

**Тема: «Составление
программ рисования
графических объектов
в ЛогоМирах»**

- **Цели:** формировать навыки работы с основными инструментами программы «Логомиры», познакомить с основной алгоритмической структурой «цикл»

Термины:

- *повтори, многократное повторение*
- *цикл*
- *заголовок цикла*
- *тело цикла*
- *циклический алгоритм*
- *детализация программ*



Файл Редактор Текст Листы Мелочи Помощь





**Какие основные
команды
для Черепашки
вы знаете?**



Команды языка Лого

вперед 50 (движение вперед на 50 точек)

назад 50 (движение назад на 50 точек)

направо 90 (поворачивает направо на 90°)

налево 90 (поворачивает налево на 90°)

ПО (перо опусти)

ПП (перо подними)

СГ (сотри графику)



Команды языка Лого

- 1. *Вперед 40***
- 2. *Назад 40***
- 3. *Направо 90***
- 4. *Налево 30***
- 5. *Домой***
- 6. *Нов_форма 24***
- 7. *Нов_курс 270***
- 8. *Жди 5***



Разгадайте кроссводр

- Он находится у вас на Рабочем столе



***Инструкция по вводу текста
в кроссворд :***

открыть Лист1 – напечатать

ФАМИЛИЯ

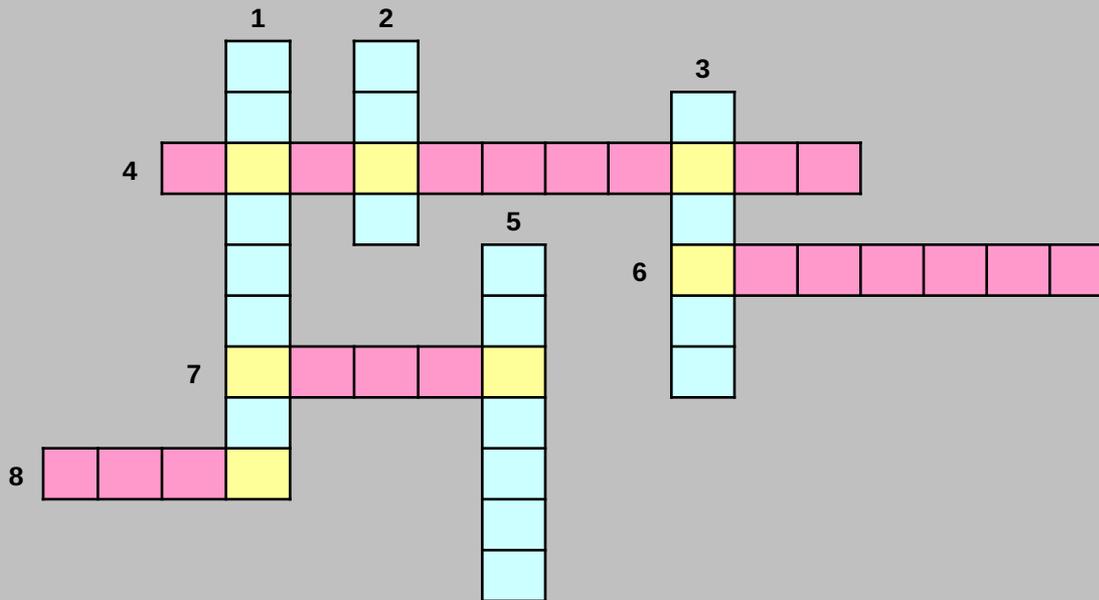
ИМЯ

КЛАСС

Нажать **РАЗГАДАТЬ**

Когда разгадаете, нажать

****Р**ЕЗУЛЬТАТ**

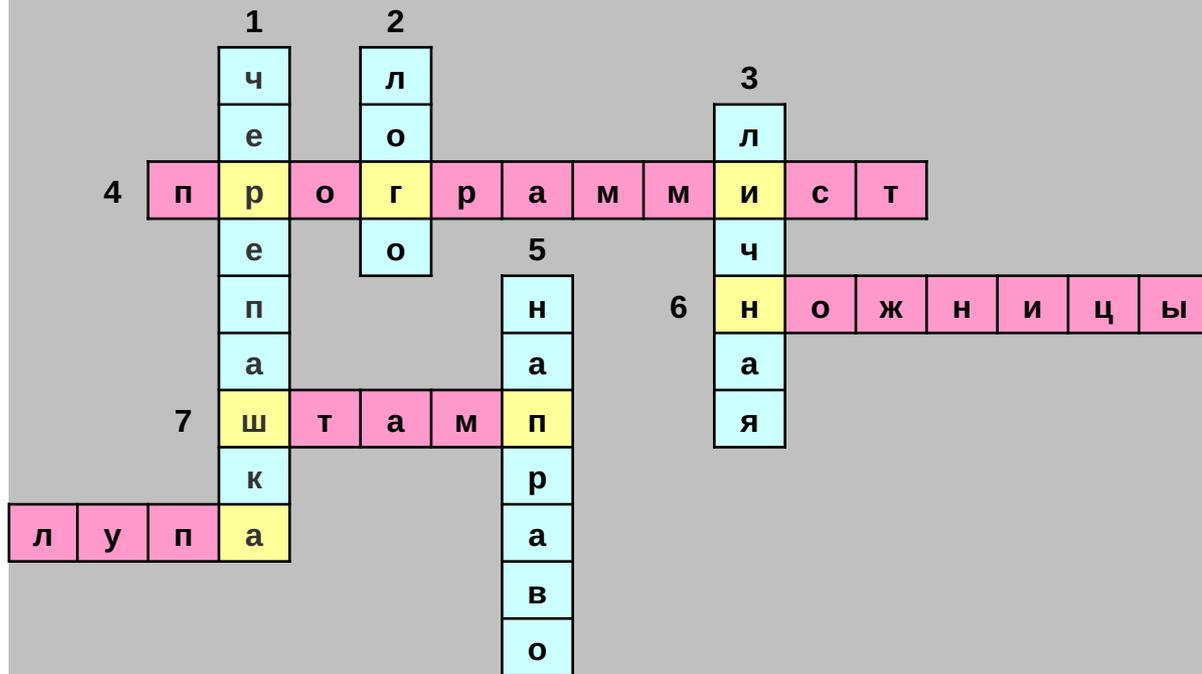


По вертикали:

- 1 Объект программы ЛогоМиры.
- 2 Язык программирования, на котором пишут программы в ЛогоМирах.
- 3 Как называется карточка черепашки, в которую записываются команды.
Команда, предназначенная для изменения направления движения с указанием угла
- 5 поворота.

По горизонтали:

- 4 Человек, занимающийся составлением программ для компьютера.
- 6 Инструмент, который удаляет лишних черепашек с Рабочего поля.
- 7 Инструмент, который оставляет отпечаток формы черепашки на Рабочем поле в виде рисунка.
- 8 Инструмент, который увеличивает (уменьшает) размер черепашки (но не отпечатка!).



По вертикали:

- 1 Объект программы ЛогоМиры.
- 2 Язык программирования, на котором пишут программы в ЛогоМирах.
- 3 Как называется карточка черепашки, в которую записываются команды.
- 5 Команда, предназначенная для изменения направления движения с указанием угла поворота.

По горизонтали:

- 4 Человек, занимающийся составлением программ для компьютера.
- 6 Инструмент, который удаляет лишних черепашек с Рабочего поля.
- 7 Инструмент, который оставляет отпечаток формы черепашки на Рабочем поле в виде рисунка.
- 8 Инструмент, который увеличивает (уменьшает) размер черепашки (но не отиска!).

Решение задачи № 52 (дом. задание в раб. тетрадь)

это элемент3

по нк 270 вп 10 лв 90 вп 70 нк 0 вп 70
лв 90 вп 10 пр 90 вп 70 назад 70

конец

это строчка3

по повтори 5[элемент3]

конец

це почка лист1

Файл Редактор Текст Листы Мелочи Помощь

Объект программы Логомиры

Кроссворд

9 кл 08

Меню объектов: черепаха, луна, облако, солнце, звезда, дерево, елка, цветы, ледяной замок, птицы, пчелы, собаки, лошади, рыба, дом, завод, машина.



Решение задачи № 52 (раб. тетрадь)





**Тема: «Составление
программ рисования
графических объектов
в ЛогоМирах»**

Черепашка умеет повторять

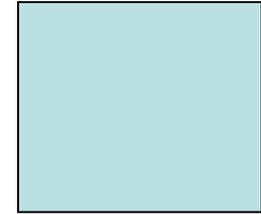
Помните, на предыдущем уроке мы рисовали квадрат? Для этого мы давали черепашке следующие команды из Поле команд:

вл 100 пр 90

вл 100 пр 90

вл 100 пр 90

вл 100 пр 90



В этой комбинации **четыре** раза повторяется группа из команд: ***вл 100 пр 90***. В языке Лого для этого есть команда **«повтори»**. Она предназначена для **многократного повторения** одной и той же последовательности команд. Формат команды:

ПОВТОРИ n [< последовательность повторяемых команд >],

Это квадрат (заголовок программы)

по повтори 4 [вл 100 пр 90] (тело программы)

Конец (признак завершения)

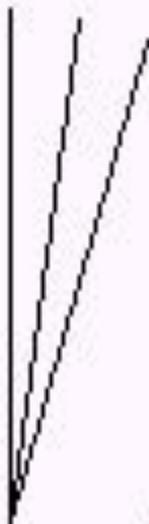
- *Вы все имели дело с конструктором. Он состоит из **блоков** или из **повторяющихся элементов** (рассмотрите рис. на стр. 61).*

Составим программы для рисования

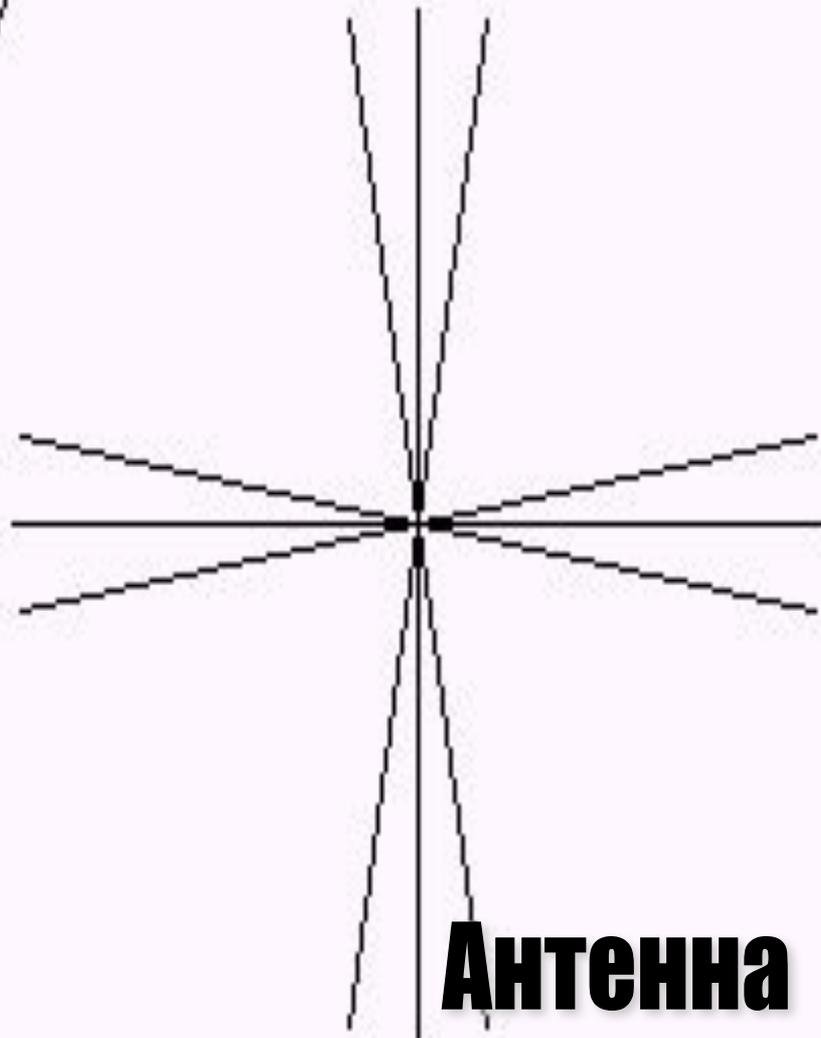
- 1. **Луча,***
- 2. **Пучка лучей** (каждый пучок состоит из трех лучей, расходящихся под углом 10) и*
- 3. **Антенны** (состоит из 4 пучков)*



Луч



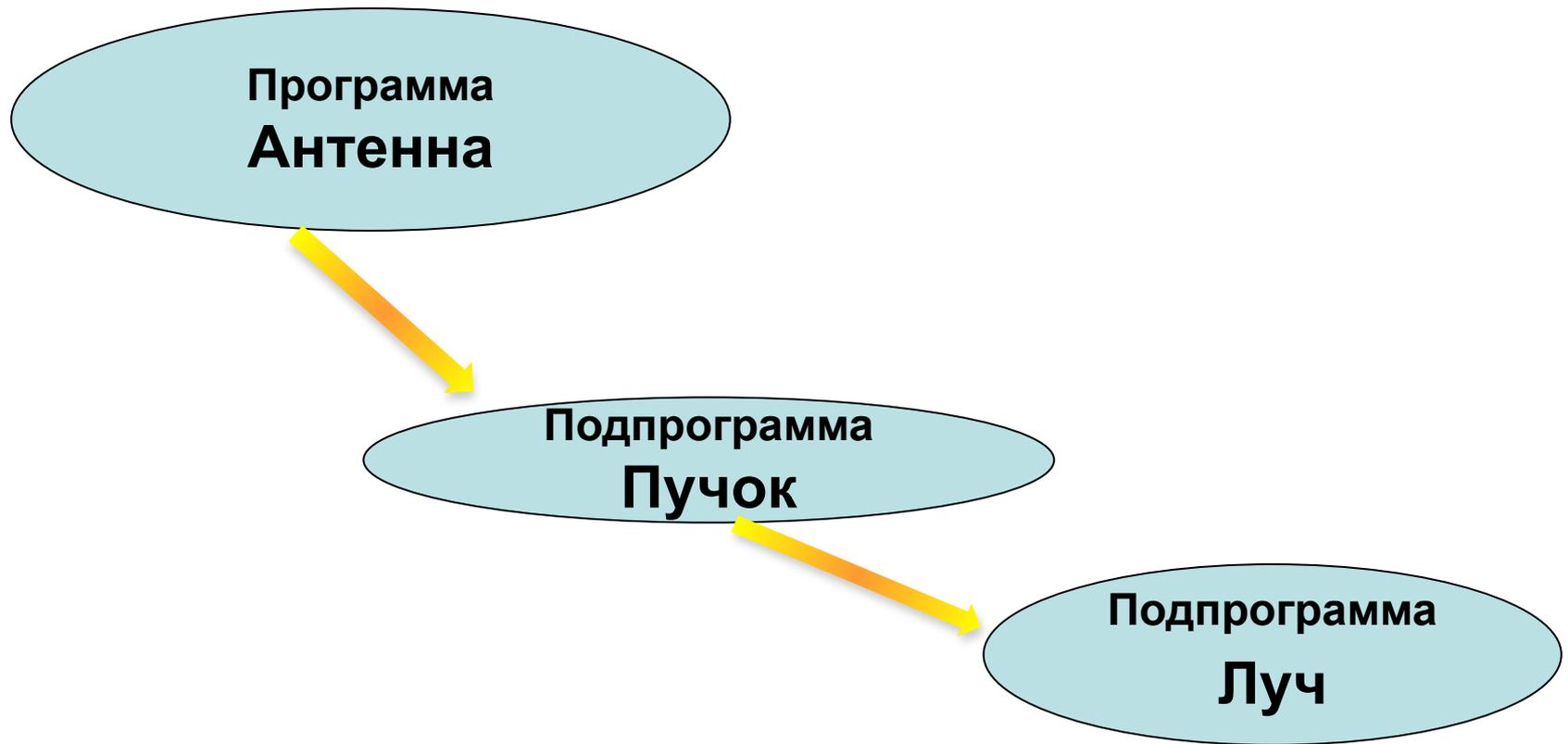
Пучок



Антенна

Детализация программ

Упр. П-37 (страница 61 учебника)



Луч

Это Луч

По вперед 100 назад 100 жди 5 пп

Конец

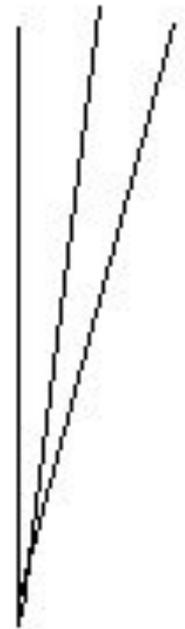


Пучок лучей

Это пучок

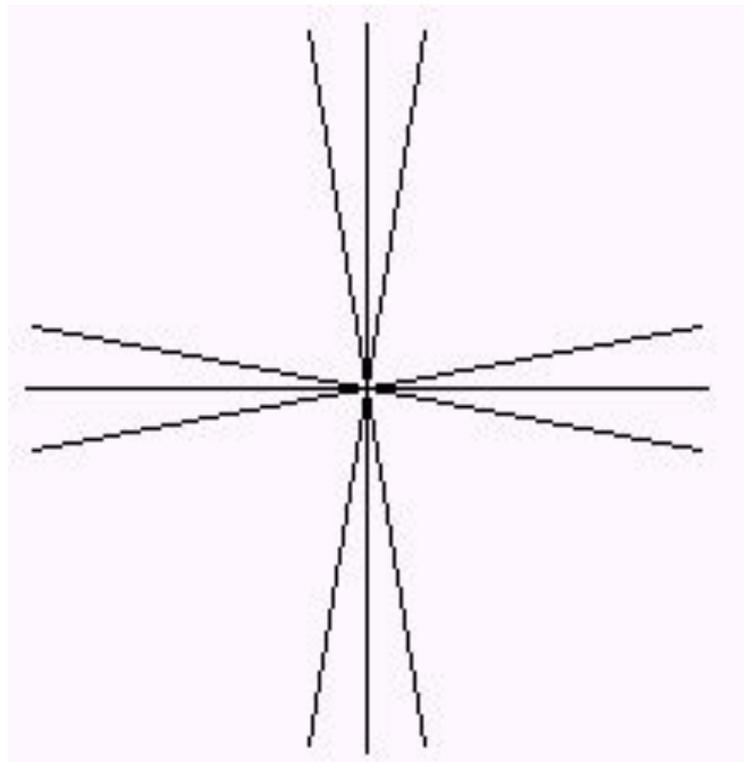
Повтори 3 [луч направо 10]

Конец



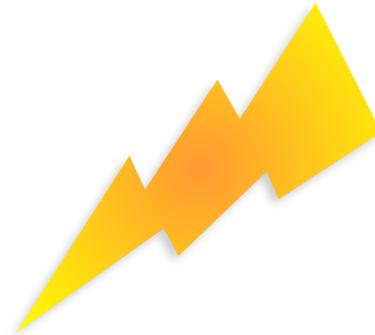
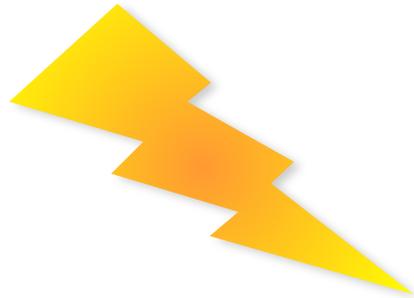
Антенна

**Это антенна
Нов_курс 350
повтори 4 [пучок
направо 60]
Конец**



Давайте запишем программы в
Листе программ

[Листы – Программы]



Это луч

По вперед 100 назад 100 жди 3 пп

Конец

Это пучок

Повтори 3 [луч направо 10]

Конец

Это антенна

Нов_курс 350

повтори 4 [пучок направо 60]

Конец



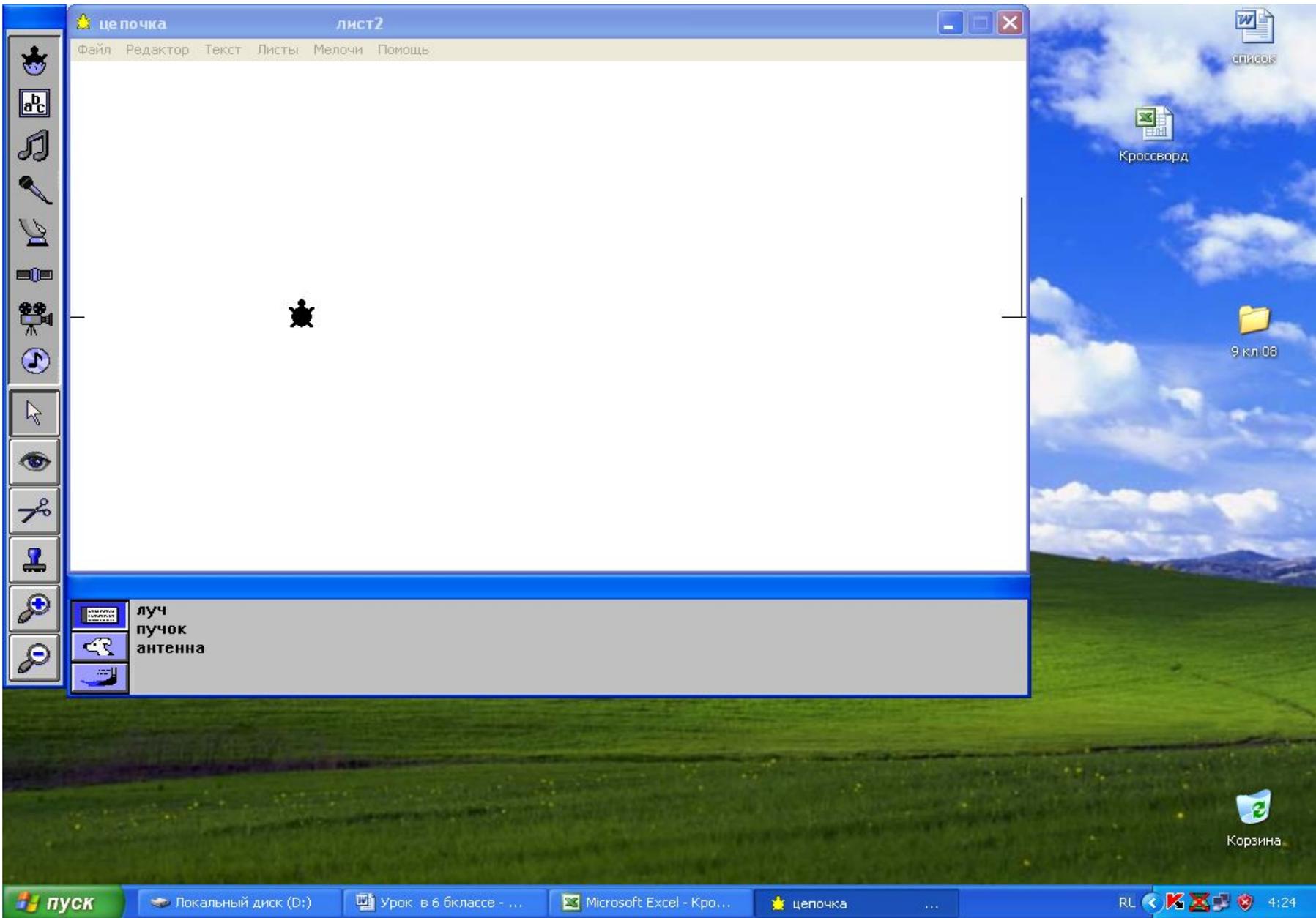
Запуск программ

- затем запустим команды из **Поля Команд**, открыв **ЛИСТ1**:

Луч

Пучок

Антенна



целочка

лист2

Файл Редактор Текст Листы Мелочи Помощь



луч
пучок
антенна

Пуск

Локальный диск (D:)

Урок в 6 бклассе - ...

Microsoft Excel - Кро...

целочка

RL

4:24

Домашнее задание.

- Теория стр. стр. 34(чит.),
- упр. П-38(а,б,в)
- Повторить ранее изученные команды и запомнить команду для повторения действий.



До свидания!