

Ενότητα 1:

Απλές εντολές γραφικών

ΣΤΚ: Στυλό Κάτω

ΣΒΓ: Σβήσε Γραφικά (Σβήνει όλα τα σχέδια και φέρνει τη χελώνα στην αρχή με το κεφάλι προς τα πάνω)

Εντολές Κίνησης:

Εντολές		Παραδείγματα σύνταξης	
Εντολή	Λειτουργία	Σύνταξη (παραδείγματα)	Λειτουργία
ΜΠ	Πήγαινε μπροστά	ΜΠ 50	Πήγαινε μπροστά 50 βήματα
ΠΙ	Πήγαινε πίσω	ΠΙ 50	Πήγαινε πίσω 50 βήματα
ΔΕ	Στρίψε δεξιά	ΔΕ 90	Στρίψε δεξιά 90 μοίρες
ΑΡ	Στρίψε αριστερά	ΑΡ 90	Στρίψε αριστερά 90 μοίρες

Σημείωση:

- Δεν μπορούμε να πληκτρολογήσουμε οποιαδήποτε ελληνική λέξη. Μόνο κάποιες προκαθορισμένες που ανήκουν στο Λεξιλόγιο της Γλώσσας Logo
- Κάθε λέξη (εντολή) της Γλώσσας Logo έχει αυστηρά καθορισμένη σύνταξη.
- Η Logo είναι μια Γλώσσα Προγραμματισμού.

ΓΛΩΣΣΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

Έχουν:

- Πολύ περιορισμένο πλήθος λέξεων. Αυτό λέγεται Λεξιλόγιο της γλώσσας. Περιέχει περίπου 200 λέξεις (εμείς θα μάθουμε περίπου 15-20)
- Κάθε λέξη συντάσσεται με αυστηρά καθορισμένη σύνταξη. Καμία παρέκκλιση από αυτή δεν επιτρέπεται.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Λέγεται το σύνολο των εντολών σε Γλώσσα Προγραμματισμού που εκτελούν μια συγκεκριμένη εργασία (όπως τα σχήματα που κάνουμε στο μάθημα)

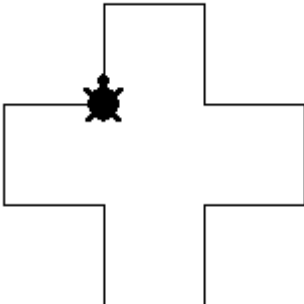
Απλά Σχήματα (Για Εξάσκηση)

Άσκηση 1: Να σχεδιαστεί το παρακάτω σχήμα:

Σχήμα	<u>Πρόγραμμα</u> (σε Ελληνική LOGO)
	ΜΠ 50 ΔΕ 90 ΜΠ 50 ΔΕ 90 ΜΠ 50 ΑΡ 90 ΜΠ 50 ΑΡ 90 ΜΠ 50 ΔΕ 90 ΜΠ 50 ΔΕ 90 ΜΠ 50

Οι εντολές που χρειάζονται για να δημιουργηθεί το σχήμα λέγονται Πρόγραμμα.

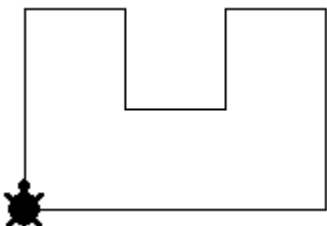
Άσκηση 2: Να σχεδιαστεί το παρακάτω σχήμα:

Σχήμα	<u>Πρόγραμμα</u> (σε Ελληνική LOGO)
	ΜΠ 50 ΔΕ 90 ΜΠ 50 ΔΕ 90 ΜΠ 50 ΑΡ 90 ΜΠ 50 ΔΕ 90 ΜΠ 50 ΔΕ 90 ΜΠ 50 ΑΡ 90 ΜΠ 50 ΔΕ 90

	ΜΠ 50
	ΔΕ 90
	ΜΠ 50
	ΑΡ 90
	ΜΠ 50
	ΔΕ 90
	ΜΠ 50
	ΔΕ 90
	ΜΠ 50
	ΑΡ 90*

*Είναι καλή πρακτική να γυρίζουμε τη χελώνα στην αρχική της θέση και προσανατολισμό.

Άσκηση 3: Να σχεδιαστεί το παρακάτω σχήμα:

Σχήμα	<u>Πρόγραμμα</u> (σε Ελληνική LOGO)
	ΜΠ 100 ΔΕ 90 ΜΠ 50 ΔΕ 90 ΜΠ 50 ΑΡ 90 ΜΠ 50 ΑΡ 90 ΜΠ 50 ΔΕ 90 ΜΠ 50 ΔΕ 90 ΜΠ 100 ΔΕ 90 ΜΠ 150 ΔΕ 90*

*Είναι καλή πρακτική να γυρίζουμε τη χελώνα στην αρχική της θέση και προσανατολισμό.

Η Δομή Ακολουθίας

Η πρώτη από τις τρεις βασικές δομές που χρησιμοποιούμε στον Προγραμματισμό είναι η δομή της ακολουθίας . Οι άλλες δυο είναι η δομή της επιλογής και η δομή της επανάληψης .

Η δομή της ακολουθίας είναι η πιο απλή από τις τρεις δομές . Στη δομή αυτή οι εντολές που περιγράφουμε εκτελούνται όλες η μια μετά από την άλλη , ακολουθιακά!