

Temat 10. Piszemy polecenia i stosujemy powtarzanie poleceń w programie Logomocja

(str. 96-99)



Podręcznik online

Programy potrzebne do realizacji tematu:

[Logomocja-Imagine i Edytor postaci](#) – wersja demo (licencja bezpłatna, brak możliwości zapisania plików)

[Logomocja-Imagine](#) (licencja płatna)

1. Co to jest Lokomocja? <https://logo.oeizk.waw.pl/index.php?sr=logomocja>
2. Zapoznaj się z oknem programu Lokomocja:

Budowa okna programu Logomocja

Środkowa część okna Logomocji to **ekran graficzny**, po którym porusza się żółw.

Dolny obszar programu to **ekran tekstowy podzielony** na dwie części: historię poleceń i wiersz poleceń.

Żółw wykonuje polecenia wpisywane w wierszu poleceń i zgodnie z nimi porusza się po ekranie graficznym.

The screenshot shows the 'Wersja demonstracyjna Logomocji-Imagine' window. It features a menu bar (Plik, Edycja, Widok, Opcje, Strona, Pomoc), a toolbar with various icons, a large central graphical area with a turtle cursor, and a bottom text area divided into a command history section and a command input section. Labels with arrows point to these elements: 'menu' (top right), 'pasek narzędzi' (top right), 'ekran graficzny' (middle right), 'żółw' (middle right), 'historia poleceń' (bottom right), and 'wiersz poleceń' (bottom right).

3. Obejrzyj film instruktażowy: **Logomocja Imagine - podstawy. Rysowanie w trybie bezpośrednim**

<https://www.youtube.com/watch?v=LTEw5Nb4LKE>

4. Spróbuj narysować na jednym ekranie: kwadrat, zamalowany kwadrat, okrąg i koło (zmieniając kolory). Jeśli Ci się udało zrób zrzut ekranu i prześlij: bszg1@autograf.pl

Powodzenia☺