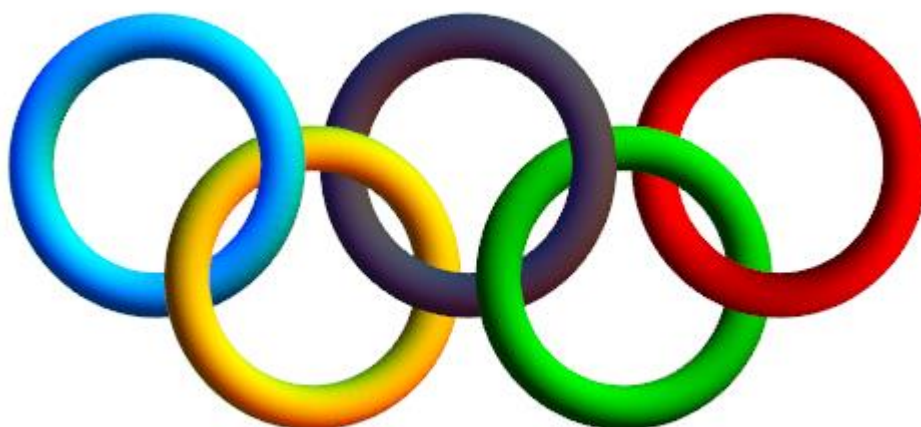


Lekcja nr 28

PROGRAMOWANIE W JĘZYKU LOGO (cz. I)

1. Programowanie w języku LOGO polega na sporządzeniu ciągu instrukcji w celu wykonania jakiegoś zadania.
2. Podstawowe instrukcje języka LOGO:
NP 100, WS 90, PW 90, LW 270, OPU, POD, POWTÓRZ 5, KOŁO 200,
OKRĄG 100, CS, SŻ, PŻ, USTALKOLTŁA 15, UKP 5, UGP 100.
3. Aby za pomocą języka LOGO narysować koła olimpijskie



należy wpisać następujące instrukcje:

.....

.....

.....

-
1. Zakres materiału: str. 157 – 160.
 2. Znajdź w Internecie i zainstaluj na komputerze program Logomocja Imagine Demo.
 3. Zapoznaj się z poleceniami zamieszczonymi w tabeli 1 na str. 159.
 4. Wykonaj ćw. 1 na str. 160.
 5. Wykonaj ćw. 2 na str. 160.
-

ZADANIE DOMOWE

1. OWOZM. Zad. 1 str. 170.

DLA CHĘTNYCH

1. DZ. Za pomocą języka LOGO utwórz napis WAKACJE.