

Моделирование движения в среде ЛогоШирь

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

Цели урока:

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

План урока

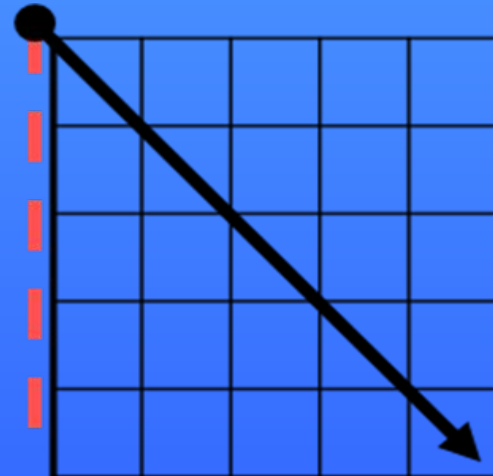
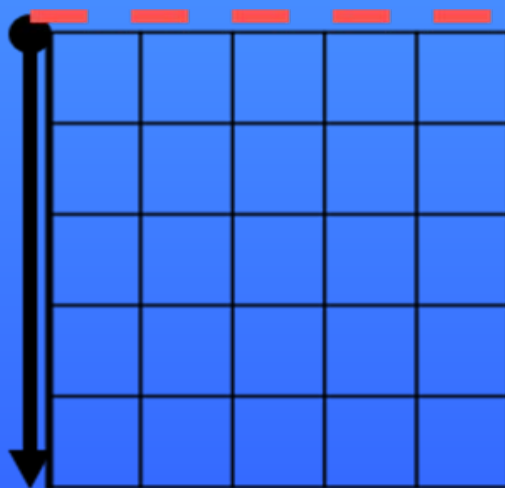
- Проверка домашнего задания
- Проведение тестирования
- Изучение новой темы
- Самостоятельная работа на компьютере
- Подведение итогов

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

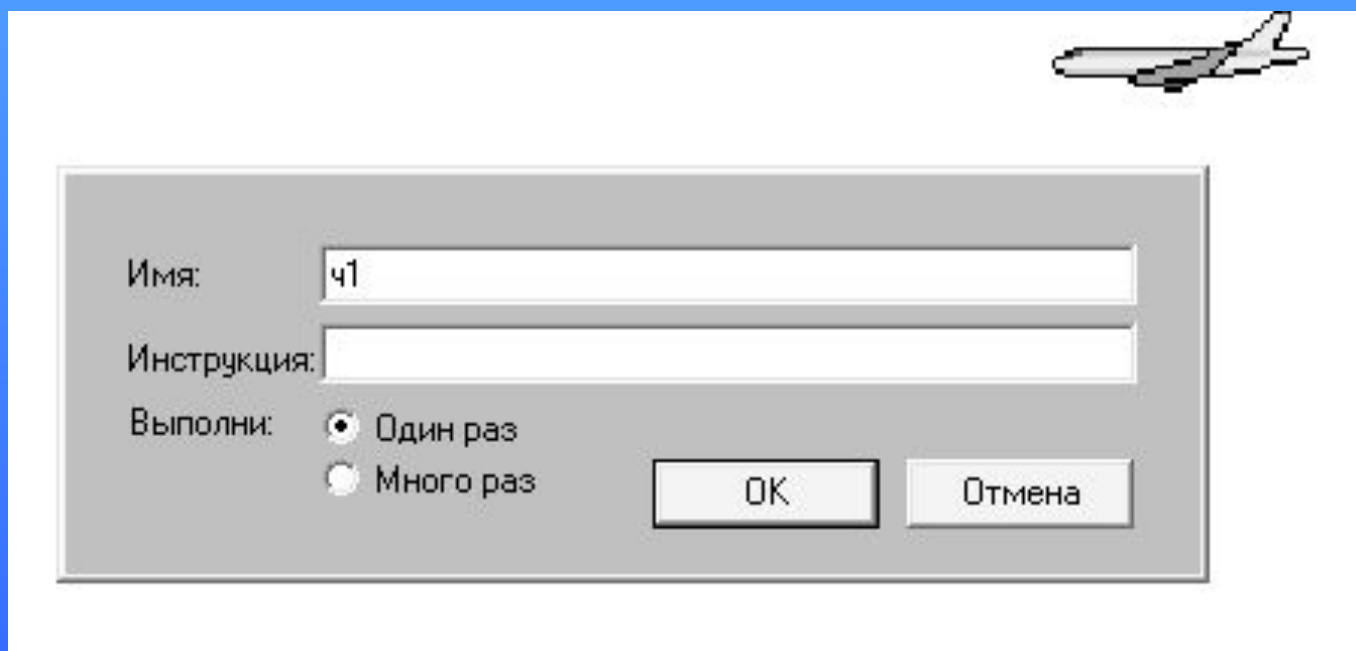
- **Модель** – упрощённый аналог изучаемого объекта.
- **Моделирование** - процесс создания и изучения модели.
- **Движение** - перемещение объекта из одной точки пространства в другую со временем.

Как задать скорость Черепашке?

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

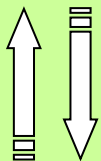
Личная карточка Черепашки

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



The image shows a dialog box titled "Личная карточка Черепашки" (Turtle Personal Card). In the top right corner, there is a small icon of a turtle. The dialog box contains the following fields and controls:

- Имя:** A text input field containing the value "ч1".
- Инструкция:** An empty text input field.
- Выполни:** A group box containing two radio buttons:
 - Один раз (Once)
 - Много раз (Many times)
- Buttons:** Two buttons labeled "ОК" (OK) and "Отмена" (Cancel) are positioned at the bottom right of the dialog box.



ДВИЖЕНИЕ

ВПЕРЕД X (ВП X)

НАЗАД X (НД X)

РИСОВАНИЕ



ПЕРО_ОПУСТИ (ПО)

ПЕРО_ПОДНИМИ (ПП)



НАПРАВО У (ПР У)

НАЛЕВО У (ЛВ У)

ДОМОЙ (ДОМОЙ)

СОТРИ_ГРАФИКУ
(СГ)



ПОВОРОТ

ВОЗВРАТ

