Prezentacii.com

MONOBARIO POR PROPERTIES DE LA PROPERTIE DE LA PORTIE DE LA PORTIE DE LA PROPERTIE DE LA PORTIE DE L

Автор: учитель информатики и ИКТ ГБОУ ЦО №1456 ЮЗОУО г.Москвы Кулешова Е.В.

Цели урока:

- знать понятие моделирования;
- понимать назначение команд исполнителя;
- уметь моделировать простые движения на компьютере.

План урока

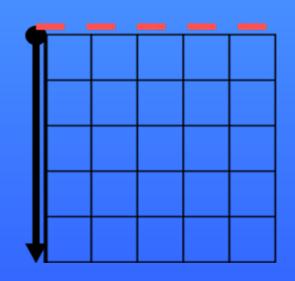
- Проверка домашнего задания
- Проведение тестирования
- Изучение новой темы
- Самостоятельная работа на компьютере
- Подведение итогов

Вопросы на повторение.

- Что такое исполнитель?
- Кто является исполнителем в среде ЛогоМиры?
- Что такое СКИ?
- Какие команды исполнителя Черепашка вы уже знаете?
- Что такое входные параметры?

Задание на повторение

Черепашка находится в отмеченной точке и смотрит в направлении стрелки. Какую команду поворота должна выполнить черепашка, чтобы двигаться по пунктирной линии.





Моделирование движения

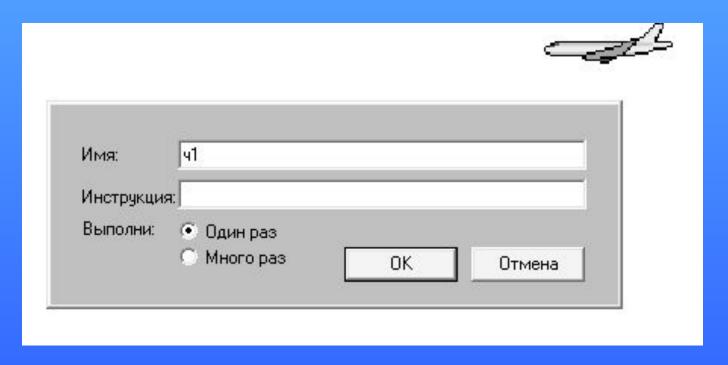
- <u>Модель</u> упрощённый аналог изучаемого объекта.
- <u>Моделирование</u> процесс создания и изучения модели.
- <u>Движение</u> перемещение объекта из одной точки пространства в другую со временем.

Как задать скорость Черепашке?

- Пауза в среде ЛогоМиры задается командой: жди <сколько ждать>
- Для медленного движения Черепашка должна выполнить много раз команды: Вперёд п жди п.

Личная карточка Черепашки

Задать команду Черепашке можно не только в командной строке, но и с помощью её *личной карточки*.





ДВИЖЕНИЕ

РИСОВАНИЕ



ВПЕРЕД X (*ВП X*) НАЗАД X (*НД X*) ПЕРО_ОПУСТИ (*ПО*)
ПЕРО_ПОДНИМИ (*ПП*)

НАПРАВО У (ПР Y) НАЛЕВО У (ЛВ Y) ДОМОЙ (ДОМОЙ)

СОТРИ_ГРАФИКУ
(СГ)



ПОВОРОТ

BO3BPAT