

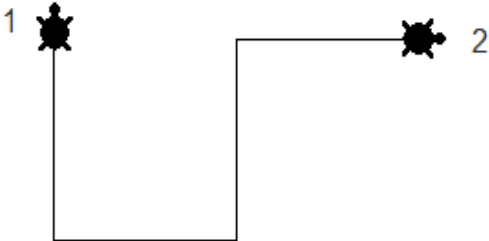
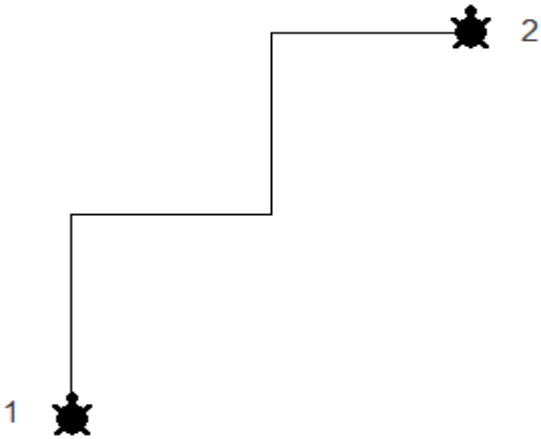
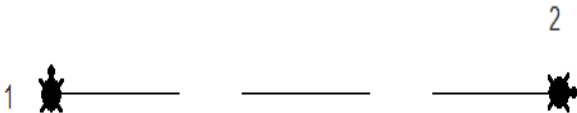
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ Γ' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

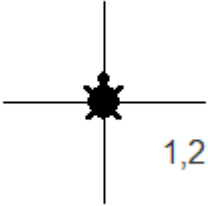
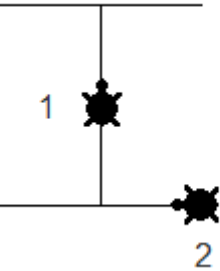
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2. Ο Προγραμματισμός στην Πράξη. ΜΑΘΗΜΑ 3 – Εντολές Σχεδίασης.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

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.

	
	
 Τα κενά έχουν μήκος 50 βήματα.	

ΑΣΚΗΣΗ 2

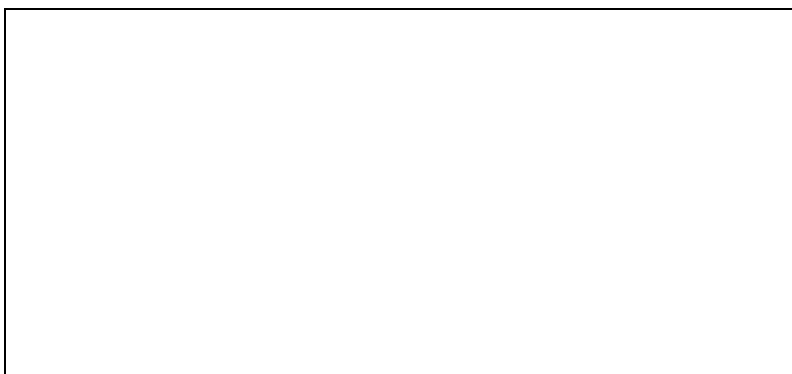
Θεωρώντας ότι η χελώνα αρχικά είναι στη θέση που βλέπετε:



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

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

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



ΑΣΚΗΣΗ 3

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



στκ δε 45 μπ 100 δε 90 μπ 100 αρ 90 μπ 100 δε 90 μπ 100 αρ 90	
στκ 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	