

---

# УПРАВЛЯЮЩИЕ ЭЛЕМЕНТЫ ПРОЕКТА

# ЛогоМиры

Центр образования № 1048  
Учитель информатики  
Чекмарева Мария Евгеньевна

# Кнопки


---

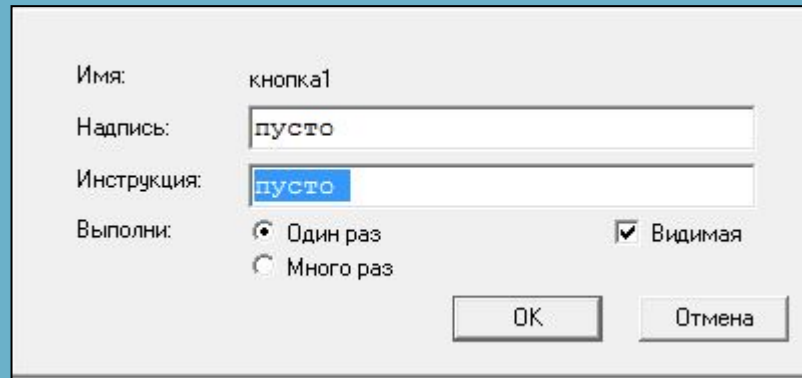
**Кнопки нужны для того, чтобы выполнить определенные действия: включить, выключить или изменить выполнение инструкции.**

Действие кнопки распространяется на активную черепашку.

**Кнопка имеет надпись, инструкцию и режим выполнения.**

# Кнопки

- Для создания кнопки используют инструмент *Создать кнопку* 
- Далее нужно нарисовать контур кнопки и изменить параметры:



Имя: кнопка1

Надпись: пусто

Инструкция: пусто

Выполни:  Один раз  Много раз  Видимая

OK Отмена

- После кнопку можно переместить и изменить её размеры(предварительно выделив)

# Датчики

---

Датчик – это «измерительный прибор»,  
показывающий состояние экранных объектов:

- размер
- место,
- цвет,
- размер\_пера,
- курс,
- форма и другие.

Команда показывающая состояние датчика: **покажи ...**

Например,     *покажи размер*  
                  *покажи цвет*

# Для чего нужны датчики?

---

С помощью датчиков можно изменять состояние черепашки

Схема изменения состояния с помощью датчика:

**<команда> <датчик> + <шаг>...**

Например:

*нов\_форма форма+1*

*нк курс – 50*

*нц цвет \* 5*

*нов\_размер размер + 10*

*нрп размер\_пера + 4*

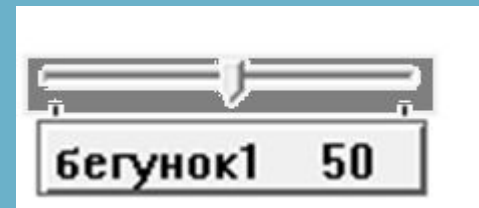
# Бегунки

---

**Бегунок – это инструмент регулировки параметров черепашки.**

**Бегунок имеет**

- имя,**
- минимум,**
- максимум,**
- текущее значение.**

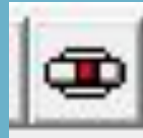


# Для чего нужны бегунки?

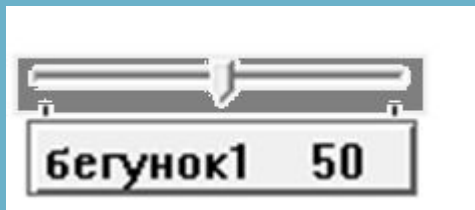
Бегунки или регуляторы являются датчиками и позволяют использовать в проектах переменные данные.

С помощью команды: **покажи имя\_бегунка** можно узнать текущее значение бегунка

*Как создать:*



Имя :	<input type="text" value="бегунок1"/>	
Минимум :	<input type="text" value="0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> С именем
Максимум :	<input type="text" value="99"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Видимый
Значение :	<input type="text" value="50"/>	<input type="checkbox"/> Вертикальный
	<input type="button" value="OK"/>	<input type="button" value="Отмена"/>



# Список используемой литературы

---

- Информатика и ИКТ под редакцией Н. В. Макарова, учебник часть вторая