

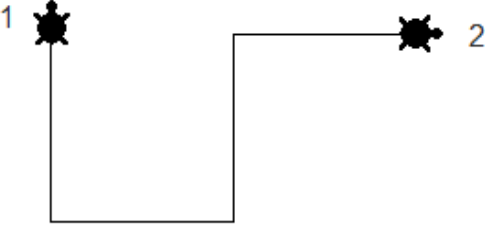
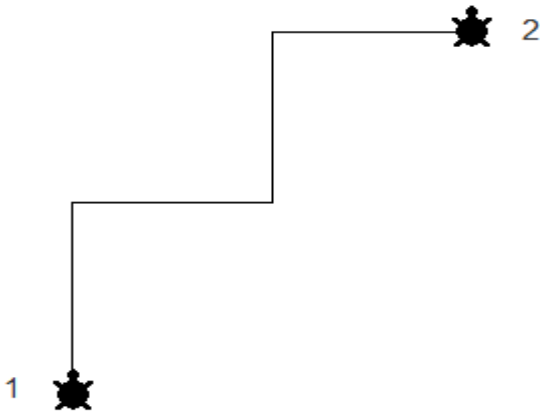
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ Γ' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

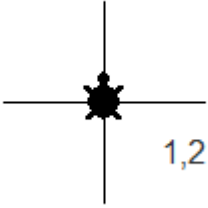
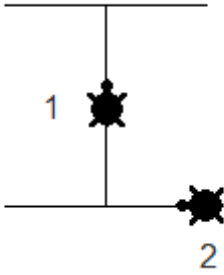
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2. Ο Προγραμματισμός στην Πράξη. ΜΑΘΗΜΑ 3 – Εντολές Σχεδίασης.

ΛΥΣΕΙΣ ΑΣΚΗΣΕΩΝ

ΑΣΚΗΣΗ 1

Δίπλα σε κάθε σχήμα γράψτε τις κατάλληλες εντολές που θα δίνετε στην χελώνα για να το σχεδιάσει. Θεωρήστε ότι η χελώνα αρχικά είναι στη θέση 1 και πηγαίνει στη θέση 2. Το μήκος σε όλα τα τμήματα είναι 100 βήματα.

	στκ πι 100 δε 90 μπ 100 αρ 90 μπ 100 δε 90 μπ 100
	στκ μπ 100 δε 90 μπ 100 αρ 90 μπ 100 δε 90 μπ 100 αρ 90
 Τα κενά έχουν μήκος 50 βήματα.	στκ δε 90 μπ 100 στα μπ 50 στκ μπ 100 στα μπ 50 στκ μπ 100

	στκ μπ 100 πι 200 μπ 100 δε 90 μπ 100 πι 200 μπ 100 αρ 90
	μπ 100 δε 90 μπ 100 πι 200 μπ 100 δε 90 μπ 200 δε 90 μπ 100 πι 200

ΑΣΚΗΣΗ 2

Θεωρώντας ότι η χελώνα αρχικά είναι στη θέση που βλέπετε:



Γράψτε τις κατάλληλες εντολές σε Logo για να σχεδιάσει ένα τρίγωνο.

```

στκ
μπ 100
δε 120
μπ 100
δε 120
μπ 100
δε 120

```

Γράψτε τις κατάλληλες εντολές σε Logo για να σχεδιάσει ένα τετράγωνο.

```

στκ
μπ 100
δε 90
μπ 100
δε 90
μπ 100
δε 90
μπ 100
δε 90

```

Γράψτε τις κατάλληλες εντολές σε Logo για να σχεδιάσει ένα εξάγωνο.

```

σγκ
μπ 100
δε 60
μπ 100
δε 60
μπ 100
δε 60
μπ 100
δε 60
μπ 100
δε 60
μπ 100
δε 60

```

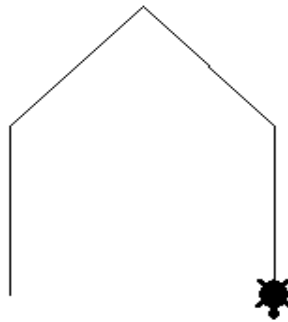
ΑΣΚΗΣΗ 3

Σχεδιάστε τα σχήματα που δημιουργούν τα παρακάτω προγράμματα. Θεωρήστε ότι η χελώνα αρχικά είναι στη θέση που βλέπετε



σγκ δε 45 μπ 100 δε 90 μπ 100 αρ 90 μπ 100 δε 90 μπ 100 αρ 90	
σγκ δε 45 μπ 100 δε 90 μπ 100 μπ 100 δε 90 μπ 100	

μπ 100
δε 45
μπ 100
δε 90
μπ 100
δε 45
μπ 100



Παρατήρηση: Οι λύσεις των ασκήσεων είναι ενδεικτικές. Θα μπορούσε κανείς να σχεδιάσει τα σχήματα χρησιμοποιώντας διαφορετικές εντολές.