

Programowanie w języku Logo. Stosowanie zmiennych i wykonywanie obliczeń.

1. Uruchom program  Logomocja-Imagine Demo
2. Wykonaj ćwiczenie 3 ze strony 141, wykorzystując polecenia **ps**.
3. Wykonaj ćwiczenie 4 (punkty 1 i 2) ze strony 141 wykorzystując polecenia **przyp** i **ps**.
4. Możesz wykorzystać poniższą wskazówkę:

```
Witamy w Logomocji, polskiej edycji Imagine
? przyp"a 20
? przyp"b 50
? ps :a+:b
70
? ps :a*:b
1000
? ps :a*:a
400
? ps :b*:b
2500
```

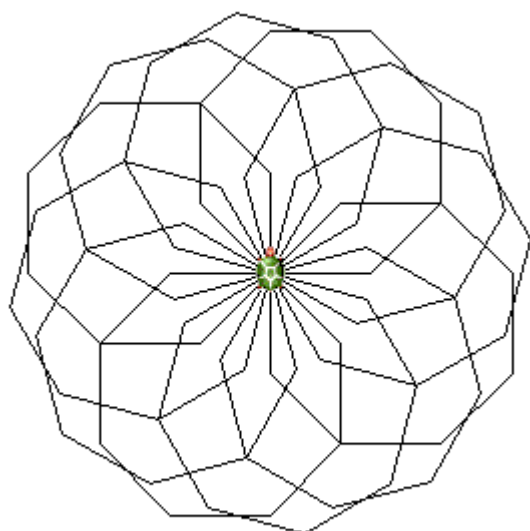
5. Przygotuj wycinek ekranu zawierający polecenia i obliczenia z zadań 3-4.
6. Zapisz wycinek w odpowiednim folderze pod nazwą: **RRMMDD.1_Nazwisko**.
7. Otrzymujesz ocenę **dopuszczającą**.
8. Uruchom program  Logomocja-Imagine Demo
9. Wykonaj ćwiczenie 5 ze strony 142, wykorzystując polecenie **powtórz**.
10. Powinien pojawić się rysunek:



11. Przygotuj wycinek ekranu zawierający ośmiokąt z ćwiczenia 5 na stronie 142.
12. Zapisz wycinek w odpowiednim folderze pod nazwą: **RRMMDD.2_Nazwisko**.
13. Otrzymujesz ocenę **dostateczną**.
14. Uruchom program  Logomocja-Imagine Demo
15. Wykonaj ćwiczenie 6 ze strony 143 stosując procedurę bez parametrów.
16. Możesz wykorzystać poniższą wskazówkę:

```
Witamy w Logomocji, polskiej edycji Imagine
? oto OŚMIOKĄT
> powtórz 8 [np 50 lw 45]
> już
? powtórz 12 [OŚMIOKĄT lw 30]
```

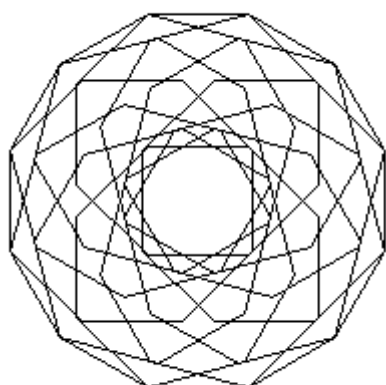
17. Powinien pojawić się rysunek:



18. Przygotuj wycinek ekranu zawierający rysunek z ćwiczenia 6 na stronie 143.
19. Zapisz wycinek w odpowiednim folderze pod nazwą: **RRMMDD.3_Nazwisko**.
20. Otrzymujesz ocenę **dobrą**.
21. Uruchom program  Logomocja-Imagine Demo
22. Wykonaj ćwiczenie 7 ze strony 143 stosując procedurę bez parametrów.
23. Możesz wykorzystać poniższą wskazówkę:

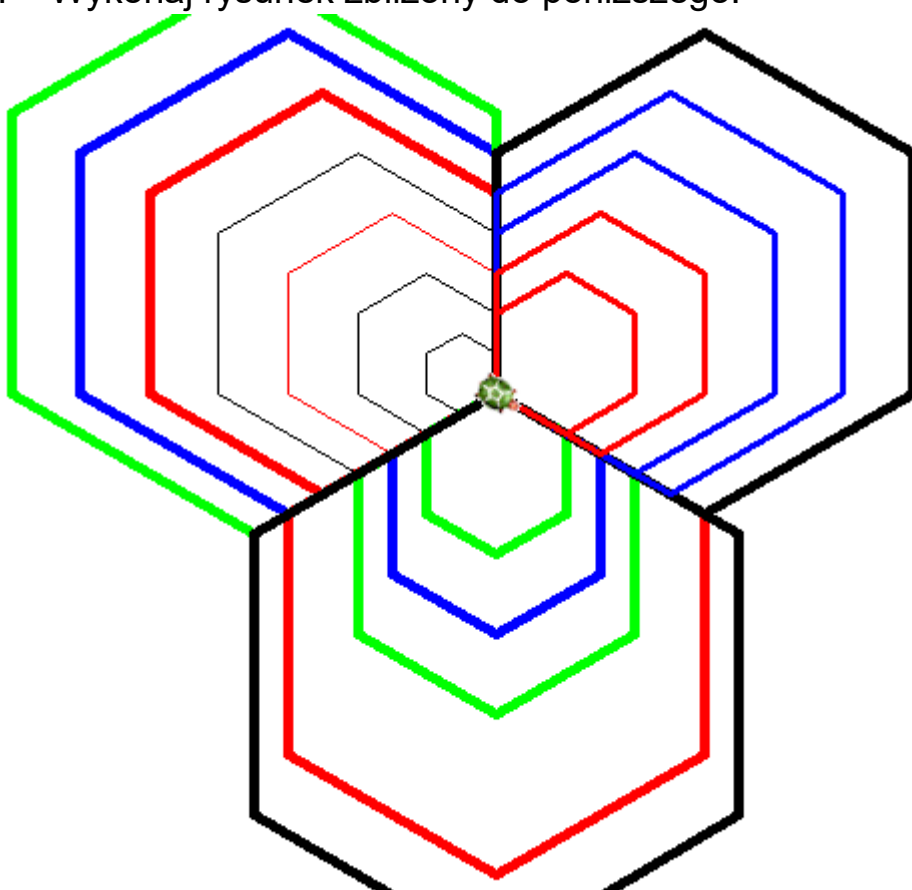
```
Witamy w Logomocji, polskiej edycji Imagine  
? oto OŚMIOKĄT  
> powtórz 8 [np 50 lw 45]  
> już  
? powtórz 12 [OŚMIOKĄT np 50 lw 30]  
? sz
```

24. Powinien pojawić się rysunek:



25. Przygotuj wycinek ekranu zawierający rysunek z ćwiczenia 7 na stronie 143.
26. Zapisz wycinek w odpowiednim folderze pod nazwą: **RRMMDD.4_Nazwisko**.
27. Otrzymujesz ocenę **bardzo dobrą**.

28. Rysowanie figur z zastosowaniem procedury z parametrami.
29. Uruchom program  [Logomocja-Imagine Demo](#)
30. Wykonaj rysunek zbliżony do poniższego:



31. Zaczynasz od zdefiniowania sześciokąta

```
Witamy w Logomocji, polskiej edycji Imagine
? oto SZEŚCIOKĄT :N
> powtórz 6 [np :N lw 60]
> już
? SZEŚCIOKĄT 20
? SZEŚCIOKĄT 40
? SZEŚCIOKĄT 80
? ukp "czerwony
? SZEŚCIOKĄT 60
? ugp 5
? SZEŚCIOKĄT 100
? ukp "niebieski
? SZEŚCIOKĄT 120
? ukp "zielony
? SZEŚCIOKĄT 140
? lw 120
? SZEŚCIOKĄT 40
? SZEŚCIOKĄT 80
? ukp "niebieski
```

32. Dalsza część zależy od Twojej inwencji
33. Przygotuj wycinek ekranu zawierający rysunek.
34. Zapisz wycinek w odpowiednim folderze pod nazwą: **RRMMDD.5_Nazwisko**.
35. Otrzymujesz ocenę **celującą**.