



**Игра по**  
**теме**  
**«Путешествие**  
**по стране**  
**ЛОГОМиры»**

**Старт**

1



Работа с редактором форм

Основные команды движения и графики

2



**Поле форм**

3



**Командная**

Работа с личной карточкой черепашки

4



**Личная карточка**

Подведение ИТОГОВ

Работа с листом программ

7



Работа с датчиками

**Программная**

8



**Финиш**

6



**Автоматизация управления**

5



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