

ДОМАШНЯЯ РАБОТА

§ 3.13. + задание 3.18.

ЧИТАТЬ И ЗНАТЬ

Дорогого Мира™
LC

Работа с Листом программ

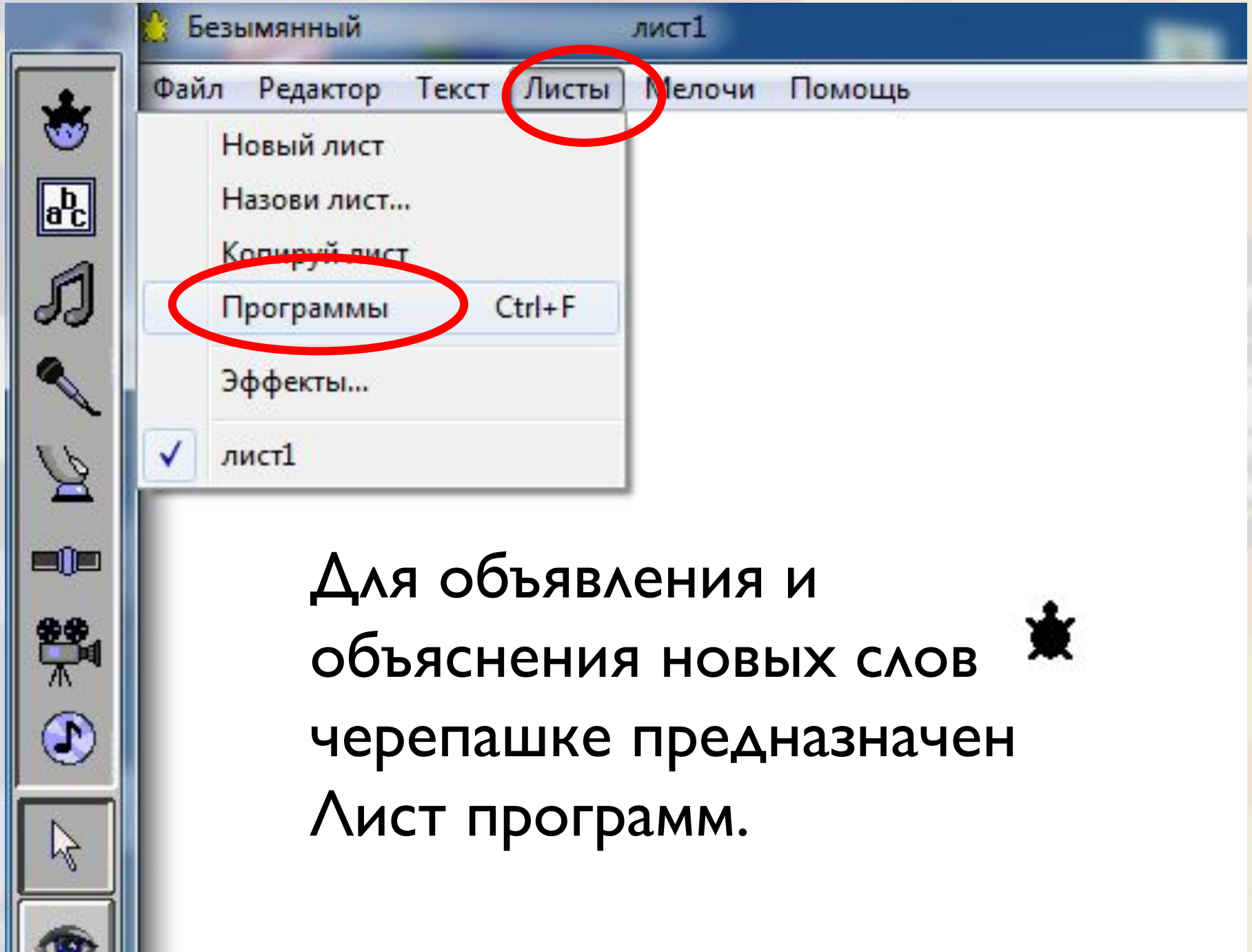
Среда программирования ЛогоМиры

Личная карточка и инструкция

- Чем сложнее движение экранных объектов, тем длиннее запись в личной карточке Черепашки. И хотя сорока может содержать до 256 символов, все же неудобно, когда все команды не помещаются в просматриваемом окне. Есть способ укоротить инструкцию и сделать ее более наглядной.

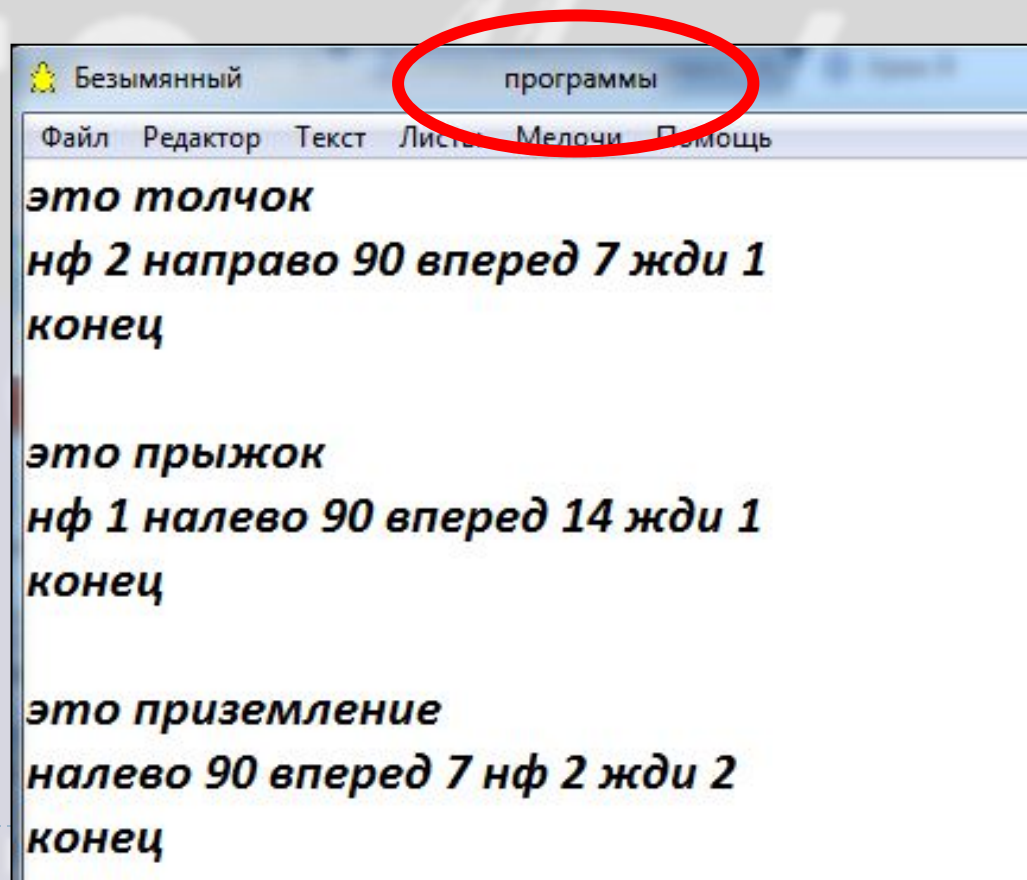


-
- Обратимся к Черепашке. Она тоже понимает определенный набор слов — команд, имеющих в ее «словаре». А можно ли его увеличить? Оказывается, можно. Для этого надо объяснить черепашке, что означает новое слово.
 - За возможность пополнения списка команд язык Лого называют *расширяемым языком*.



Для объявления и
объяснения новых слов
черепашке предназначен
Лист программ.

- Программа должна быть названа и оформлена по определенным правилам. Имя программы автоматически включается в словарь черепашки, а инструкции, записанные в программе, являются не чем иным, как объяснением, толкованием нового слова.



Примеры программ

это толчок

**нф 2 направо 90 вперед 7 жди 1
конец**

это прыжок

**нф 1 налево 90 вперед 14 жди 1
конец**

это приземление

**налево 90 вперед 7 нф 2 жди 2
конец**

Теперь, используя новые команды, инструкцию в Личной карточке можно записать так:

**нов_курс 270 толчок прыжок приземление (Много
раз)**

Работа с Листом программ

Учебник с. 113 Задание 3.17

Лист 1. «Утренняя прогулка».

Лошадь и собака, мальчик на одном рабочем поле.

В **Листе программ** 9 команд: 3 для собаки и 3 для лошади, 3 для мальчика.

Формы для мальчика 42, 43 и 44

Создаем декорации

Ресурсы

- Информатика. 5-6 класс. Начальный курс: Учебник. 2-е изд., переработанное /Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.: Питер, 2008. – 160 с.
- <https://sites.google.com/site/animaciaschool/sozdanie-animacii-v-logomirah/primery-animacii>
- <http://kirina-85.narod.ru/vstupl.html>