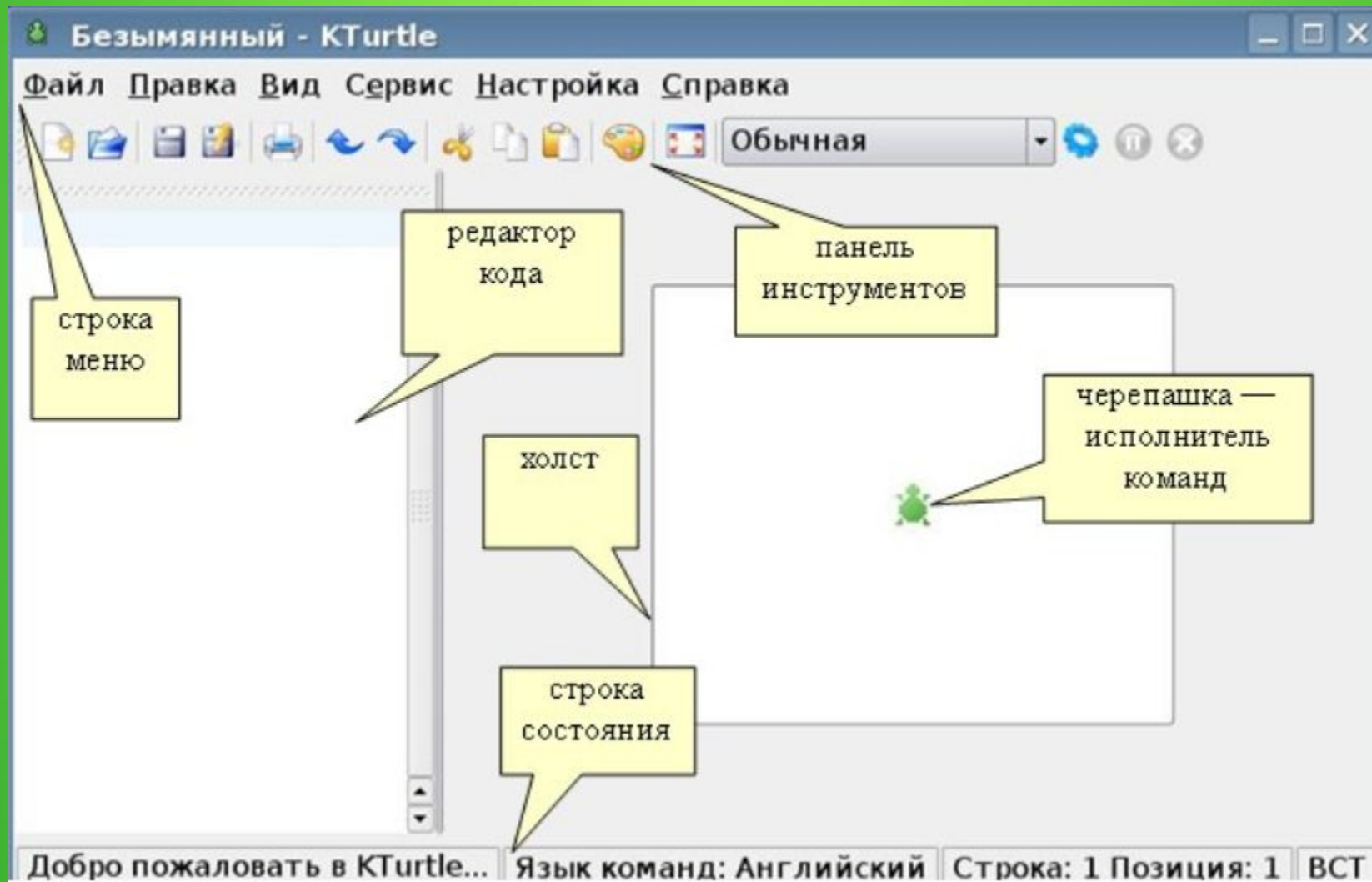


Графический учебный исполнитель

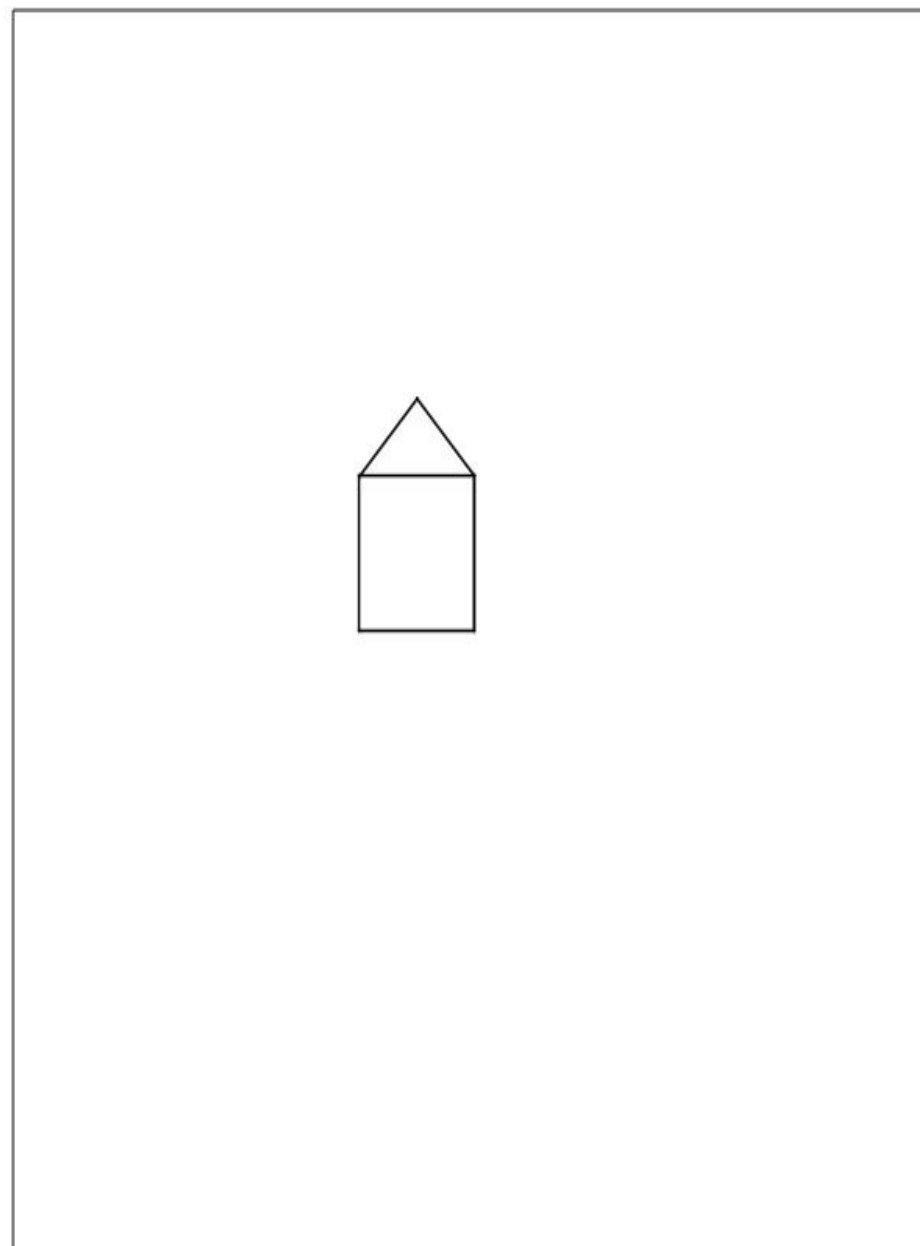
Среда KТurtle и язык программирования Logo

Интерфейс программы



Редактор кода

```
1 сброс
2 вперед 50
3 налево 90
4 вперед 50
5 налево 90
6 вперед 50
7 налево 90
8 вперед 50
9 налево 90
10 вперед 50
11 налево 45
12 вперед 35
13 налево 90
14 вперед 35
15 спрячь
```



Инспектор

Переменные

Имя

Нет переменных

Команды перемещения

Редактор кода

1	сброс	
2	вперёд	50
3	налево	90
4	вперёд	50
5	налево	90
6	вперёд	50
7	налево	90
8	вперёд	50
9	налево	90
10	вперёд	50
11	налево	45
12	вперёд	35
13	налево	90
14	вперёд	35
15	спрячь	

вперёд X перемещает черепашку на X пикселей вперёд. Когда перо опущено, черепашка будет оставлять за собой след.

назад X назад перемещает черепашку назад на X пикселей. Когда перо опущено Черепашку будет оставлять за собой след.

налево X Предписывает черепашке повернуть на X градусов налево.

направо X Предписывает черепашке повернуть на X градусов

Команды очистки

Существуют две команды очистки холста:

очисти - очистить холст от всех следов. Все остальное останется по-прежнему: позиция и угол направления черепашки, цвет холста, видимость черепашки и размер холста.

сброс - очищает более объёмно. 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 будет черным

Редактор кода

1	сброс	
2	вперёд	50
3	налево	90
4	вперёд	50
5	налево	90
6	вперёд	50
7	налево	90
8	вперёд	50
9	налево	90
10	вперёд	50
11	налево	45
12	вперёд	35
13	налево	90
14	вперёд	35
15	спрячь	

Управление спрайтом

Редактор кода

```
1 сброс
2 вперед 50
3 налево 90
4 вперед 50
5 налево 90
6 вперед 50
7 налево 90
8 вперед 50
9 налево 90
10 вперед 50
11 налево 45
12 вперед 35
13 налево 90
14 вперед 35
15 спрячь
```

Иногда сама черепашка мешает разглядеть рисунок, созданный на холсте. В этом случае ее можно спрятать:

спрячь - скрывает Черепашку. Это полезно, когда Черепашка не уместна в ваших рисунках.

покажи - делает Черепашку видимой после того, как она была скрыта.

Управление пером черепашки

```
1 сброс
2 цвет_пера 65, 255, 65
3 вперед 50
4 налево 90
5 вперед 50
6 налево 90
7 вперед 50
8 налево 90
9 вперед 50
10 налево 90
11 вперед 50
12 цвет_пера 255, 61, 27
13 налево 45
14 вперед 35
15 налево 90
16 вперед 35
17 перо_подними
18 налево 45
19 вперед 10
20 налево 90
21 вперед 10
22 перо_опусти
23 цвет_пера 52, 79, 255
24 вперед 30
25 направо 90
26 вперед 30
27 направо 90
28 вперед 30
29 направо 90
30 вперед 30
31 направо 90
32 спрячь|
```

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

перо_опусти - опускает перо на холст. Когда перо опущено, черепашка рисует линию при перемещениях.

цвет_пера R,G,B - устанавливает цвет пера. В качестве параметров указывается интенсивность красной, зеленой и синей составляющих цвета (0..255).

Команда Сервис

Выбор цвета



Выполнение программы

В меню **Выполнить**

настроить скорость выполнения
программы(замедленно)

Задание

На примере программы ДОМ

Составь алгоритм по которому черепашка
будет рисовать в центре холста букву:

Т, А — оценка 4

М, У — оценка 5