

Logo

I comandi base

Che cos'è il Logo?

Il Logo è un ambiente pensato per apprendere i rudimenti della programmazione. Con il Logo potrete creare infiniti disegni impartendo gli appositi comandi alla “tartaruga”

Quali sono i comandi?

Per muovere la tartaruga, dovrete darle dei comandi ben precisi. Potete ordinare alla tartaruga di muoversi avanti, indietro, a destra, a sinistra; potrete perfino ordinarle di cambiare colore alla sua traccia!

Il logo comprende numerosi comandi: qui di seguito potete vedere i più importanti.

Come si danno i comandi alla tartaruga?

Per comandare la tartaruga, potete usare sia il comando esteso sia quello breve:

Avanti 5 e **A 5**

sono la stessa cosa.

Attenzione: alcuni comandi prevedono un parametro, altri nessuno e alcuni ne prevedono più di uno!

| <i>Comando esteso</i> | <i>Comando in breve</i> | <i>Cosa fa</i> | <i>esempio</i> |
|--------------------------|-------------------------|---|---|
| AVANTI distanza | A distanza | Manda avanti la tartaruga di x punti | Avanti 10: manda avanti la tartaruga di 10 punti |
| INDIETRO distanza | I distanza | Manda indietro la tartaruga di x punti | Indietro 15: manda indietro la tartaruga di 15 punti |
| DESTRA angolo | D angolo | Ruota la tartaruga a destra secondo l'angolo indicato | Destra 90: ruota la tartaruga a destra di 90 gradi |
| SINISTRA angolo | S angolo | Ruota la tartaruga a sinistra secondo l'angolo indicato | Sinistra 60: ruota la tartaruga a sinistra di 60 gradi |
| PULISCISCHERMO | PS | Cancela dallo schermo tutti i disegni realizzati: la tartaruga torna al punto di partenza | PULISCISCHERMO |

| <i>Comando esteso</i> | <i>Comando in breve</i> | <i>Cosa fa</i> | <i>esempio</i> |
|------------------------------|-------------------------|--|--|
| PULISCITESTO | PT | Cancella tutti i comandi scritti in precedenza | PULISCITESTO |
| SULAPENNA | SU | Alza la penna/tartaruga. Da questo momento potete spostare la tartaruga senza lasciare tracce. | SULAPENNA |
| GIUPENNA | GIU | Abbassa la penna. Da questo momento muovendo la tartaruga tornerete a disegnare. | GIUPENNA |
| CERCHIO raggio | | Crea un cerchio del raggio specificato | CERCHIO 37 : crea un cerchio del diametro di 37 punti |
| ELLISSE fuoco1 fuoco2 | | Crea un ellisse | ELLISSE 20 30 |

Usare i colori

1. Cambiare il colore della penna

Se volete tracciare delle linee rosse (o qualsiasi altro colore) dovete cliccare con il mouse in alto su **Opzioni** e poi su **Colore Penna**. A questo punto scegliete il colore che più vi piace e tornate a disegnare.

2. Colorare l'interno di una figura

Se avete disegnato un figura chiusa qualsiasi (quadrato, triangolo, ...) potete colorarla. Come fare?

Date il comando **SU** per non lasciare tracce, spostatevi all'interno della figura che volete colorare e quindi cliccate con il mouse in alto su **Opzioni** e poi su **Colore Riempimento**. A questo punto scegliete il colore che più vi piace e date il comando **RIEMPI**.

Per tornare a disegnare dovrete abbassare la penna con il comando **GIU**.

I controlli di flusso

RIPETI

I computer, si sa, sanno eseguire compiti ripetitivi senza annoiarsi. Chi si annoia è invece l'essere umano, per cui esiste un comando che permette di ripetere un'istruzione x volte:

RIPETI 4 [AVANTI 40 DESTRA 90]

questo comando ripeterà 4 volte tutti i comandi inseriti tra le parentesi quadre (ricordatevi di chiuderle!). Il risultato sarà un quadrato. Il codice precedente è equivalente a:

AVANTI 40 DESTRA 90 AVANTI 40 DESTRA 90 AVANTI 40 DESTRA 90 AVANTI 40 DESTRA 90

ma è più sintetico e molto più elegante.

Le istruzioni **ripeti** possono anche essere *annidate*:

RIPETI 20 [DESTRA 20 RIPETI 4 [AVANTI 40 DESTRA 90]]

il cui risultato è questa figura:

