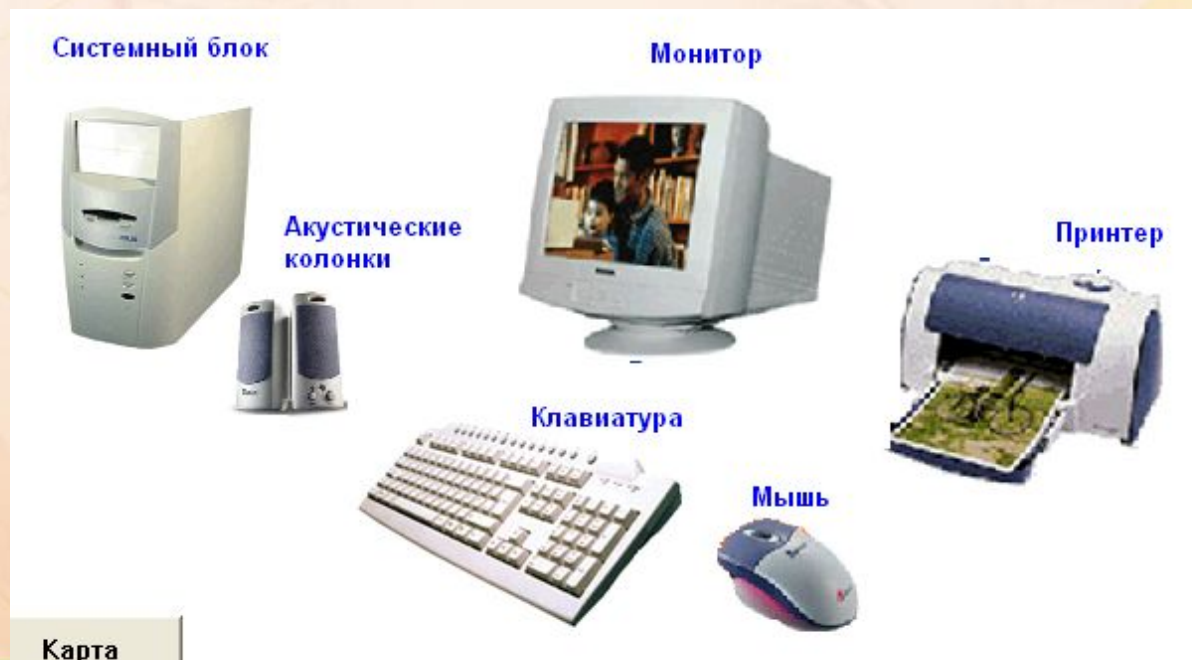


**Моделирование
движения со
сменной форм**

Давайте вспомним, что управляет работой компьютера?

- Программы.



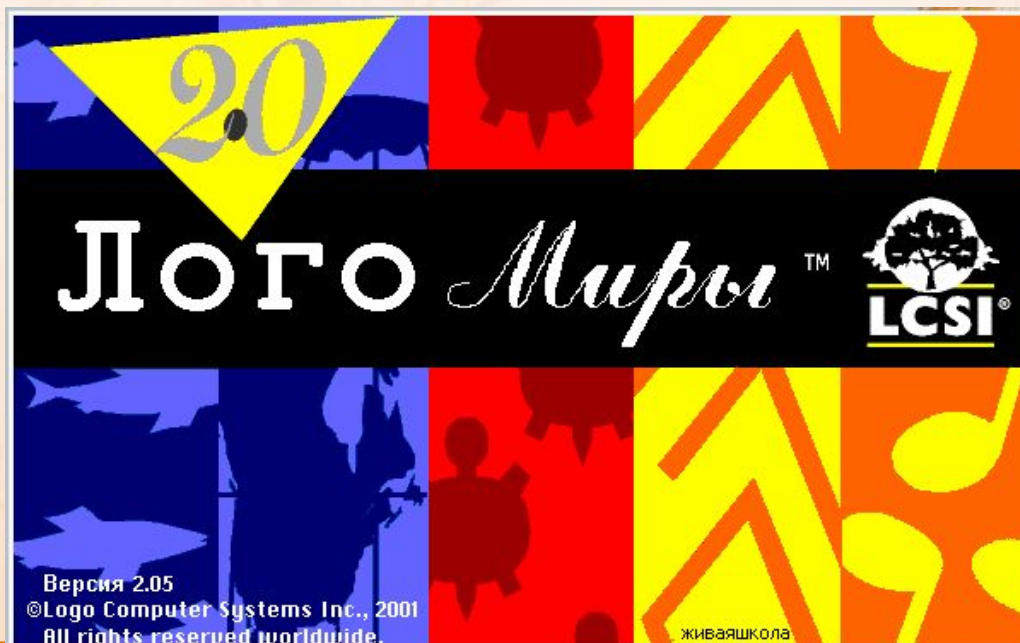
Как называют людей, которые составляют программы для компьютеров

- 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

Поле команд

Исполнитель

«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?

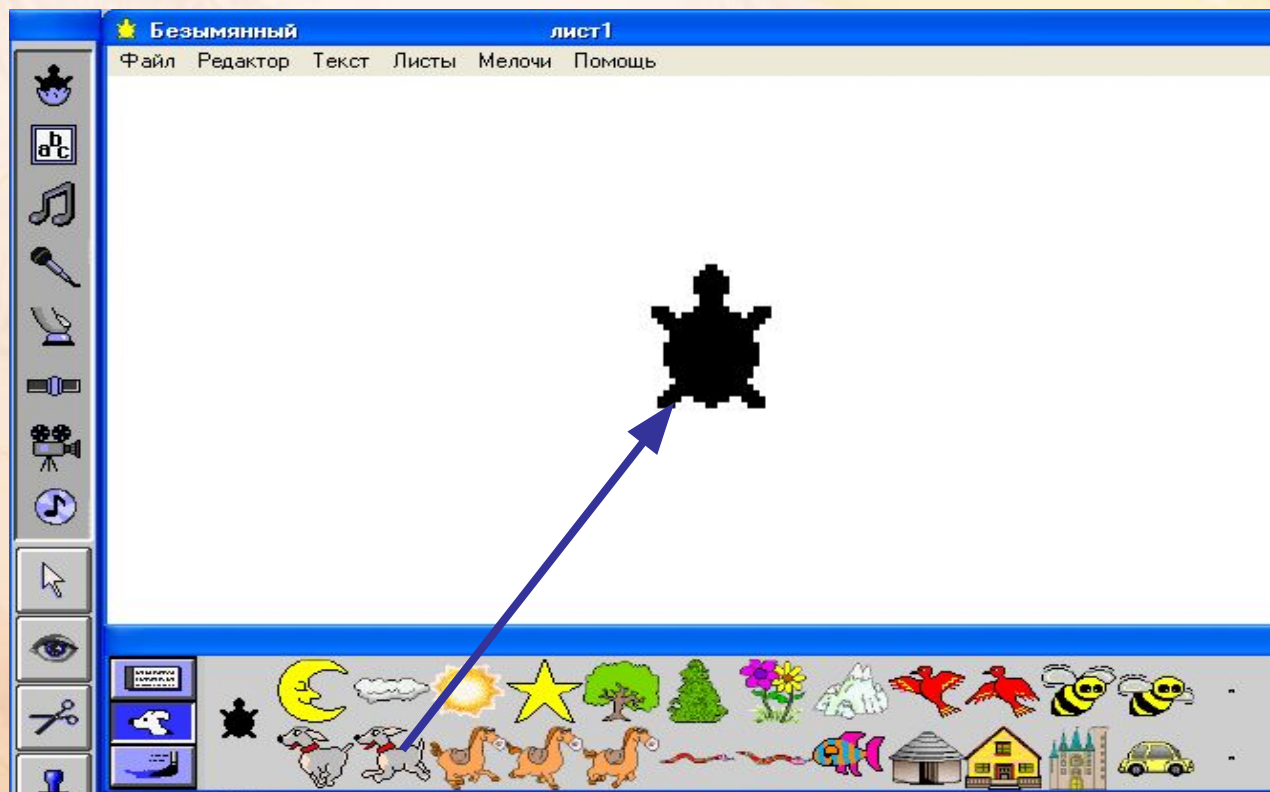
Щелкнуть Мышкой по собачке.



• Как сменить костюмчик?

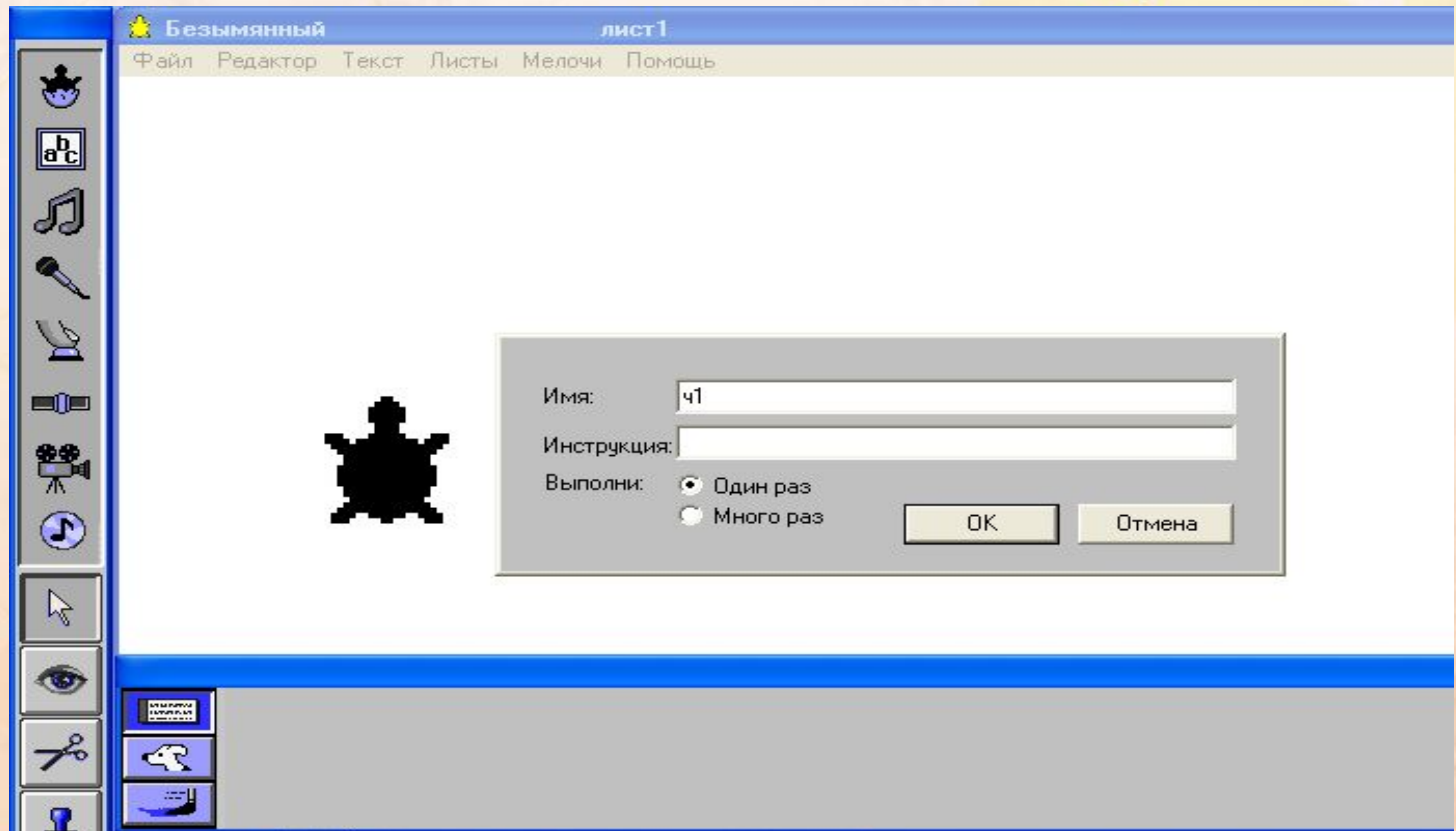


Щелкнуть по форме, а потом по черепашке.



Как открыть Личную карточку черепашки?

- Щелкнуть по ней правой клавишей
МЫШИ.



Сейчас вам предлагается разгадать кроссворд

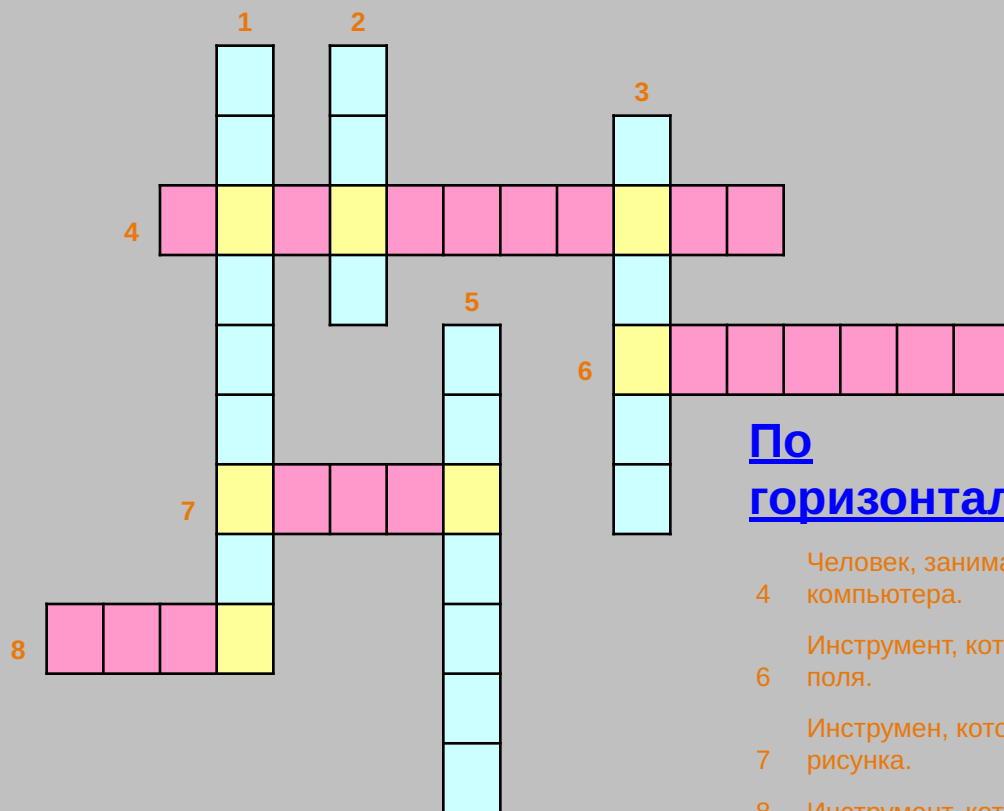


ПО вертикали

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



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!!!