Программа
в среде ЛогоМиры

Котлярова В.Ю.,
учитель информатики,
МБОУ СОШ №1 им. Н.К.Крупской,
города Нижний Тагил

Знакомство

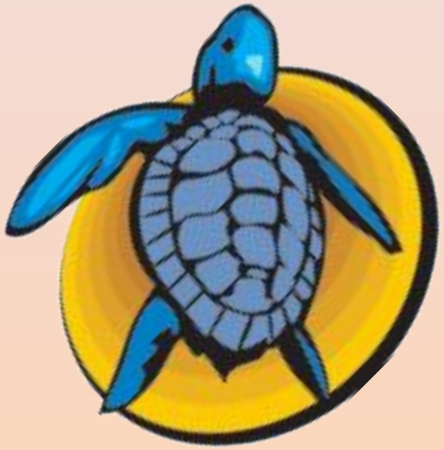
Для общения с компьютерами создано множество специальных компьютерных языков. Они называются языками программирования.

Американские ученые, изучая проблему управления, «играли» с механической игрушкой-черепашкой, которая понимала некоторые очень просты команды. Язык управления черепашкой был назван Лого, что в переводе с греческого означает «СЛОВО».

Исполнитель

Черепашка – исполнитель среды ЛогоМиры. Черепашкой можно управлять, задавая ей команды:

- **Перемещать;**
- **Поворачивать;**
- **Изменять её свойства.**



Команды

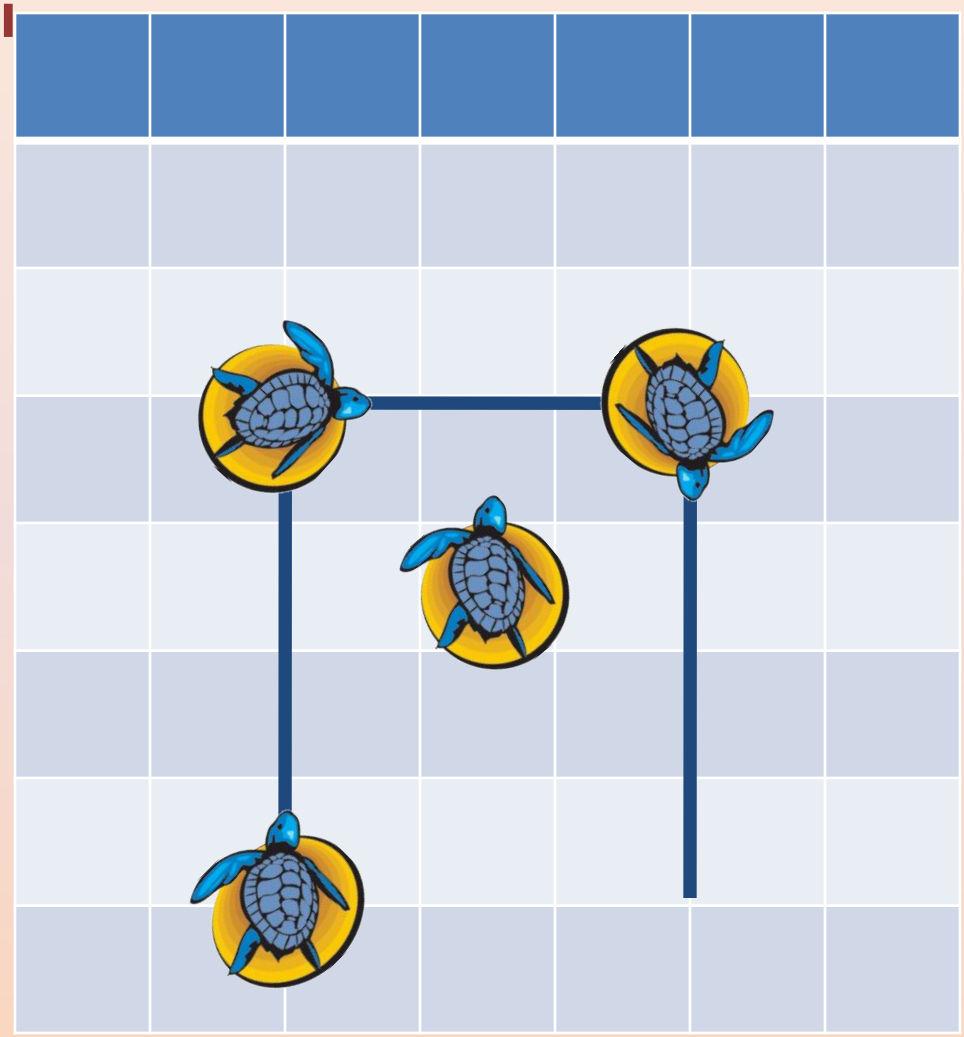
Краткая запись	Расшифровка	Действие
ПО	Перо опусти	Оставляет след
ПП	Перо подними	Не оставляет след
СГ	Сотри графику	Экран очищается
ДОМОЙ		Исходное положение
ВПЕРЕД<число шагов>		Движение по прямой «вперед»
НАЗАД<число шагов>		Движение по прямой «назад»
Направо <число градусов>		Поворот по часовой стрелки
НАЛЕВО<число градусов>		Поворот против часовой стрелки

Аннотация

На слайде 6 предлагается поэтапное построение
результата программы на языке ЛогоМиры исполнителем Черепашка .
Каждый щелчок по значку «Человечек» выполняет одну команду, исключение ПП (перо поднять) и ПО (перо опустить).
Значок выхода закрывает презентацию.
Стрелка – переход к следующему слайду.

Нажав на человечка, получим результат программы

- ПО
- Вперед 4
- Направо 90
- Вперед 3
- Направо 90
- Вперед 4
- ПП
- Домой



КОНЕЦ

Список использованных ресурсов:

http://files.vector-images.com/clipart/turtle_prg2.gif черепашка

http://iconizer.net/files/Pretty_Office_Icon_Set_Part_6/thumb/128/logout.png значок выход

http://iconizer.net/files/Pretty_Office_Icon_Set_Part_6/thumb/128/user-mapping.png человек

Учебник Информатика 5-6 класс. Начальный курс. Макарова Н.В. Питер. 2007