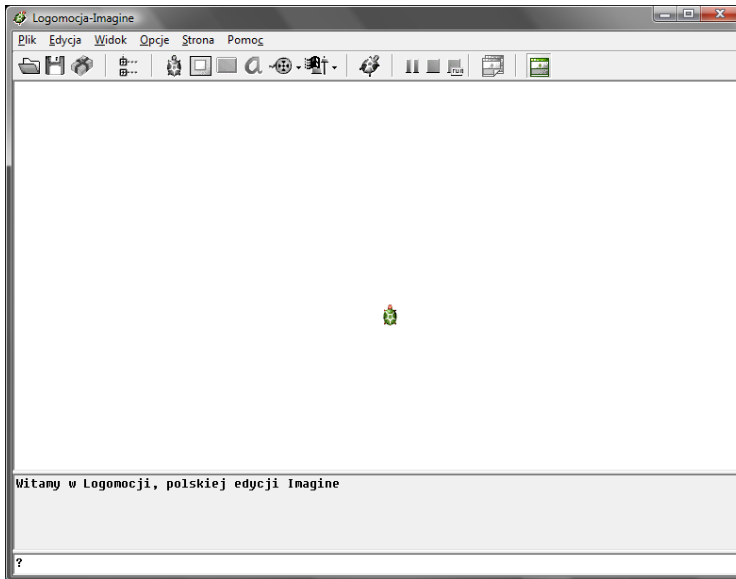


Temat: Poznajemy program Logomocja

Cel lekcji: Poznam podstawowe procedury używane w języku Logo



- np 40 przesuwa żółwia o 40 kroków do przodu
ws 40 przesuwa żółwia o 40 kroków do tyłu
pw 90 obraca żółwia o 90 stopni w prawo
lw 90 obraca żółwia o 90 stopni w lewo
pod podnosi pisak
opu opuszcza pisak
cs czyści ekran
pż pokazuje żółwia
sz ukrywa żółwia
ugp ustala grubość pisaka (od 0 do 15)
ukp ustala kolor pisaka (kolorom przypisane są liczby od 0 do 15 lub nazwy)
ukm ustala kolor malowania
zamaluj polecenie zamalowania wnętrza, w którym jest żółw

<i>Nr</i>	 <i>Kolor</i>	<i>Nr</i>	<i>Kolor</i>
0	Czarny	8	Ciemno szary
1	Ciemno niebieski	9	Niebieski
2	Zielony	10	Jasno zielony
3	Turkusowy	11	Jasno niebieski
4	Brazowy	12	Czerwony
5	Fioletowy	13	Różowy
6	Seledynowy	14	Żółty
7	Szary	15	Biały