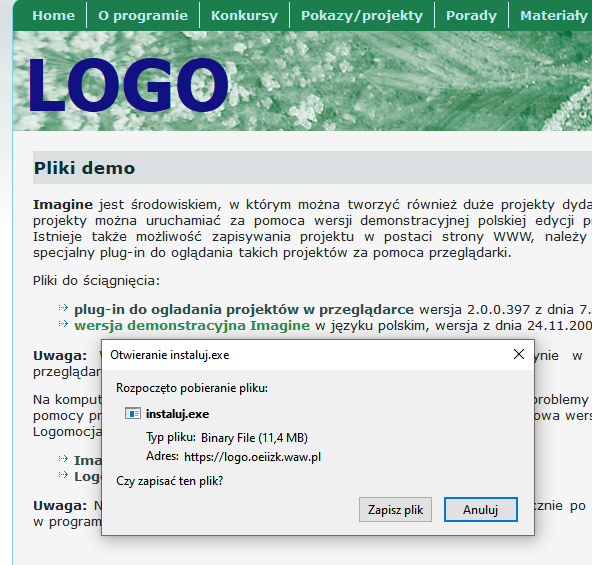
**Temat: Programujemy w Logomocji - piszemy polecenia.**

Pobierz program – link

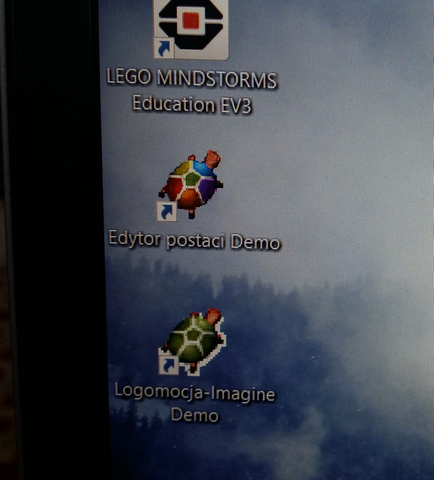
<https://logo.oeiizk.waw.pl/index.php?sr=glowna>





Zainstalujcie ją na swoim komputerze (to jest wersja demo nie będzie można zapisać pracy, ale w tych warunkach musi nam to wystarczyć).

Na pulpicie pojawią się dwie ikony. Uruchomcie tę, która jest zaznaczona na obrazku

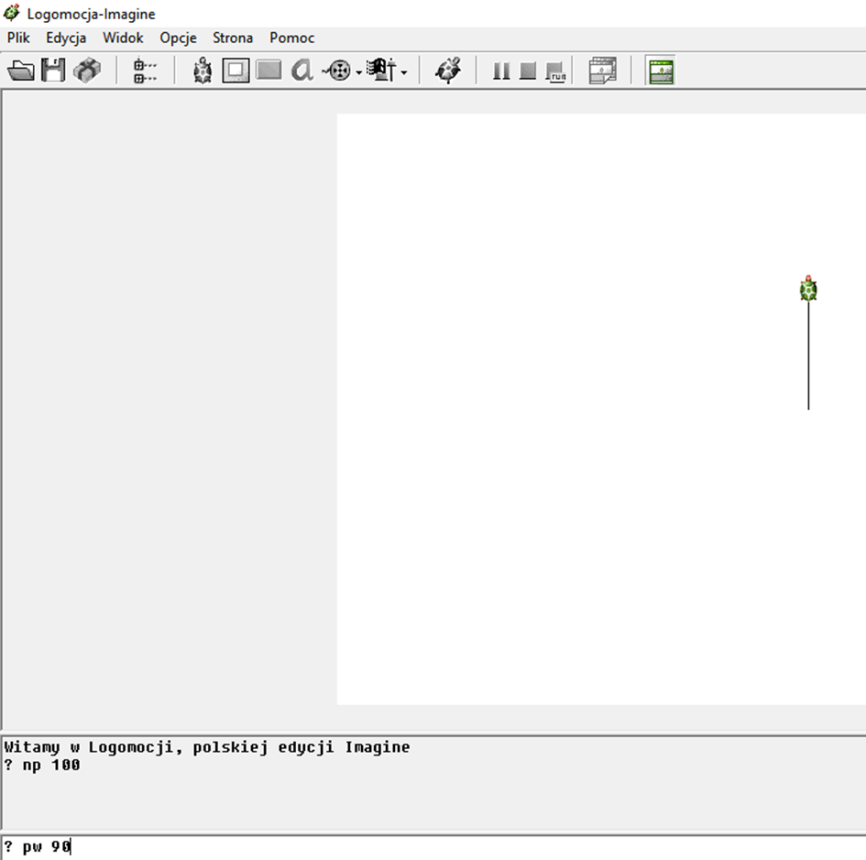


Ekran tekstowy w programie Logomocja służy do wprowadzania poleceń zrozumiałych dla żółwia.

Po wprowadzeniu błędnej instrukcji w wierszu poleceń ekranu tekstowego pojawi się komunikat o niezrozumiałej dla żółwia instrukcji.

Obszar roboczy to obydwa ekrany: graficzny i tekstowy.

Polecenia wpisane w wierszu poleceń zostaną wykonane przez żółwia po zatwierdzeniu poleceń naciśnięciem klawisza Enter.



Ekran tekstowy

np 100 oznacza idź naprzód 100 kroków polecenie zatwierdzacie Enterem

Podstawowe komendy do programu. Wpisujemy je do edytora tekstowego

pż - (pokaż żółwia) jeśli jest nie widoczny, pokazuje zółwia

sż - (schowaj żółwia) chowa żółwia

cs - (clear screen) czyści cały ekran z wpisanych procedur i ustawia żółwia na środku

zmaż – wymazuje wszystko z ekranu, żółw pozostaje na swoim miejscu

ścier – opuszczanie gumki do ścierania

wróć – ustawienie żółwia na środku ekranu

np - (naprzód) przesuwa zółwia do przodu o daną liczbę kroków np. np 100.

ws - (wstecz) cofa żółwia o daną liczbę kroków np. ws 50

lw - (lewo) przesuwa żółwia o dany kąt w lewo np. lw 90

pw - (prawo) przesuwa żółwia o dany kąt w prawo np. pw 90

koło – rysuje koło o podanej średnicy (środek w miejscu, gdzie aktualnie stoi żółw)

okrąg – rysuje okrąg o podanej średnicy (środek w miejscu, gdzie aktualnie stoi żółw)

pod - podnieś pisak

opu - opuść pisak

powtórz - powtarza daną operację X razy np. powtórz 4

ustaltło - ustala dane tło

ukp - ustal kolor pisaka.

ugp - ustal grubość pisaka

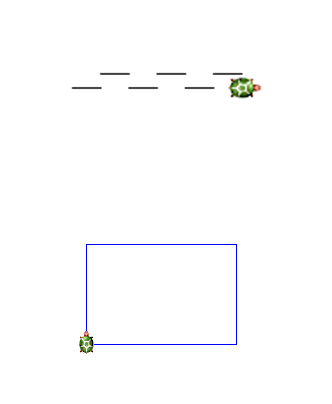
ukm – ustal kolor malowania

uwm – ustal wzór malowania

zamaluj – zamalowuje dany element poprzednio ustalonym wzorem malowania

Narysuj rysunki z zadania 1 i 2 za pomocą poleceń dla żółwia

**Zadanie 1**



**Zadanie 2**

