

Ενότητα 1η

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΓΛΩΣΣΑ LOGO

LOGO

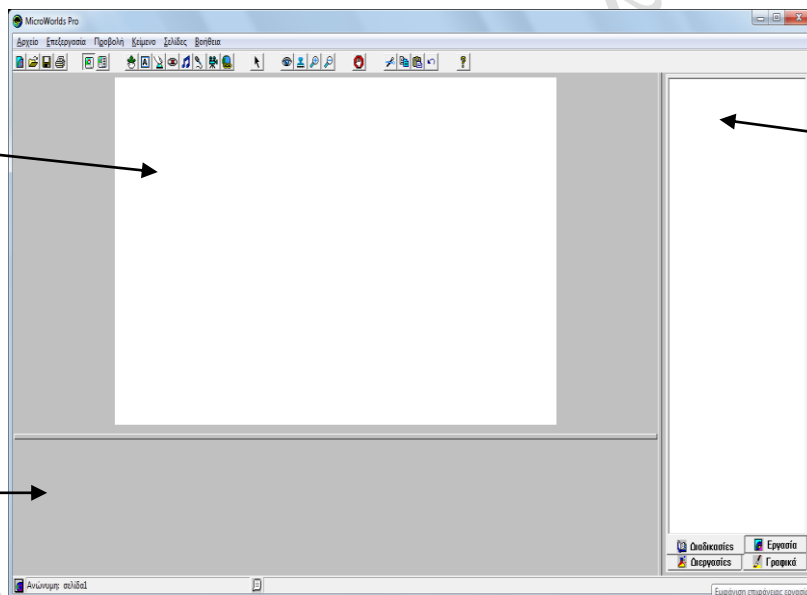


Η γλώσσα προγραμματισμού

MicroWorldsPro



Το περιβάλλον στο οποίο γράφουμε
προγράμματα με τη γλώσσα
προγραμματισμού



Εδώ φαίνεται το
αποτέλεσμα του
Προγράμματός
μας

Εδώ γράφουμε τις
ΕΝΤΟΛΕΣ του
προγράμματός
μας

Εδώ γράφονται οι
ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ.

Δηλαδή οι νέες
δικές μας εντολές

Εντολές Κινήσεως

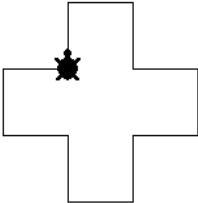
ΜΡΟΣΤΑ 100	ή	ΜΠ 100	Βήματα
ΠΙΣΩ 300		ΠΙ 300	
ΔΕΞΙΑ 90		ΔΕ 90	Μοίρες
ΑΡΙΣΤΕΡΑ 120		ΑΡ 120	

Σημείωση: Το ΑΡΙΣΤΕΡΑ και το ΔΕΞΙΑ έχει να κάνει με το πώς κοιτάει η χελώνα και όχι πώς κοιτάμε εμείς

ΑΠΛΑ ΣΧΗΜΑΤΑ

<u>Σχήμα</u>	<u>Εντολές</u> (Πρόγραμμα)
	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

Σημείωση: Μπορούμε να γράφουμε δύο ή περισσότερες εντολές σε μία γραμμή

<u>Σχήμα</u>	<u>Εντολές</u> (Πρόγραμμα)
	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

Σημείωση: Μπορούμε να γράφουμε δύο ή περισσότερες εντολές σε μία γραμμή

<u>Δεξιόστροφο Τετράγωνο</u>	<u>Εντολές</u> (Πρόγραμμα)
	<pre> ΜΠ 50 ΔΕ 90 ΜΠ 50 ΔΕ 90 ΜΠ 50 ΔΕ 90 ΜΠ 50 ΔΕ 90 </pre>

<u>Αριστερόστροφο Τετράγωνο</u>	<u>Εντολές</u> (Πρόγραμμα)
	ΜΠ 50 ΑΡ 90 ΜΠ 50 ΑΡ 90 ΜΠ 50 ΑΡ 90 ΜΠ 50 ΑΡ 90

<u>Δεξιόστροφο Τρίγωνο</u>	<u>Εντολές</u> (Πρόγραμμα)
	ΜΠ 50 ΔΕ 120 ΜΠ 50 ΔΕ 120 ΜΠ 50 ΔΕ 120 ΜΠ 50 ΔΕ 120
<u>Αριστερόστροφο Τρίγωνο</u>	<u>Εντολές</u> (Πρόγραμμα)
	ΜΠ 50 ΑΡ 120 ΜΠ 50 ΑΡ 120 ΜΠ 50 ΑΡ 120 ΜΠ 50 ΑΡ 120

Μια καλή πρακτική όταν σχεδιάζουμε σχήματα είναι να επιστρέφει η χελώνα στην αρχική θέση και προσανατολισμό.

- Διότι τα σχήματα αυτά (δηλαδή τις εντολές τους) τα χρησιμοποιούμε αυτούσια σε μεγαλύτερα σχέδια σαν “παζλ”.
- Αν αφήναμε τη χελώνα “όπου τύχει” θα πρέπει να θυμόμαστε για κάθε σχήμα που “ξεμένει” η χελώνα.
- Ενώ, αν την γυρίζουμε πάντα στην αρχική θέση και προσανατολισμό θα θυμόμαστε μόνο αυτό.