

**Знакомство
со средой
ЛогоМиры**

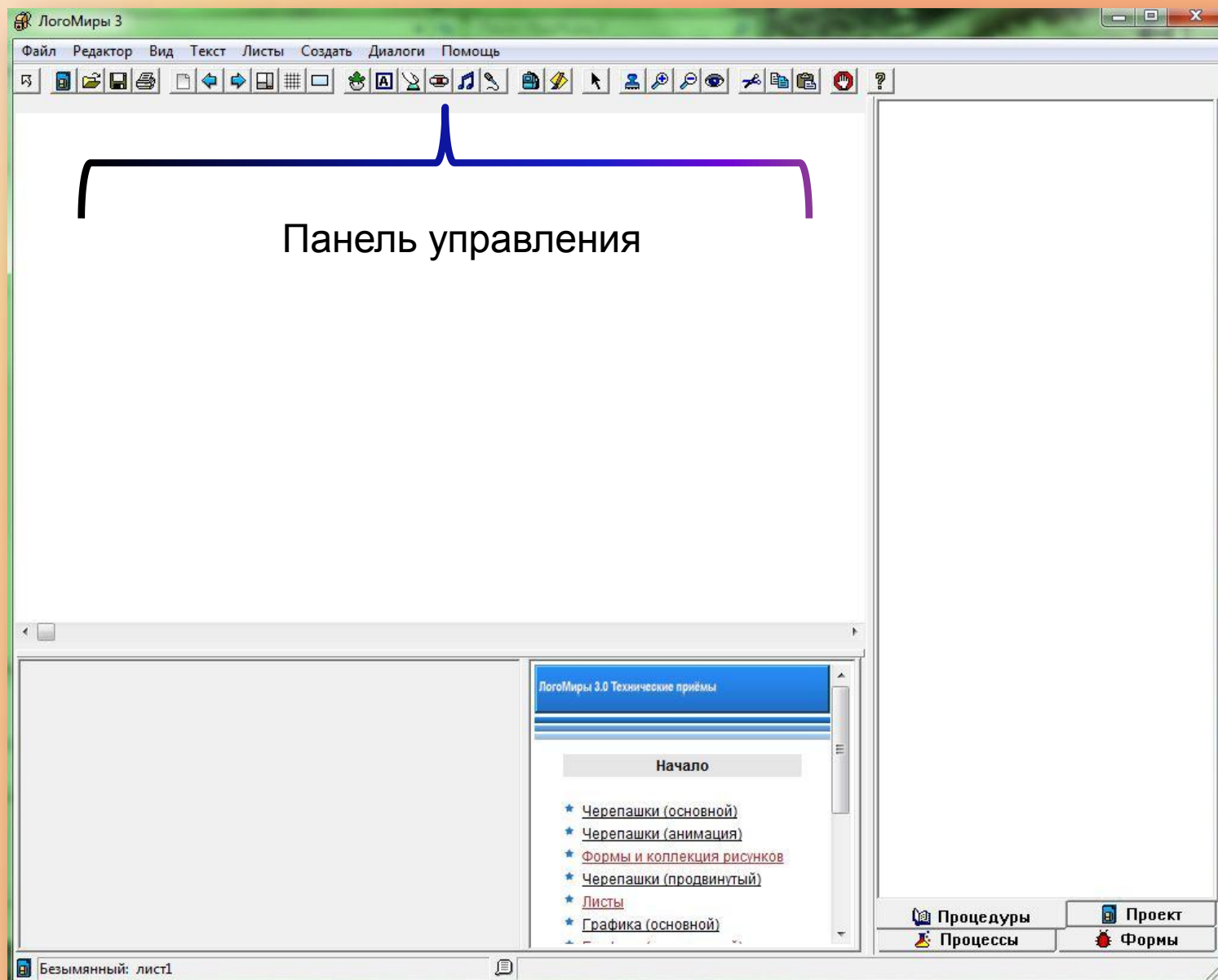


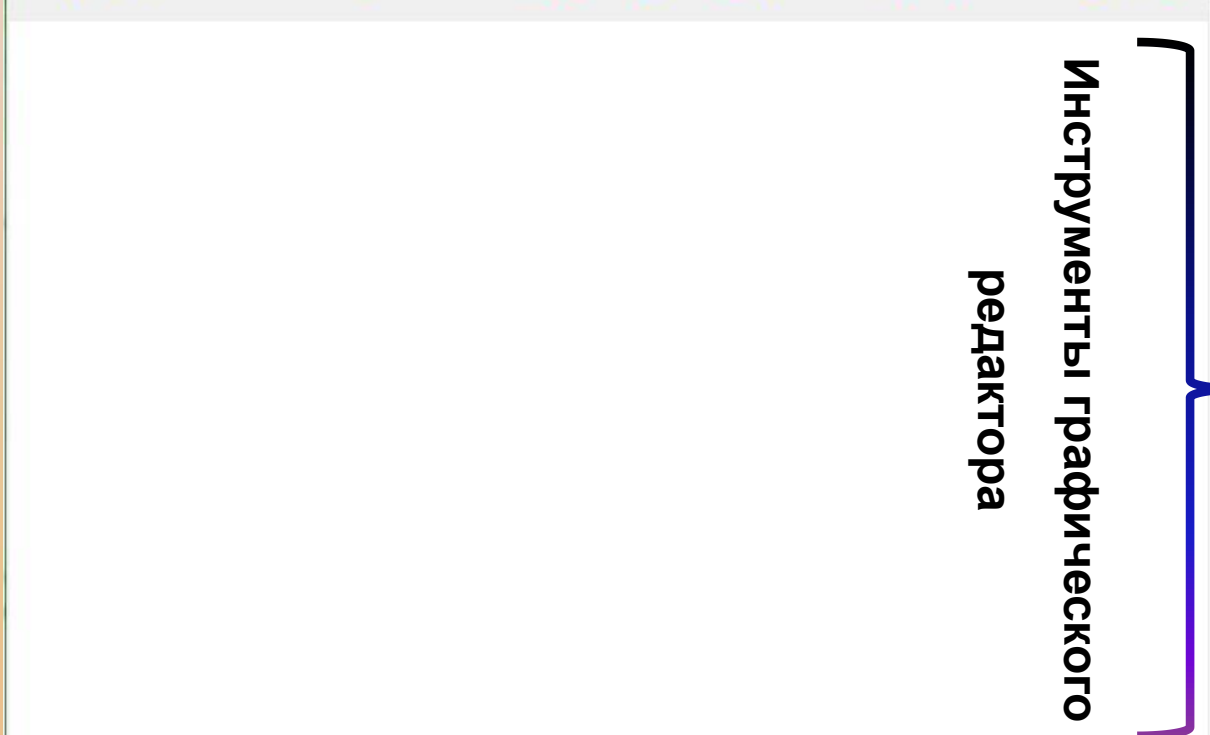
Окно программы ЛогоМиры 3.0

Начальная заставка-меню



Окно программы ЛогоМиры 3.0





Инструменты графического редактора

Рисование/Графика


This panel contains several sections: a top row with icons for drawing (pencil, eraser, fill, etc.); a second row with icons for selection and drawing (line, rectangle, circle, etc.); a third row with icons for text and other drawing tools; a large color palette with various color swatches; a section with a black square and a slider set to 100%; and a bottom section with a grid of different patterns and textures.

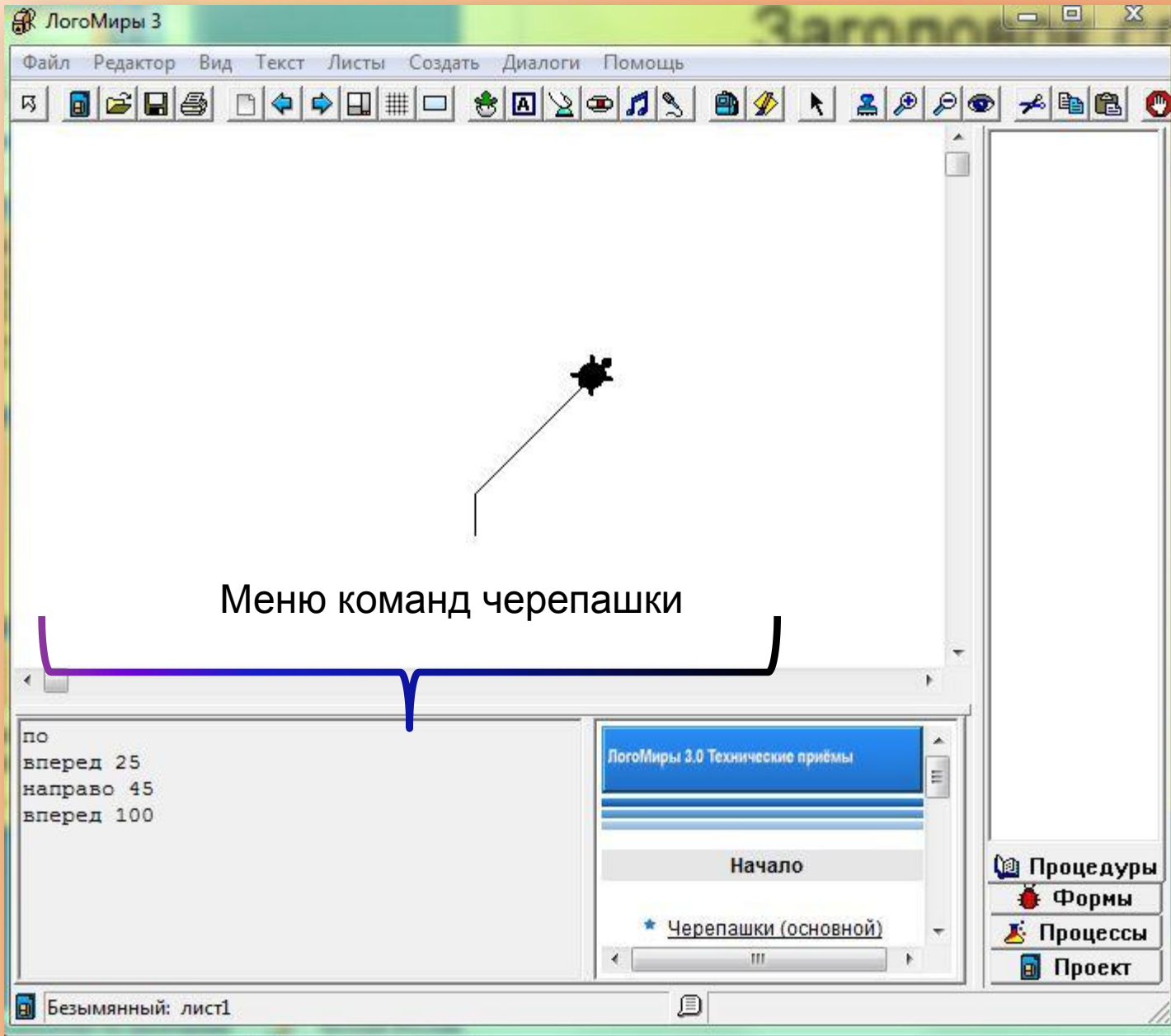
ЛогоМиры 3.0 Технические приёмы

Начало


- ★ [Черепашки \(основной\)](#)
- ★ [Черепашки \(анимация\)](#)
- ★ [Формы и коллекция рисунков](#)
- ★ [Черепашки \(продвинутый\)](#)
- ★ [Листы](#)
- ★ [Графика \(основной\)](#)

Задание:

1. Запустите программу ЛогоМиры, щелкнув дважды ЛКМ на значке  .
2. Щелкните ЛКМ на заставке программы.
3. Найдите *Строку меню*, *Поле команд*, *Инструментальное меню* и *Рабочее поле черепашки*.
4. Запустите графический редактор, щелкнув ЛКМ на кнопке «*Кисть*».
5. Рассмотрите инструменты рисования.
6. Нарисуйте пейзаж.



Рюкзак: ч1 на лист1



Имя:

X: Y:

Курс: Размер:

Формы:

Менять: При шаге повороте

Перо: Поднято (пп) Видимая?
 Опущено (по)
 Ластик (пс)

Свойство	Значение
----------	----------


Рюкзак черепашки

С помощью рюкзака черепашки можно:

- ❖ Менять ее имя
- ❖ Устанавливать новые координаты черепашки
- ❖ Программировать ее действия/поведение
- ❖ Изменять облик/форму черепашки
- ❖ Задавать ее поведение

Наша черепашка может «переодеваться» еще в 60 различных «костюмов».

Эти костюмы хранятся в Поле форм.

ЛогоМиры позволяют не только получать рисунки, командуя  черепашкой, но и создавать красочный микромир с различными персонажами. Помимо исходной «черепашьей» формы



Справа есть полоса прокрутки для форм. Щелкая на стрелочки вниз и вверх, можно пролистать имеющиеся формы. Обратите внимание, что часть клеток пуста. В них можно самим создавать формы.

Чтобы переодеть черепашку в новую форму, необходимо: выбрать форму в Поле форм и щелкнуть мышью на черепашке на рабочем столе.

Чтобы произвести некоторые манипуляции с черепашкой, используется **меню инструментов**.

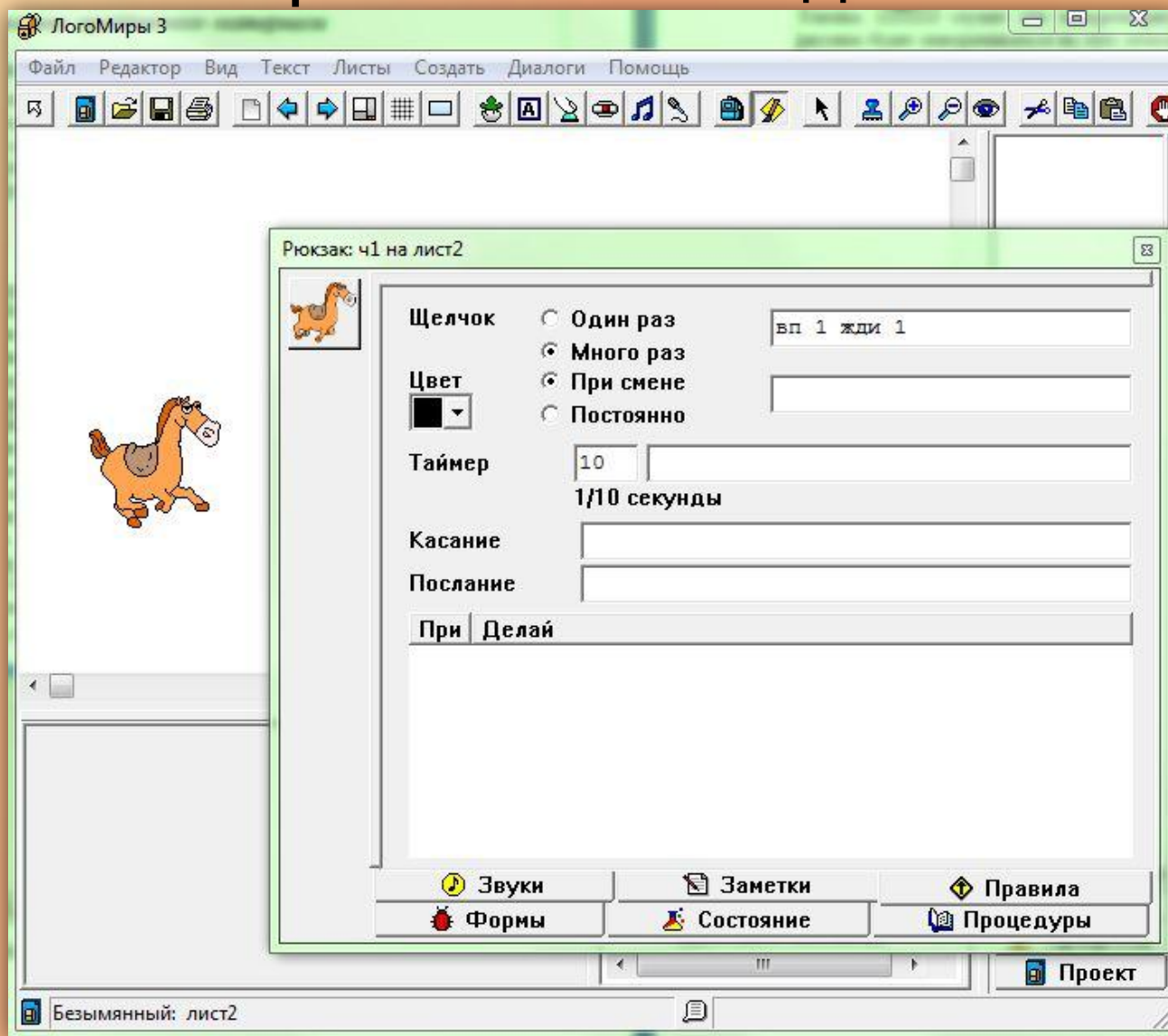
Создание новой формы

Для этого щелкните по любой пустой форме два раза мышкой. Откроется диалоговое окно формы. В этом окне имеется еще несколько внутренних окон. Внизу окно с надписью «Имя:». Сюда можно написать, как будет называться новая форма. Если имя не задано, то у формы будет только номер. Номер формы можно узнать, если подвести курсор мышки к этой форме в меню форм и немного задержать его. Тогда появится табличка с именем и номером формы -



Если имени нет, то в табличке будет написан только номер. Еще одно окно находится над окошком имени. Это окно для рисования будущей формы. Именно на нем надо рисовать новую одежду для черепашек. Для этого можно использовать уже знакомые инструменты из графического редактора, тем более что ЛогоМиры сразу же открывает меню этих инструментов при открытии диалогового окна формы.

Пример измененной формы черепашки и встроенного поведения



Спасибо
за внимание!

