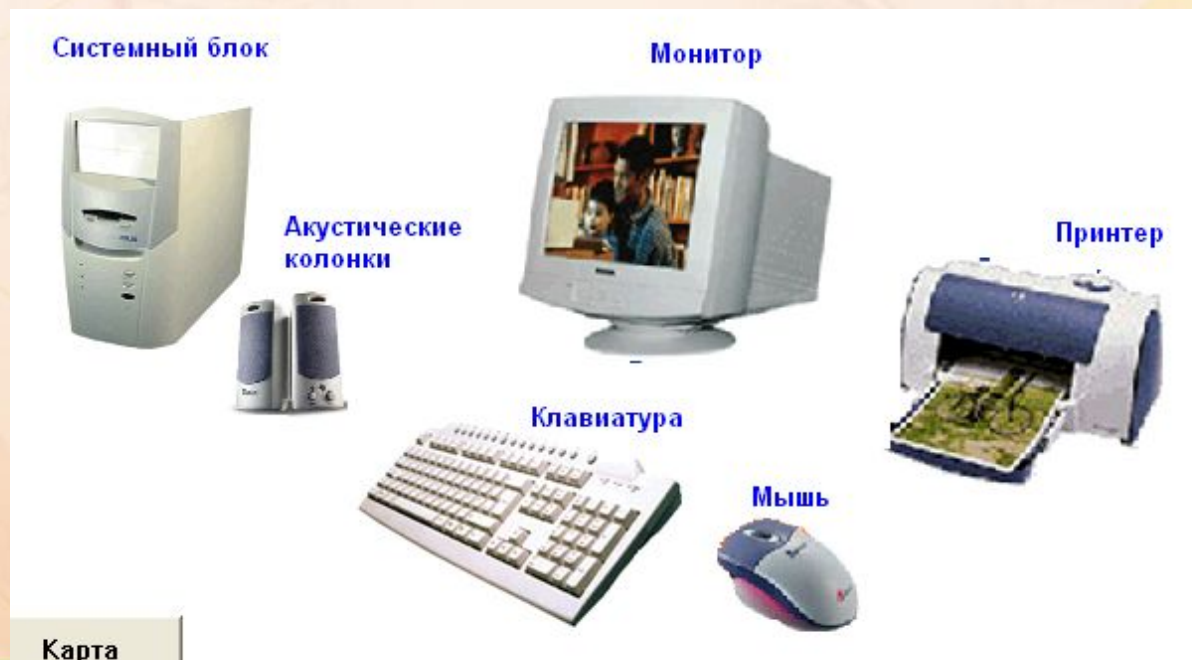


# Моделирование движения со сменной форм

# Давайте вспомним, что управляет работой компьютера?

- Программы.



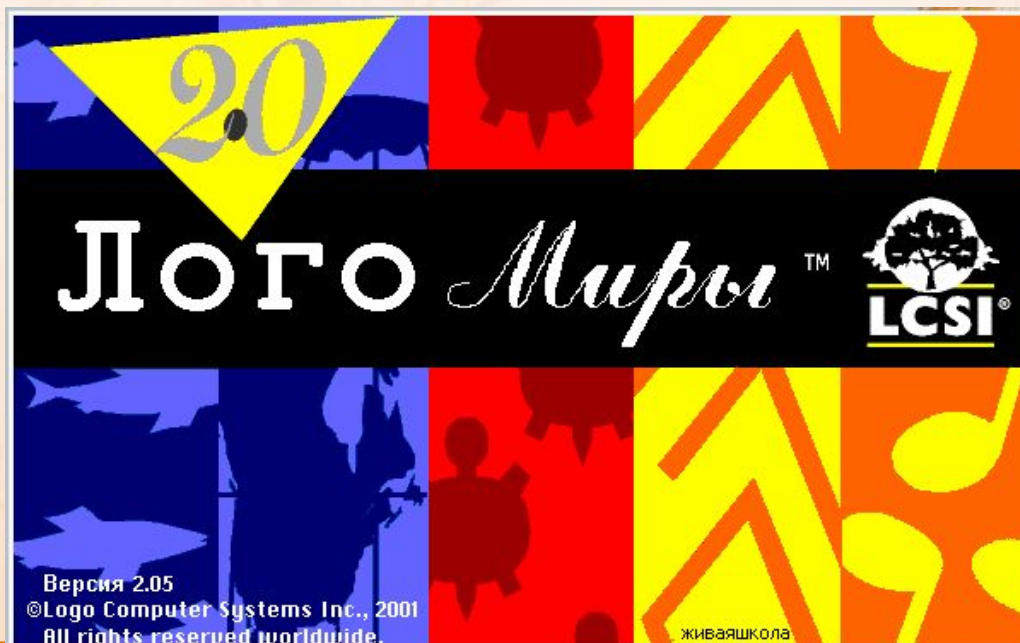
# Как называют людей, которые составляют программы для компьютеров

- Программисты.



Какой язык программирования лежит  
в основе среды ЛогоМиры?

Лого.



# Как запустить программу ЛогоМиры?

- Щелкнуть дважды мышкой по ярлычку
- на Рабочем столе



- или через главное меню Windows,  
т. е. через кнопку  
**ПУСК→ПРОГРАММЫ→ЛОГОМИРЫ.**



**Теперь давайте вспомним  
основные элементы  
окна этой программы.**

Рабочее поле

Панель инструментов



Исполнитель

Поле команд

«Одежда» исполнителя

по  
вп 10  
лв 90  
вп 10



# Какие основные команды вы знаете?

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)

ДОМОЙ

нов\_курс 90 (смена направления движения)

жди 2





# Предложите последовательность команд которая нарисует квадрат со стороной 50

по

вперед 50

направо 90

вперед 50

направо 90

вперед 50

направо 90

вперед 50

50



50



# Как открыть графический редактор?

- Щелкнуть мышью
- по кнопке
- с кисточкой.



- Как открыть меню форм?

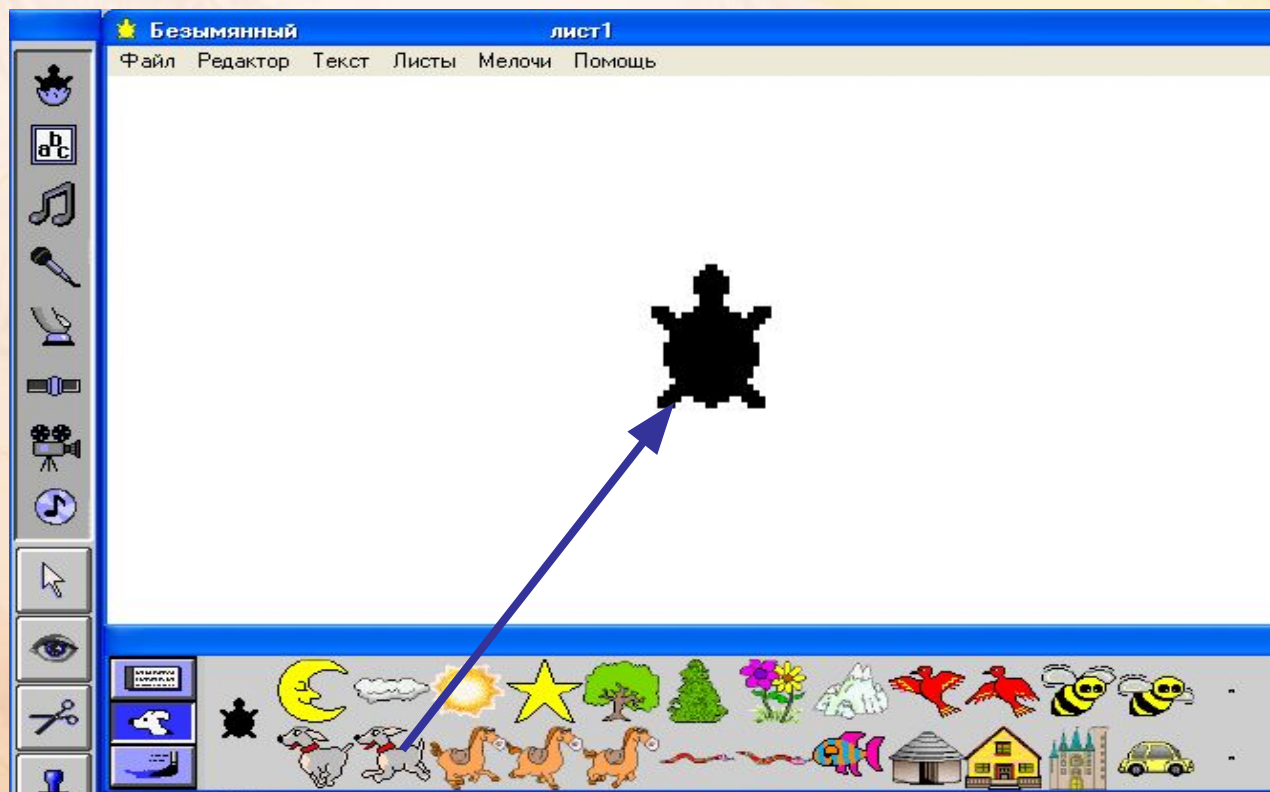
Щелкнуть Мышкой по собачке.



# • Как сменить костюмчик?



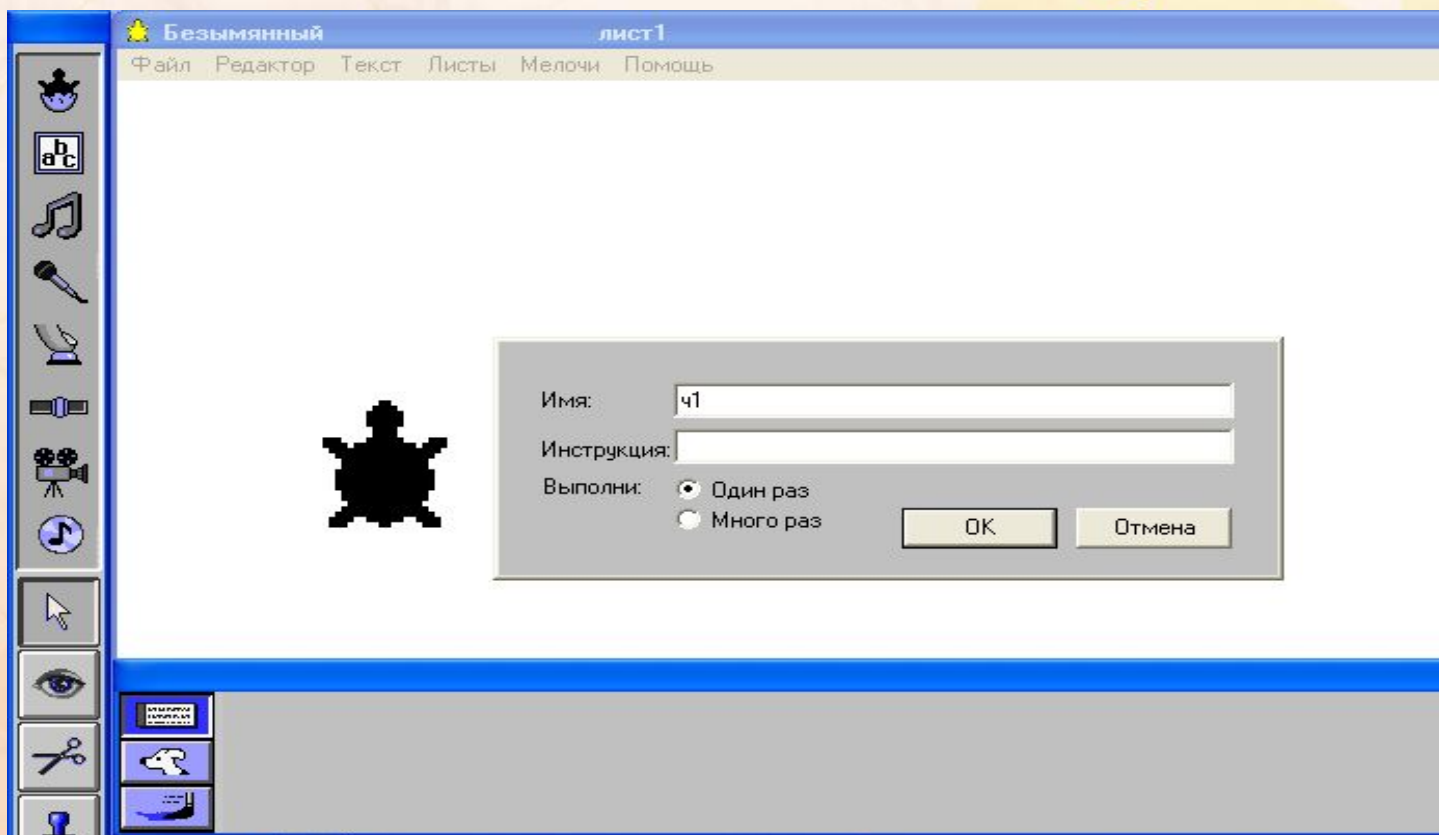
Щелкнуть по форме, а потом по черепашке.



# Как открыть Личную карточку черепашки?



- Щелкнуть по ней правой клавишей  
МЫШИ.



# Сейчас вам предлагается разгадать кроссворд

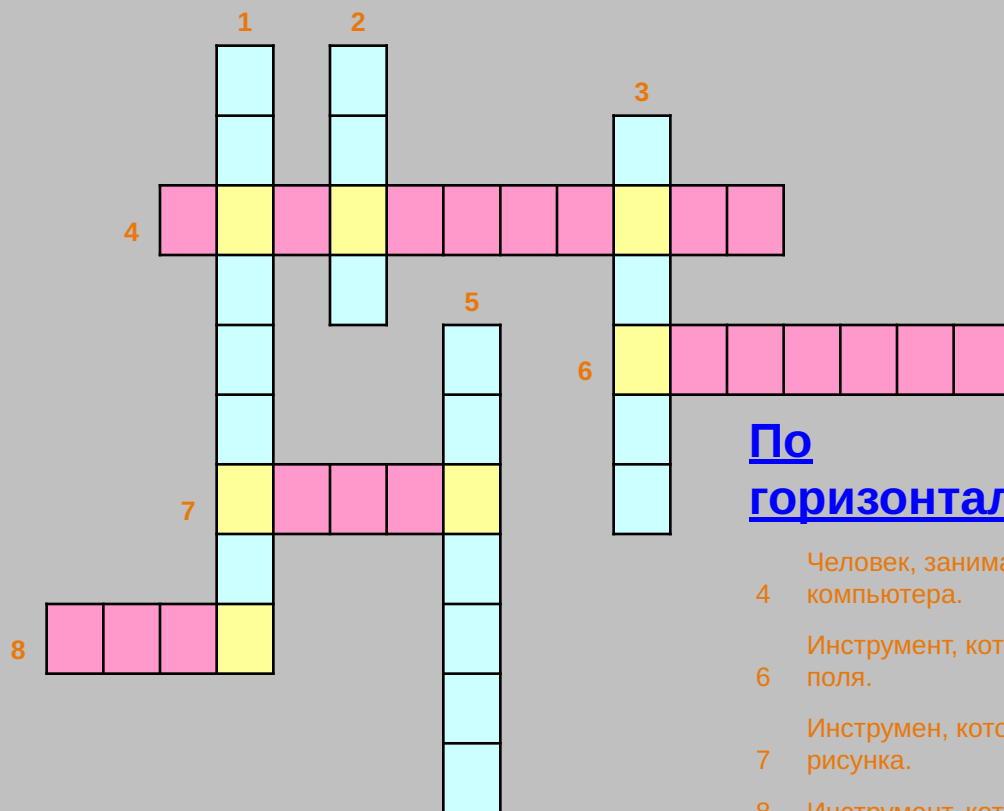


## ПО вертикали

- 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 оттиск формы черепашки на Рабочем поле в виде рисунка.
- 8 Инструмент, который увеличивает (уменьшает) размер черепашки (но не оттиска!).



# Итог урока

- - Повторили пройденный материал;
- - Вспомнили основные команды для черепашки и элементы окна программной среды ЛогоМир.
- - Познакомились с еще одной командой
  - нов\_форма;
- - Научились моделировать движение черепашки со сменой форм на практике.

# Домашнее задание

- П. 3.10
- Задания п-3.26, п-3.27 стр.145.(учебник)
- Создать свой анимационный сюжет





Спасибо за урок!!!