

Lekcja nr 29

PROGRAMOWANIE W JĘZYKU LOGO (cz. II)

1. Polecenie **przyp** „**a 25.4**” przypisuje zmiennej **a** wartość 25,4 (UWAGA: w poleceniu stosujemy kropkę).
 2. Polecenie **przyp** „**s :a+:b**” przypisuje zmiennej **s** wartość sumy zmiennych **a** i **b**.
 3. Polecenie **ps :s** wypisuje wartość zmiennej na ekranie tekstowym.
 4. Za pomocą polecenia **powtórz 10 [np. 100 lw 30]** program powtórzy 10 razy polecenia umieszczone w nawiasach kwadratowych.
 5. W języku LOGO za pomocą klawisza F4 można definiować procedury.
 6. Procedurę można wywołać wpisując jej nazwę po znaku zachęty ?.
-

1. Zakres materiału: str. 161 – 165.
 2. Wykonaj ćw. 3 na str. 161.
 3. Wykonaj ćw. 4 na str. 161.
 4. Wykonaj ćw. 5 na str. 162.
 5. Wykonaj ćw. 6 na str. 163.
 6. Wykonaj ćw. 7 na str. 163.
-

ZADANIE DOMOWE

1. OWOZM. Zad. 7 str. 171. Prześlij na adres e-mail podany przez nauczyciela.
-

DLA CHĘTNYCH

1. **DZ. BRAK.**