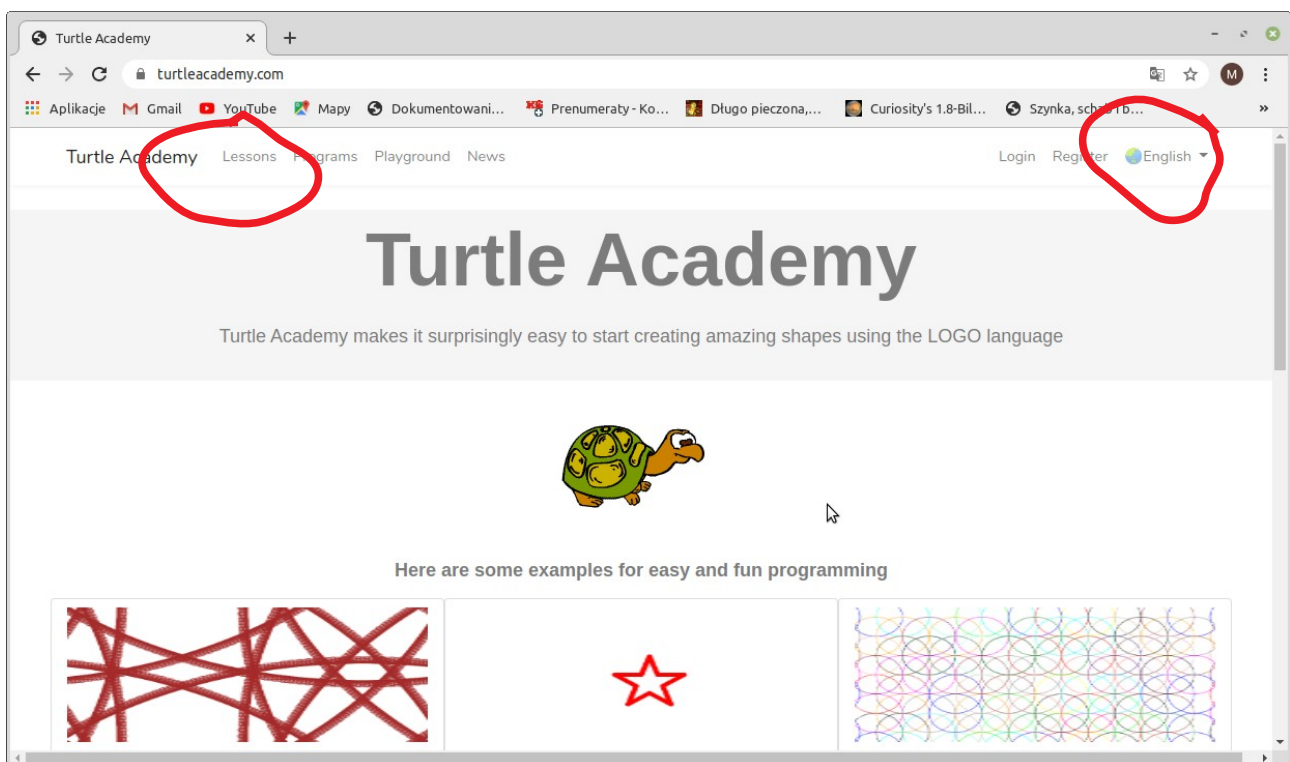


# Programujemy w LOGO

Na naszych zajęciach w świetlicy przypomnieliśmy sobie podstawy programowania w języku LOGO. Wiecie, że LOGO pozwala **pisać** (nie układać z klocków jak w SCRATCH, tylko pisać) **programy**, które na ekranie komputera tworzą rysunki - mówimy, że w LOGO możemy łatwo **programować grafikę**.

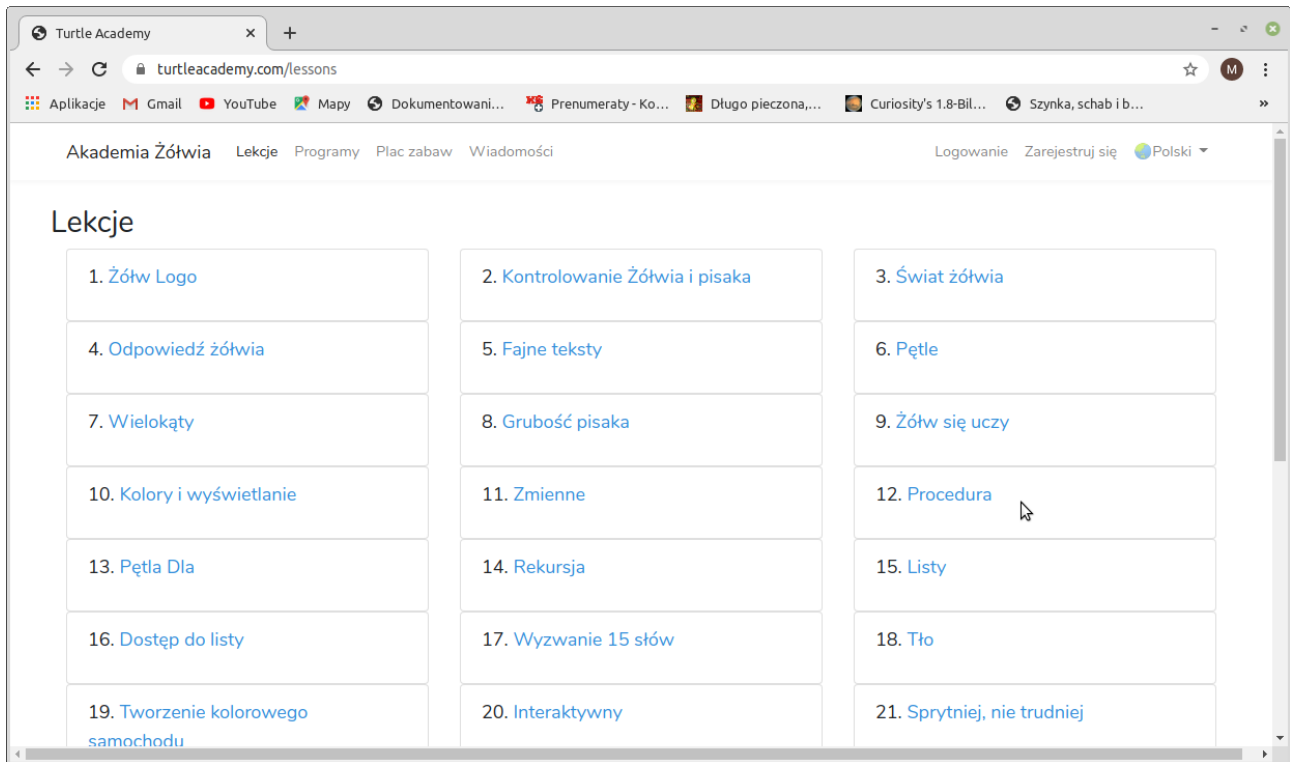
Ćwiczenia, które dzisiaj Wam zaproponuję, przypomną to, co już umiemy. Ale w szkole mamy zainstalowane środowisko LOGO - jak sobie poradzimy w domu? Skorzystamy z LOGO online!

W przeglądarce otworzycie witrynę internetową <https://turtleacademy.com>. Będzie wyglądała tak:

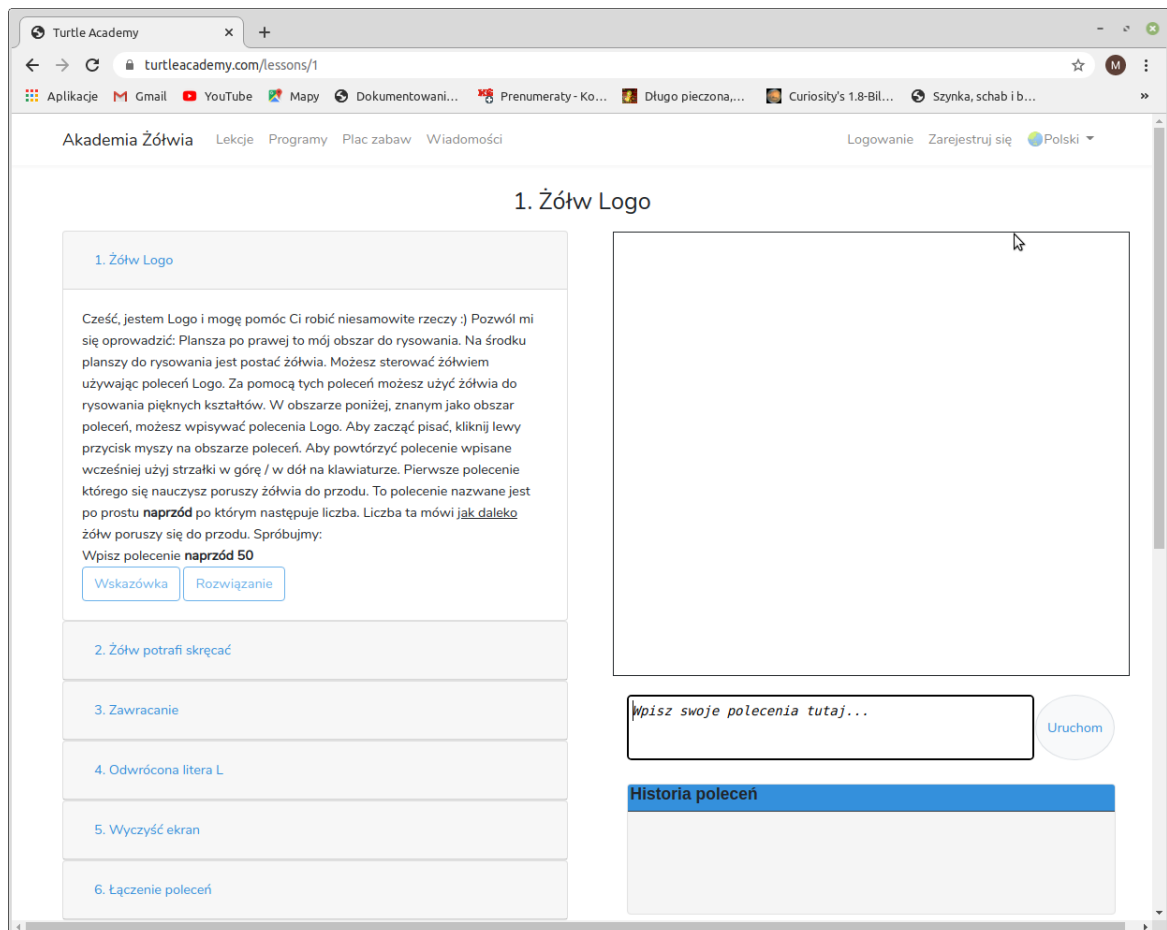


Zmieńcie sobie język na **Polski** (zaznaczenie z prawej) i wybierzcie **Lekcje** (zaznaczenie z lewej).

Po wybraniu lekcji zobaczycie:



Wybierzcie **lekcję 1 (Żółw LOGO)** ...



**Jesteśmy gotowi do programowania!** Polecenia LOGO wpisujemy w polu  
*Wpisz swoje polecenia tutaj ...*

A program wykonuje się w oknie powyżej. Przypomnę polecenia, których będziecie używać:

<b>np</b> <i>liczbakroków</i>	żółw idzie naprzód ...
<b>ws</b> <i>liczbakroków</i>	żółw cofa się ...
<b>lw</b> 90	żółw obraca się w lewo
<b>pw</b> 90	żółw obraca się w prawo
<b>home</b>	żółw wraca na środek (pisak opuszczony)
<b>pod</b>	podnosimy pisak (żółw nie rysuje)
<b>opu</b>	opuszczamy pisak (żółw rysuje)
<b>cs</b>	czyści ekran

Używając tych poleceń, zaprogramuj na ekranie kwadrat, prostokąt, dwa kwadraty w różnych miejscach ekranu, trójkąt, trójkąt i kwadrat w różnych miejscach ekranu. Jeżeli możesz, zrób zdjęcia ekranu. Za tydzień powiemy, jak je przesłać do sprawdzenia ... .

