**Informatyka klasa VII a, b – Teresa Sojda**

Temat: **Programowanie w języku Logo. (str. 157-160)**

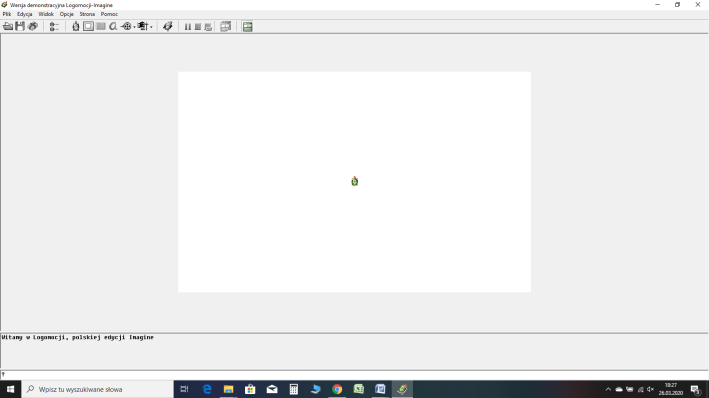
Ze względu na nauczanie na odległość, każdy uczeń, aby mógł realizować podstawę programową z informatyki powinien ściągnąć sobie wersję demonstracyjną [Logomocji-Imagine-Demo](https://logo.oeiizk.waw.pl/index.php?sr=demo).Wciśnij Ctrl i kliknij w link w celu przejścia do strony, z której można pobrać program w języku polskim, wersja z dnia 24.11.2007 (11.3 MB). Jest to wersja w pełni funkcjonalna, ale bez możliwości zapisywania projektów. Jest to duża przeszkoda ale i z nią sobie poradzimy. ☺

**Zaczynamy…**

Logomocja działa w trzech trybach:

- trybie graficznym – **Ekran graficzny – F5**

- trybie graficzno – tekstowym – **Dziel ekran - F6**

**-** trybie tekstowym **– Teksty – F7**

Okno graficzne

Okno tekstowe

W oknie tekstowym wydajemy polecenia, a ich efekt widoczny jest w oknie graficznym lub tekstowym, w zależności od tego jakiego trybu dotyczy. Na przykład polecenie **np \_ 100 ↵** (wpisujemy np wciskamy spację wpisujemy 100 i wciskamy Enter) spowoduje to przesunięcie żółwia i narysowanie linii o długości 100 kroków. (Ciekawostka: 1 krok to jeden piksel).

**Polecenie sterujące ruchem żółwia:**

**np liczba\_kroków ↵** - naprzód 100 kroków

**ws liczba\_kroków ↵** - wstecz 100 kroków

**pw kąt ↵** – obrót żółwia w prawo o podany kąt

**lw kąt ↵** – obrót żółwia w lewo o podany kąt

Zauważ, że w oknie z trybem tekstowym mamy znak zachęty „?”. Po tym pytajniku wpisujemy wydawane polecenia.

**Wykonaj poniższe ćwiczenia:**

Ćwiczenie 1. Wpisz poniższe polecenia.

a)

**np 150 ↵**

**pw 90 ↵**

**np 150 ↵**

**pw 90 ↵**

**np 150 ↵**

**pw 90 ↵**

**np 150 ↵**

**pw 90 ↵**

Jaką figurę otrzymaliśmy: ………………………………………..

b)

**np 150 ↵**

**pw 120 ↵**

**np 150 ↵**

**pw 120 ↵**

**np 150 ↵**

**pw 150 ↵**

Jaką figurę otrzymaliśmy: ………………………………………..

Ćwiczenie 3. Spróbuj narysować trójkąt o boku 100 kroków w takim układzie jak na rysunku.

Ćwiczenie 4. Narysuj prostokąt o bokach 100 i 200 kroków.

**Zadanie dodatkowe:**

Narysuj kwadracik z dziurką ☺. Większy kwadrat 100x100, mniejszy 50x50.

100

200

Uwaga: Jeśli chcesz przemieszczać żółwia bez rysowania należy podnieś pisak poleceniem **pod**, aby ponownie rysował to należy go opuścić poleceniem **opu**.