

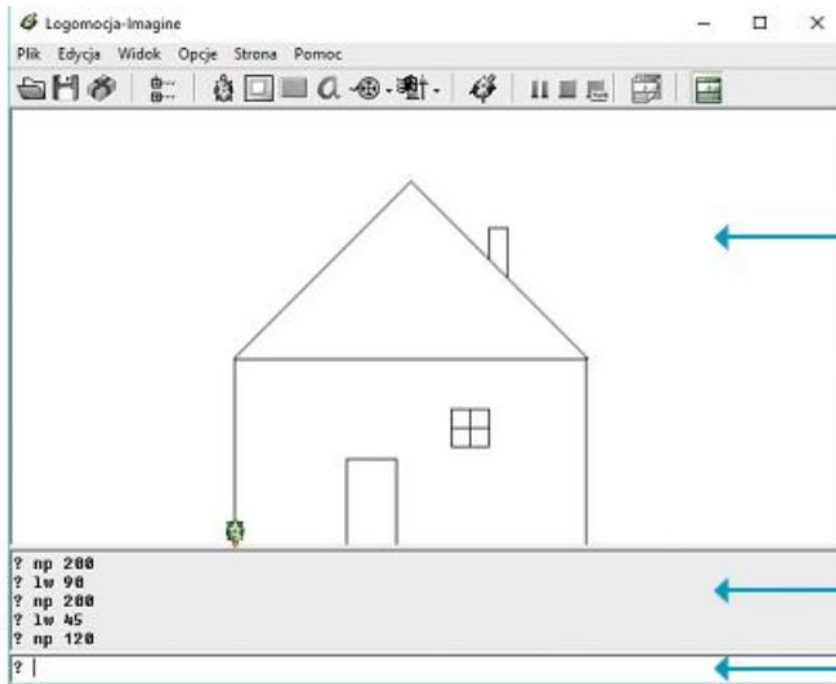
Temat: Piszemy polecenia i stosujemy powtarzanie poleceń w programie Logomocja.

Czytamy podręcznik str. 96 – 99.

Polecenia programu Logomocja.

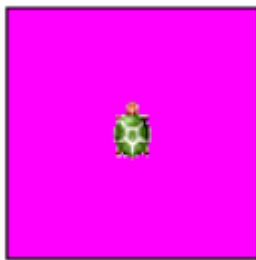
Polecenie	Skrót polecenia	Opis
naprzód <i>liczba kroków</i>	np <i>liczba kroków</i>	Przesuwa żółwia do przodu o podaną liczbę kroków.
lewo <i>kąt</i>	lw <i>kąt</i>	Obraca żółwia w lewo o podany kąt.
pravo <i>kąt</i>	pw <i>kąt</i>	Obraca żółwia w prawo o podany kąt.
podnieś	pod	Podnosi pisak żółwia (żółw nie będzie zostawiał śladów przy poruszaniu się).
opuść	opu	Opuszcza pisak żółwia.
schowajMnie	sz	Ukrywa żółwia.
pokażMnie	pż	Pokazuje żółwia.
powtórz <i>liczba powtórzeń</i> <i>[lista poleceń]</i>		Powtarza listę poleceń podaną liczbę razy.
koło <i>średnica</i>		Rysuje koło o podanej średnicy. Środek koła jest w miejscu, w którym aktualnie stoi żółw.
okrąg <i>średnica</i>		Rysuje okrąg o podanej średnicy. Środek okręgu jest w miejscu, w którym aktualnie stoi żółw.
czyść	cs	Czyści ekran graficzny.
czekaj <i>liczba milisekund</i>		Zatrzymuje wykonanie programu na podaną liczbę milisekund (np. czekaj 7000 zatrzymuje wykonanie programu na 7 sekund).
ustalGrubość	ugp	Ustala grubość pisaka.
ustalKolPis	ukp	Ustala kolor pisaka.
ustalKolMal	ukm	Ustala kolor malowania.
zamaluj		Zamalowuje obszar zamknięty lub zmienia kolor linii.

ustalKolPis ustalGrubość	ukp ugp	<p>ukp – ustala kolor pisaka. ugp – ustala grubość pisaka. Polecenia ukp i ugp należy wpisać przed poleceniami rysowania figury. Po wpisaniu każdego z poleceń otwiera się okno, w którym wybiera się odpowiednio kolor lub grubość linii. Polecenie ukp można zapisać również z nazwą koloru poprzedzoną cudzysłowem, np. ukp "niebieski", ukp "czerwony", a polecenie ugp – z liczbą określającą grubość linii, np. ugp 5, ugp 20.</p>
ustalKolMal	ukm	Ustala kolor malowania, np. ukm "żółty" zmienia kolor na żółty.



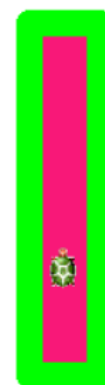
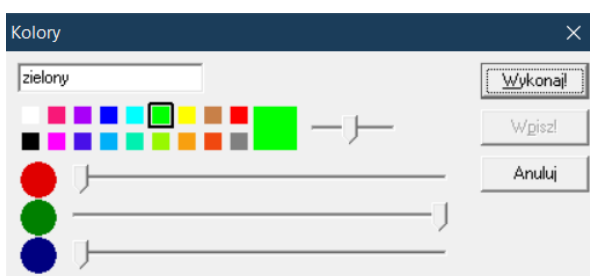
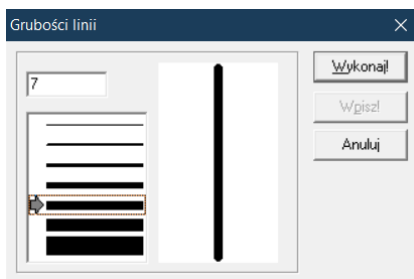
Rys. 1. Okno programu Logomocja

Przykład:



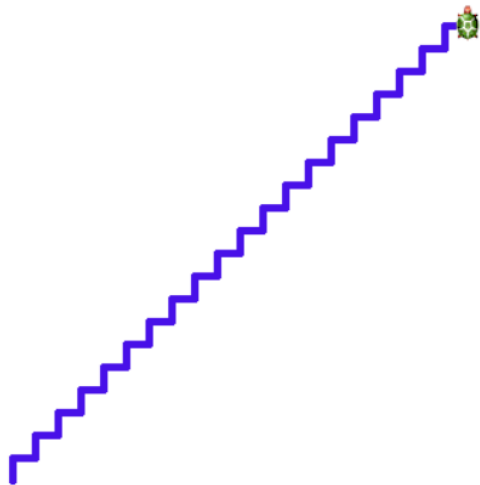
```
? powtórz 4 [np 100 lw 90]
? ukm "różowy"
? zamaluj
```

Przykład:



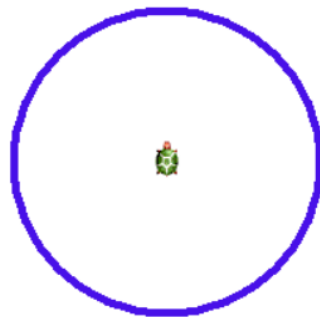
```
? ugp 15
? ukp "zielony"
? powtórz 2 [np 200 lw 90 np 40 lw 90]
? ukm "karminowy"
? zamaluj
```

Przykład:



```
? ugp 5  
? ukp "ciemnoniebieski  
? powtórz 20 [np 15 pw 90 np 15 lw 90]
```

Przykład:



```
? koło 200  
? okrąg 200
```