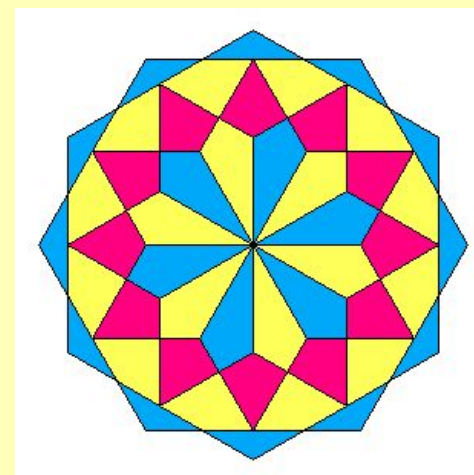
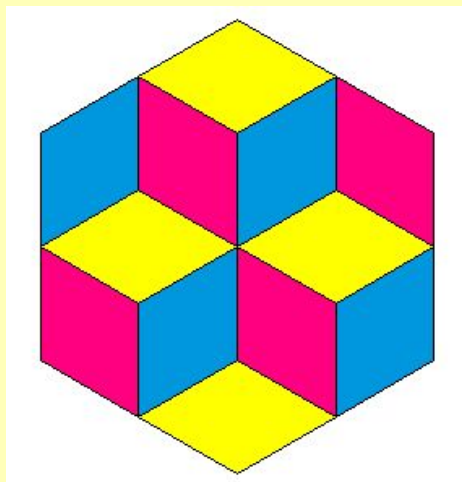


# Программирование орнаментов в Лого

Иванова Кристина,  
8 кл., МОУ СОШ №1



# Орнамент из 5-угольников

выучи пятиугол X [

повтори 5 [

вперёд X

]

]

сброс

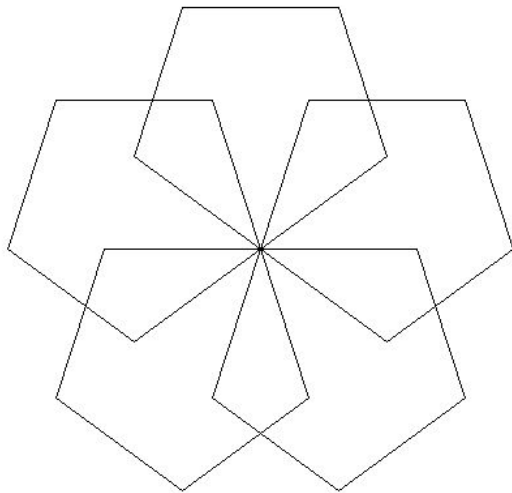
спрячь

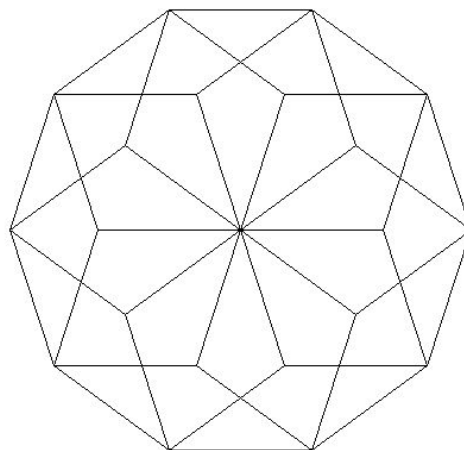
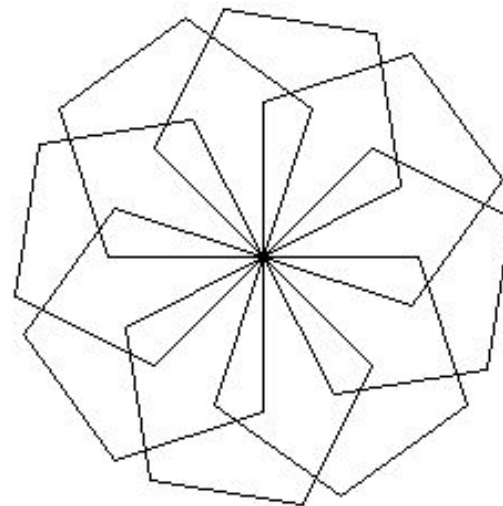
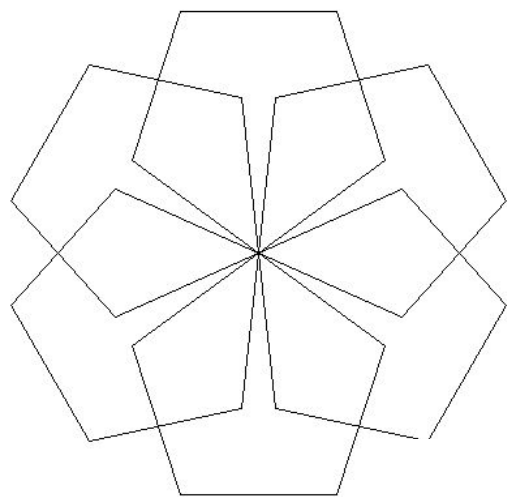
повтори 5 [

пятиугол 80

направо 72

]

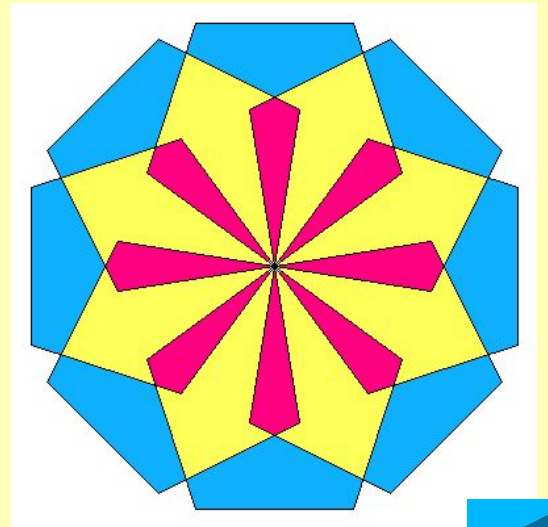
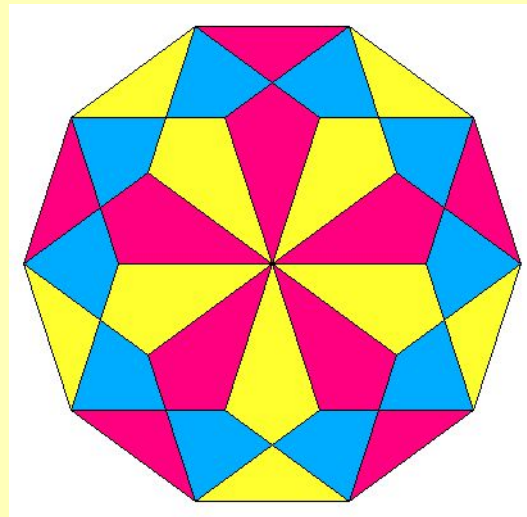
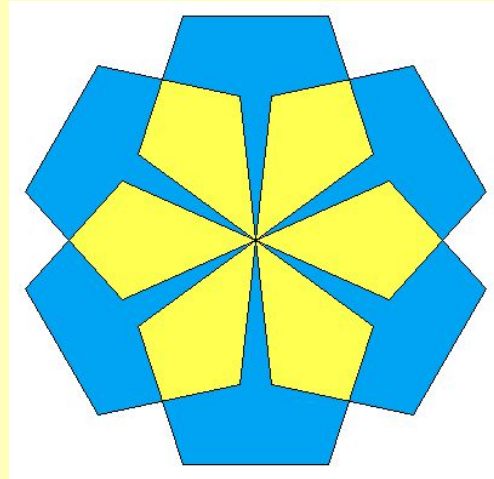
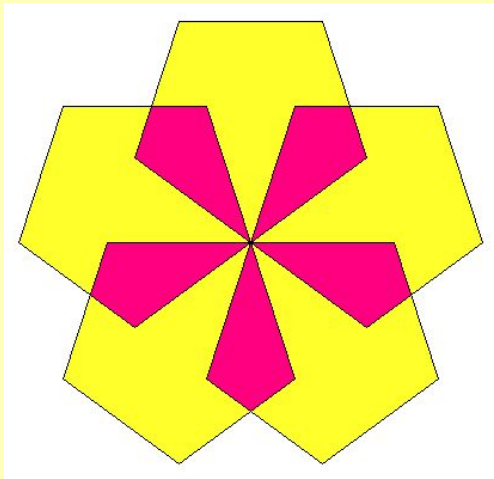




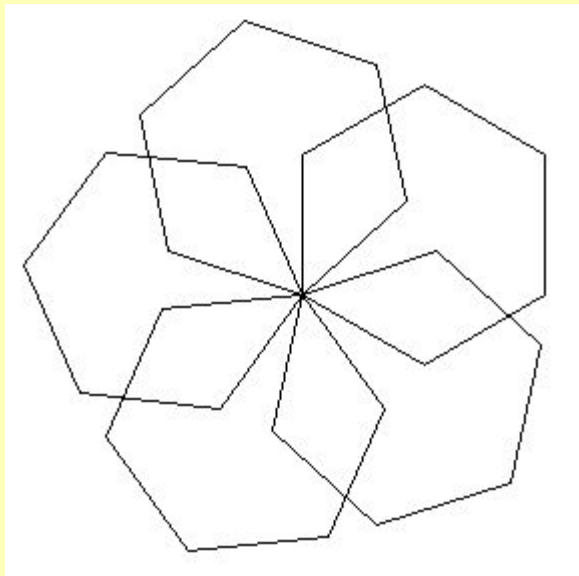
Меняем только количество 5-угольников  
и угол поворота – направо ...



# Орнаменты из 5-угольников

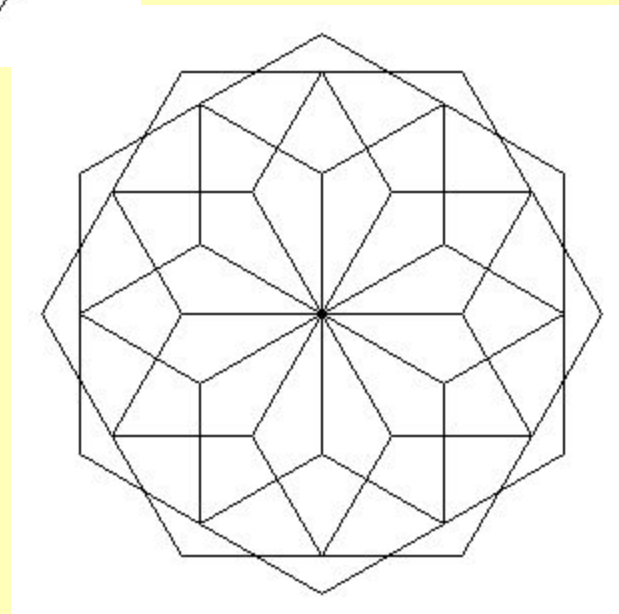
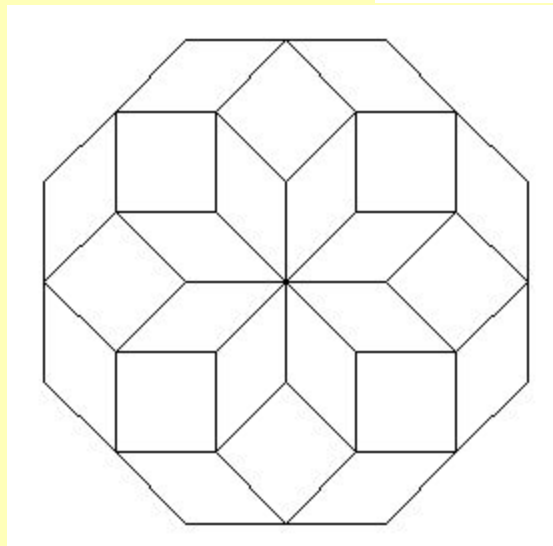
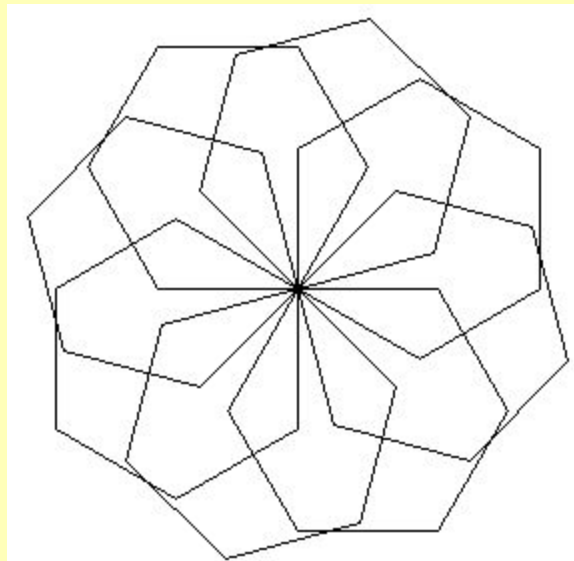
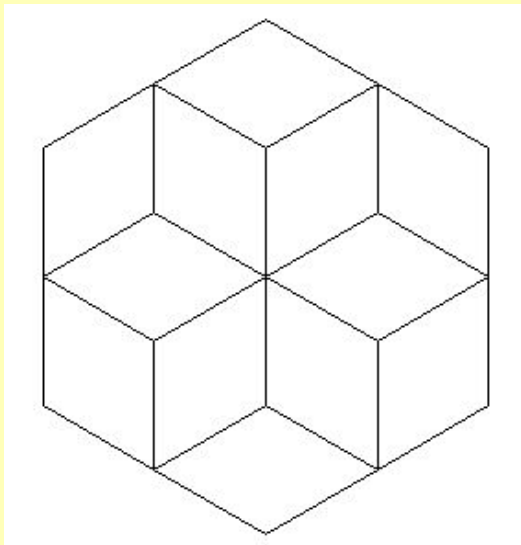


# Орнамент из 6-угольников



выучи шестиугол X [  
повтори 6 [  
вперёд X  
направо 60  
]  
]  
сброс  
спрячь  
повтори 5 [  
пятиугол 80  
направо 72  
]

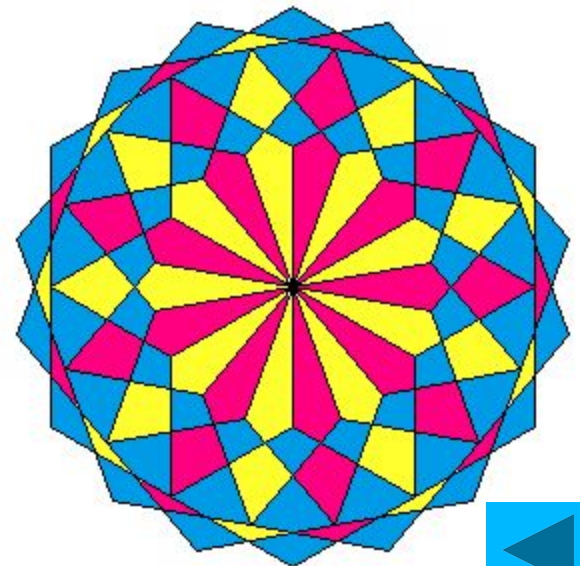
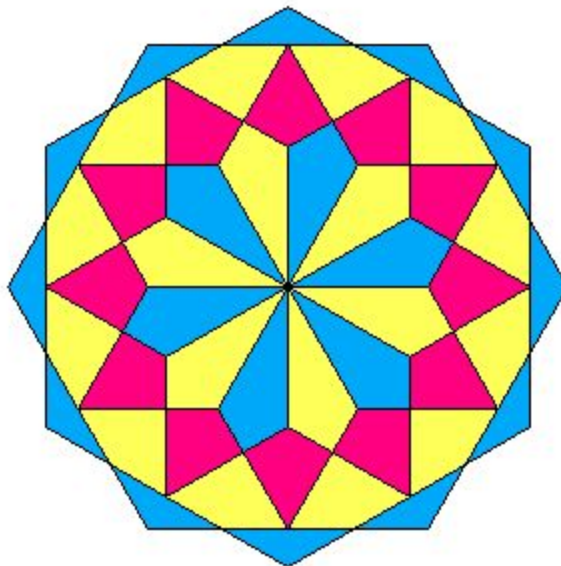
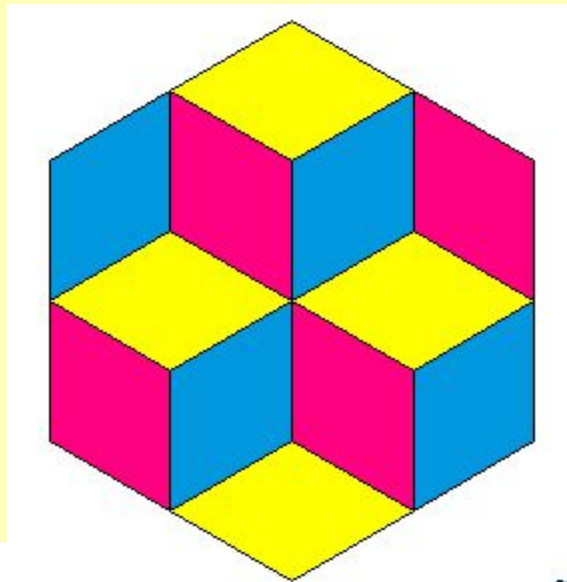
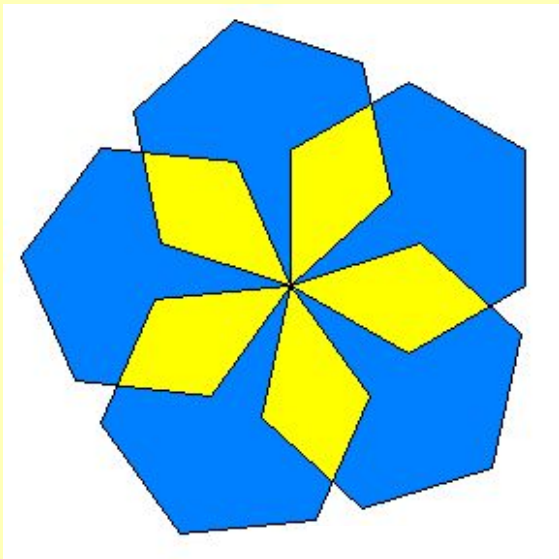




Меняем только количество 6-угольников  
и угол поворота – направо ...



# Орнаменты из 6-угольников



# ИСТОЧНИКИ:

- Ю.П. Немчанинова "Алгоритмизация и основы программирования на базе KТurtle"
- Макарова Н.В. Информатика. 7-9 класс. Базовый курс. Практикум по информационным технологиям. - СПб.: Питер, 2007.
- Семакин И.Г. Информатика. Базовый курс. 8-9 классы. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2008.
- Семакин И.Г. Задачник-практикум в 1 т. Том 1. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2008.

