

Úvod do programovacieho jazyka LOGO



I. Základné príkazy alebo kreslíme so Žofkou

a) príkaz **dopredu**

- tento príkaz slúži na pohyb korytnačky dopredu
- napr. **dopredu 50** – korytnačka spraví 50 korytnačích krokov dopredu
- ak napíšeme príkaz dopredu bez udania počtu krokov, na monitore sa zobrazí „pravítko“ a myškou môžeme korytnačku presunúť na požadované miesto



b) príkaz **vzad**

- význam obdobný ako pri príkaze **dopredu**

c) príkaz **ph (perohore)**

- ak nechceme, aby korytnačka kreslila pri svojej chôdzi, tak použijeme tento príkaz

d) príkaz **pd (perodole)**

- ak zadáme tento príkaz, korytnačka znova začne kresliť pri svojom pohybe

e) príkaz **zmaz**

- týmto príkazom zmažeme všetko to, čo korytnačka Žofka nakreslila

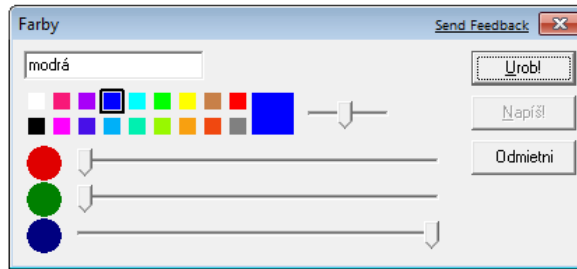
f) príkaz **znova**

- týmto príkazom si vyčistíme „pracovnú plochu“ od Žofkiných kresieb a Žofka sa presunie doprostred „pracovnej plochy“

g) príkaz **nechfp**

- týmto príkazom meníme farbu pera, ktorým Žofka kreslí.
- napr. **nechfp 12** zabezpečí červenú farbu pera (číslo za príkazom znamená určitú farbu)
- vybranú farbu môžeme určiť aj slovne, napr. **nechfp „červená**, **nechfp „modrá**. Pozor, netreba zabudnúť na úvodzovku pred názvom farby, na konci sa úvodzovka nepíše.

- ak zadáme príkaz **nechfp** bez zadania farby, tak sa na monitore objaví okno, kde si myškou vyberieme konkrétnu farbu

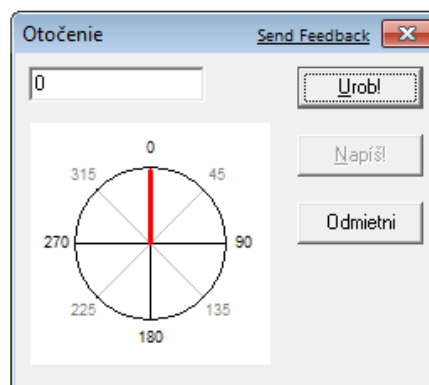


h) príkaz **nechhp**

- tento príkaz nastavuje hrúbku pera, ktorým bude Žofka písať
- napr. **nechhp 12** zabezpečí to, že hrúbka pera bude 12 bodov, čím väčšie číslo, tým hrubšia čiara ☺

i) príkaz **vpravo**

- pomocou tohto príkazu prikážeme korytnačke, aby zmenila svoj smer
- napr. **vpravo 90** zariadi to, aby sa korytnačka otočila o 90 stupňov napravo
- ak zadáme príkaz **vpravo** bez počtu stupňov, tak sa na monitore objaví „uhlomer“, pomocou ktorého môžeme otočiť korytnačkou „ručne“

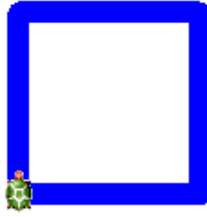


j) príkaz **vlavo**

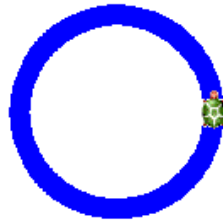
- podobne ako príkaz **vpravo**

k) príkaz **opakuj**

- tento príkaz je o trochu zložitejší, ale je veľmi užitočný
- už podľa názvu je jasné, že týmto príkaz presvedčíme Žofku, aby niečo opakovala niekoľkokrát
- príkaz opakuj sa používa takto:
- **opakuj X [príkaz1 príkaz2 príkaz3 ...]**
- X je číslo, ktoré hovorí o tom, koľkokrát bude Žofka vykonávať príkaz zapísané v hranatých zátvorkách
- napr. príkaz **opakuj 4 [dopredu 100 vpravo 90]** zariadi to, aby Žofka nakreslila čiaru dlhú 100 bodov, potom sa otočila o 90 stupňov vpravo a toto všetko aby urobila štyrikrát. Ak to Žofka správne vykoná, tak výsledkom bude nakreslený štvorec



- príkazom **opakuj 360 [dopredu 1 vlavo 1]** zariadime to, aby Žofka urobila jeden krok dopredu a po každom kroku sa pootočila o jeden stupeň. Ak to zopakuje 360 – krát, tak výsledkom bude nakreslený kruh



Zatiaľ všetko ...