



Игра по
теме
«Путешествие
по стране
ЛОГОМирь»

Старт

1



Работа с редактором форм

Основные команды движения и графики

2



Поле форм

3



Командная

Работа с личной карточкой черепашки

Личная карточка

4



Работа с листом программ

Программная

5



Автоматизация управления

6



Работа с датчиками

Финиш

7



8



Подведение итогов

Назад к вариантам



Старт

Ребята!

Вы совершите увлекательное путешествие по стране ЛОГОМиры, где гидом будет ваша знакомая Черепашка.

На каждой из 5 станций вам предстоит выполнить задание или ответить на вопросы.

Максимальное количество баллов на станции – 5.

Создай на рабочем столе папку.

Счастливого пути!!!



Поле форм

Работа с
редактором
форм

1. Откройте программу Логомиры. Наденьте на черепашку костюм машинки.
2. Увеличьте размер черепашки.
3. Сделайте оттиск формы.
4. Создайте копию формы в пустой клетке.
5. Сохраните в свою папку под именем 1.





Командная

1. Какая команда возвращает черепашку в исходное положение?
2. Что делает черепашка по команде *жди*? Что означает параметр этой команды?
3. Когда удобно использовать команду *нов_курс*?
4. Что такое общее направление движения?
5. Что пишется в квадратных скобках команды *повтори*?

Работа с
Личной
карточкой
черепашки

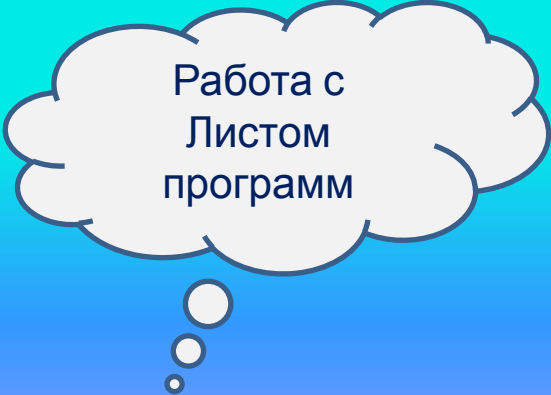
Личная карточка



1. Как открыть и закрыть *Личную карточку* черепашки?
2. Как задать инструкцию в *Личной карточке*?
3. Какие режимы выполнения инструкции можно выбирать?
4. Как запустить инструкцию, если она записана в *Личной карточке* черепашки?



Программная



Работа с
Листом
программ

1. Как открыть и закрыть *Лист программ*?
2. Каким должно быть имя программы?
3. С чего начинается и заканчивается программа?
4. Можно ли включать в программу имена других программ?
5. Сохранятся ли тексты программ при выключении компьютера?

Работа с датчиками



Автоматизация управления

1. В каком виде сообщают датчики состояние черепашки?
2. Можно ли использовать показания датчиков в арифметических выражениях?
3. На что указывает параметр датчика случайных чисел?
4. Максимальное количество баллов: **32**
5. Подсчитайте количество баллов.

Финиш

Максимальное количество
баллов: 32