

Úvod do programovacieho jazyka LOGO 4. časť



a) príkaz **farbabodu**

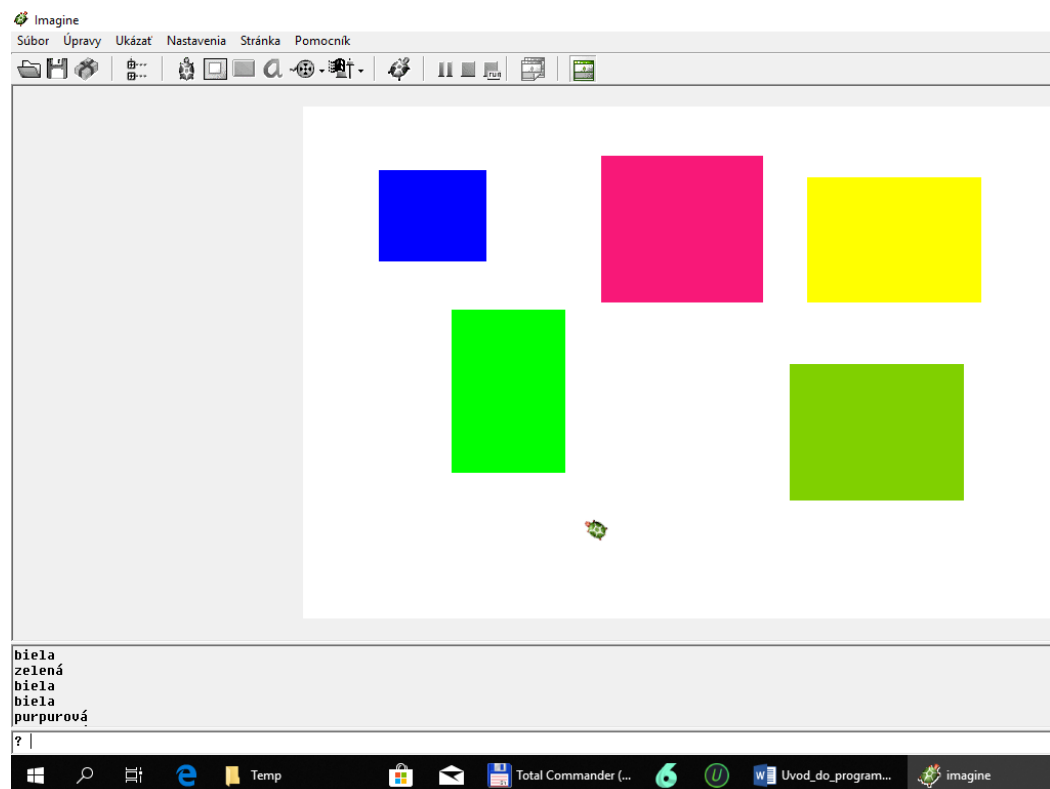
- pomocou tohto príkazu Žofka vie zistiť farbu pozadia, na ktorom sa nachádza

- Príklady:

pis farbabodu – takto Žofka napíše farbu pozadia do spodnej časti pracovnej plochy

Žofka blúdi po pracovnej ploche a neustále vypisuje farbu pozadia do spodnej časti pracovnej plochy

opakujstale [ph dopredu ? vpravo ? pis farbabodu cakaj 20]



b) príkaz **kym**

- zápis príkazu *kym [podmienka, ktorá platí] [čo sa má urobiť]*
- tento príkaz má podobný význam ako príkaz opakuj. Rozdiel je v tom, že pri použití príkazu opakuj Žofka opakuje nejakú činnosť presne určený počet opakovaní a pri príkaze kym Žofka opakuje nejakú činnosť dovtedy, kým platí zadaná podmienka
- Príklady:
Žofka sa pohybuje pomaly dopredu – až dovtedy, kým nenarazí na farebnú prekážku, ak narazí tak zastaví
kym [farbabodu = "biela] [dopredu 1 cakaj 20]



c) príkaz **ak2**

- týmto príkazom môžeme urobiť to, že Žofka sa bude správať dvojako – ako platí nejaká podmienka, tak bude robiť jednu činnosť, naopak ak podmienka neplatí, tak vtedy robí niečo iné
- zápis príkazu *ak2 podmienka, ktorá platí [toto sa robí ak podmienka platí] [toto sa robí ak podmienka neplatí]*
- Príklady:
Žofka sa pohybuje dopredu až kým nenarazí na modrú prekážku. Vtedy zastane, odbočí vľavo a pokračuje pozdĺž prekážky
opakujstale [ak2 farbabodu = "modrá [vzad 1 vľavo 90 dopredu 1 cakaj 10] [dopredu 1 cakaj 10]]



Žofka je v bludisku, ktorého steny sú modré. Pohybuje sa v bludisku, keď narazí na modrú stenu, tak sa náhodne pootočí a pokračuje priamo. Jej úlohou je dostať sa von z bludiska
opakujstale [ak2 farbabodu = "modrá [vzad 1 vľavo ? dopredu 1 čakaj 10] [dopredu 1 čakaj 10]]

