

# «Моделирование движения со сменной 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)

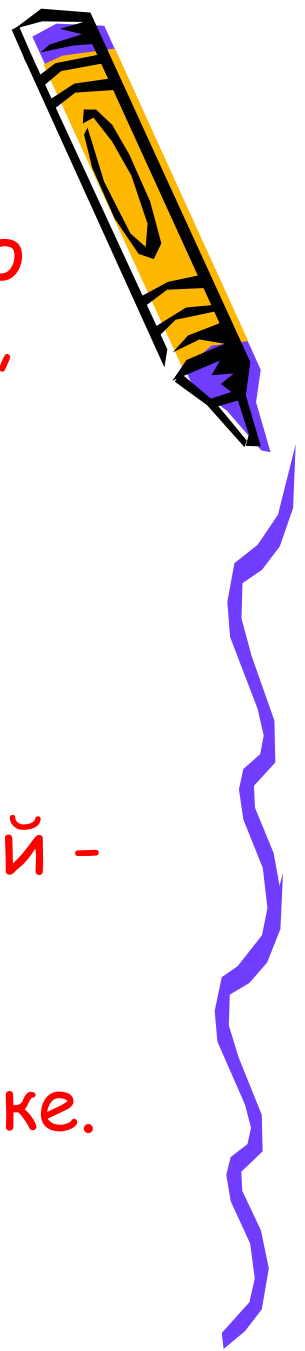
-

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.

