



ЛогоМиры

# Моделирование движения с использованием Листа программ

## Цели и задачи урока:

1. Усвоить понятие «программа»
2. Научиться работать с Листом программ
3. Уметь составлять программы
4. Научить черепашку пользоваться этими программами
5. Проверить свои знания по данной теме

# **Моделирование движения, используя Лист программ**

## **План урока**

- 1. Проверка д/з**
- 2. Устная работа «Разминка»**
- 3. Изучение нового материала**
- 4. Подготовка к практической работе**
- 5. Выполнение практических заданий**
- 6. Выполнение теста с последующей самопроверкой.**
- 7. Подведение итогов**

# Устная работа

## Задание 1

*Какие команды записаны неверно и почему?*

1. вправо 90
2. вперед 80
3. перо опусти
4. сотри\_графику
5. нв 90
6. направо90
7. нз 50

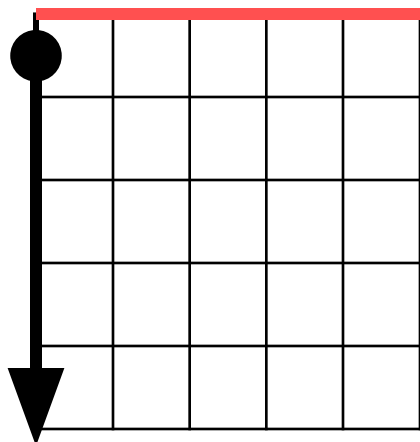
## Верные ответы

1. направо 90
2. вперед 80
3. по
4. сг
5. налево 90
6. направо 90
7. назад 50

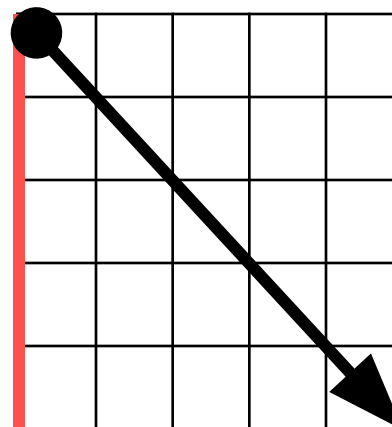
# Устная работа

## Задание 2

Черепашка находится в отмеченной точке и смотрит в направлении стрелки. Какую команду поворота должна выполнить черепашка, чтобы двигаться по пунктирной линии. Выберите соответствующие команды.



а



б

1. направо 270

2. налево 135

3. направо 45

4. налево 270

5. направо 225

6. налево 315

7. направо 135

8. налево 90

9. направо

10. направо 90

# Примеры программ

*Программа - это набор инструкций(команд) на алгоритмическом языке*

это толчок

нов\_форма 27 направо 90 вперед 7 жди 1

конец

это прыжок

нов\_форма 26 налево 90 вперед 14 жди 1

конец

это приземление

налево 90 вперед 7 нов\_форма 27 жди 1

конец

# Правила оформления программ

1. Программа должна содержать три части: заголовок, тело программы и признак завершения.
2. Заголовок записывается в первой строке и состоит из ключевого слова **ЭТО**, и отделенного от него пробелом название программы.
3. Название программы должно отображать суть программы.
4. Название должно состоять из одного слова или нескольких слов, соединенным знаком подчеркивания, например: **ВЗМАХ\_ПТИЦЫ**
5. Нельзя использовать в качестве названия уже имеющиеся в словаре слова.
6. Признаком завершения программы является слово **КОНЕЦ**.
7. Заголовок программы и слово **КОНЕЦ** должны быть записаны на отдельных строчках.
8. Тело программы должно содержать список команд, записанных в столбик или в строчку через пробел.

# Примеры программ

*В Инструкцию в Личную карточку нужно записать следующие команды, например:*

нов\_курс 270 толчок прыжок приземление (Много раз)

*Можно составлять графические программы, например:*

это буква\_P

по вперед 20 налево 90

вперед 20 налево 90

вперед 20 налево 90 вперед 40 пп

конец

← **Название программы**

} **Тело программы**

← **Окончание программы**





# Задание для практической работы

## Задания

1. Набрать в Листе программ составленную нами программу взмах\_птицы

Для этого нужно:

- а) Открыть проект «Утренняя прогулка»
- б) На первом листе проекта создать форму птицы
- в) Открыть Лист программ
- г) Записать программу взмах\_птицы
- д) Внести команды в Личную карточку
- е) Проверить на исполнение

2. Те, кто выполнил задание, могут составить и записать программы для других форм.

# Тест

## Задание 1

Записан фрагмент алгоритма.  
Выберите ответ с правильной  
последовательностью команд

1. *Вставить ключ*
2. *Достать ключ*
3. *Повернуть ключ 2 раза против часовой стрелки*
4. *Вынуть ключ*

а) 1,3,4,2

**б) 2,1,3,4**

в) 4,1,3,2

# Тест

## Задание 2

Из записанных названий программ выберите верное

а) это\_буква Р

б) это буква Р

в) это буква\_Р

# Тест

## Задание 3

Записаны программы. Выберите правильное оформление

а) *это квадрат по вперед 20 направо 90 вперед 20  
направо 90 вперед 20 направо 90 пп конец*

б) *это квадрат  
по вперед 20 направо 90 вперед 20  
направо 90 вперед 20 направо 90 пп  
конец*

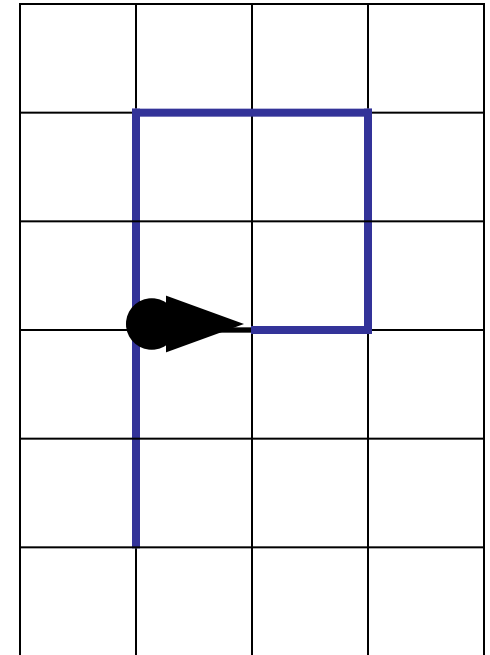
в) *это квадрат  
по вперед 20 направо 90 вперед 20  
направо 90 вперед 20 направо 90 пп*

# Тест

## Задание 4

Записана следующая программа. Выберите недостающую команду

*это буква Р*  
*по вперед 20 налево 90*  
*вперед 20 налево 90*  
*вперед 20 \_\_\_\_\_ вперед 40 пп*  
*Конец*



а) направо 90

б) налево 90

в) налево 45

# Тест

## Задание 5

Черепашка смотрит вверх. В какую часть экрана будет смотреть черепашка после выполнения команды: *нов\_курс 270*

а) вверх

б) вниз

в) вправо

г) влево



ЛогоМиры

## Домашнее задание

1. Читать § 3.12, § 3.13
2. Выписать в тетрадь правила оформления программ
3. Вопросы 1-41 на странице 130
4. Задания в тетради № 38