

Programează cu Țestoasa
<https://logo.infobits.ro>

Autor: dr.ing. Vlad Tudor

Proiect susținut de U.P.I.R.,
infogim.ro și infobits.ro

Editorul LOGO

Meniul principal al website-ului conține legătura spre **editorul** de programe Logo (în esență, "locul de joacă" pentru programare). Apasă butonul, apoi după ce pagina nouă se va încărca complet va arăta ca cea de mai jos. Țestoasa te salută, este gata de joacă și așteaptă să primească instrucțiuni de la tine:

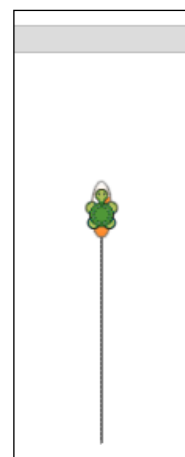


Programul tău

Chenarul din partea stângă unde se găsește Țestoasa se numește **spațiul de lucru** sau **planșa** (în engleză, **canvas**). În urma comenzilor introduse de către voi în **editorul de cod**, Țestoasa va efectua operațiile corespunzătoare acolo.

Spre exemplu, mai sus am scris instrucțiunea (comanda) "**inainte 150**".

Pentru a o **executa**, putem apăsa săgeata albastră (care permite rularea în modul animat) sau cea sub forma unei rachete (care execută instrucțiunea fără animație). La final, *Țestoasa* a trasat o linie în sus cu dimensiunea de 150 de pixeli (puncte).

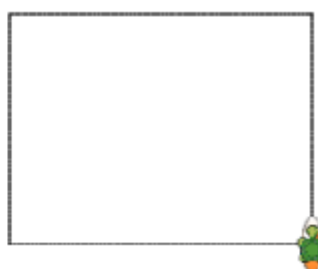


Pont: Pentru a rula *animat* codul introdus, poți apăsa rapid combinația de taste "**Ctrl + Enter**".

Bineînțeles, poți scrie direct în editor mai întâi un set de instrucțiuni, ori le poți rula pe fiecare separat. Toate vor apărea în zona programului tău, în ordinea introducerii lor:

Programul tău: [nedenumit]

```
repetă 2 [
  înainte 150
  stanga 90
  înainte 200
  stanga 90
]
```



După cum observați, programul trasează un dreptunghi cu dimensiunile 150 x 200 de pixeli. Putem **reîncărca programul** pentru editare în editorul de cod prin efectuarea unui dublu clic asupra programului, ori apăsând butonul alăturat.

REÎNCARCĂ ÎN EDITOR



Există butoanele "**Undo**" ori "**Redo**" care pot fi folosite pentru a opera asupra codului introdus.

MODUL DE LUCRU

- ↑ Scriem o instrucțiune ori un set de instrucțiuni.
- ↑ Le executăm animat ori rapid.
- ↑ Rezultatul apare în spațiu de lucru, iar programul este evidențiat.
- ↑ Dacă dorim, reîncărcăm programul în editor pentru modificări.
- ↑ Dacă programul este gata, îl putem reține prin comanda **Salvează**.

(comenzile din meniu sunt sugestive și similare celor cunoscute deja)

Testați și acomodați-vă un pic cu modul de utilizare. Meniul principal conține o serie de butoane care vin în ajutorul vostru.

