

# Моделирование движения в среде ЛогоМиры

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

# Цели урока:

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

# План урока

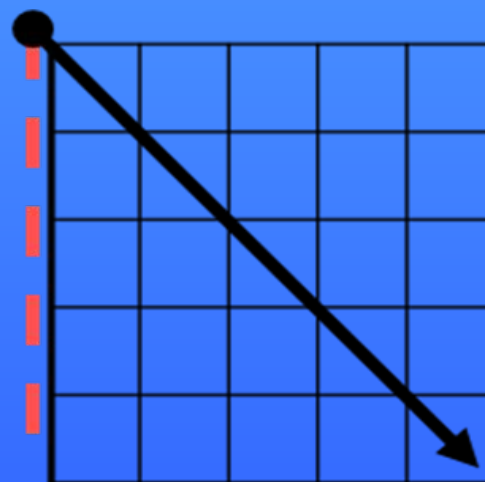
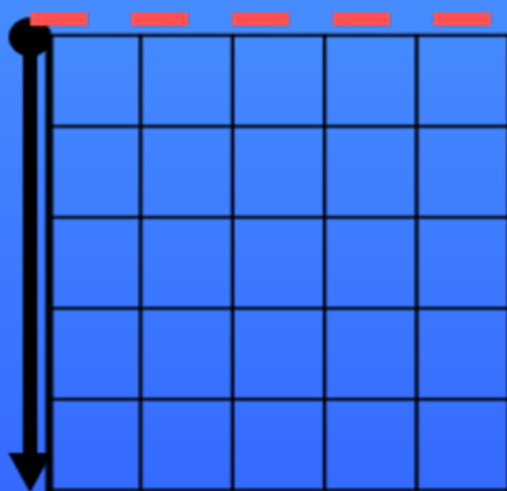
- Проверка домашнего задания
- Проведение тестирования
- Изучение новой темы
- Самостоятельная работа на компьютере
- Подведение итогов

# 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

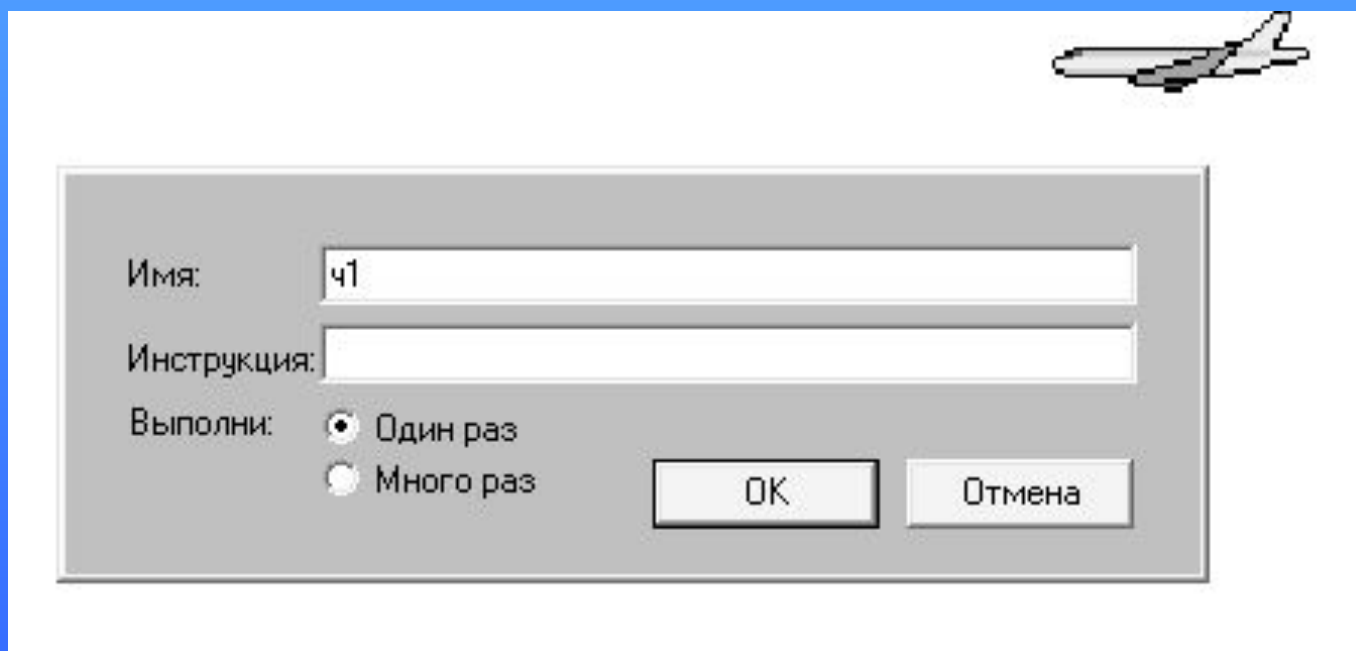
- Модель – упрощённый аналог изучаемого объекта.
- Моделирование - процесс создания и изучения модели.
- Движение - перемещение объекта из одной точки пространства в другую со временем.

# 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*.

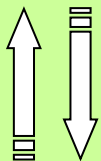


Имя:

Инструкция:

Выполни:  Один раз  Много раз





## 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

