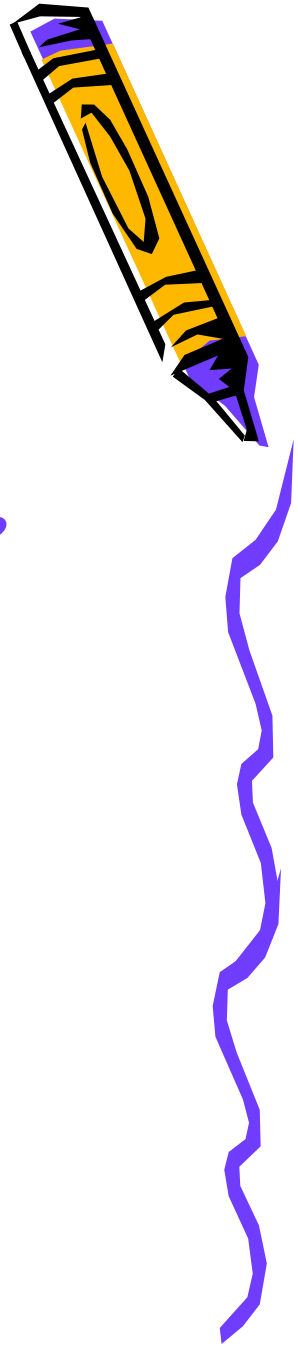
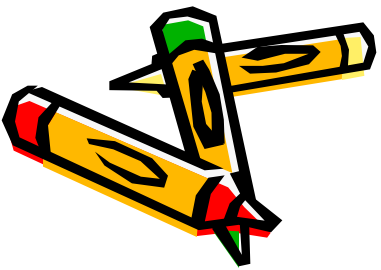


«Моделирование движения со сменой форм».

Основные команды Лого.

- Вперед (количество шагов).
- Назад (количество шагов).
- Налево (градусы).
- Направо (градусы).
- Пп – перо подними.
- По – перо опусти.
- Сг – сотри графику.
- Домой.



- 1832 г. – Ж. Плато «оживил рисованного человечка».

- 1877 г. – Э. Рейно сконструировал аппарат для проекции на экран движущихся изображений.

Нов_форма (номер формы)

-

Команда для смены форм

Итоги урока.

- Повторили пройденный материал: что такое программирование, программы, что называют языками программирования;
- Вспомнили основные команды для черепашки и элементы окна программной среды ЛогоМиры.
- Познакомились с еще одной командой - нов_форма;
- Научились моделировать движение черепашки со сменой форм на практике.

Домашнее задание

Повторить ранее изученные команды и запомнить команду для смены форм - нов_форма.