

Temat: Programowanie w Logo

1. Logo jest to język programowania stworzony jako środek do nauczania informatyki i matematyki. Składa się z gotowych elementarnych procedur, które służą do definiowania procedur użytkownika.
2. Środowiska Logo:
 - AClogo PL
 - Logo Komeniusz
 - KTurtle
3. Polecenia:
 - cs – czyści ekran
 - zeruj – czyści ekran i umieszcza żółwia na środku płótna
 - np – naprzód, np.:
np 200
 - ws – wstecz, np.:
ws 200
 - pw – obróć w prawo o pewną ilość stopni, np.:
pw 90
 - lw – obróć w lewo o pewną ilość stopni, np.:
lw 90
 - powtórz – powtarza określoną ilość razy zbiór procedur umieszczonych w nawiasie, np.:
powtórz 4 [
np. 120
pw 90
]
]
 - kt – kolor tła
 - kp – kolor pisaka
 - ugp – ustaw grubość pisaka