

# Команда за извикване

---

на подалгоритъм  
(упражнение)

# Запознайте се с езика за програмиране Logo

---

## □ Намерете редактор за езика Лого:

- изтеглете [FMSLogo](#) (тук има [ръководство](#) за нея)
- или потърсете някой [онлайн редактор](#)
- или ползвайте [Joy Of Turtle](#) за да проследите командите

## □ Работа със средата FMSLogo:

- командите се въвеждат долу вляво, клавишът Enter ги стартира
- полето над него съдържа историята на предишните команди. Можете да щракате веднъж върху тях за да ги заредите за изпълнение, или два пъти за да ги изпълните директно
- със стрелките нагоре или надолу също можете да избирате предишни команди, а стрелките наляво и надясно преместват курсора в полето за текущата команда
- ако са дефинирани нови думи и искате да ги запазите за следващия път, това става с File > Save. Когато са ви нужни, може да ги заредите с File > Load

# Основни команди в Logo

---

- **FD 100** - напред 100 пиксела
- **RT 90** - надясно 90 градуса
- **LT 90** - наляво 90 градуса
- **BK 100** - назад 100 пиксела  
(може да използвате отрицателни числа за движение в обратната посока)
- **REPEAT** брой [команди] - повтаря команди
  - **REPEAT 4 [FD 100 LT 90]** - чертае квадрат
  - **REPEAT 3 [FD 100 LT 120]** - чертае триъгълник
  - **REPEAT 5 [FD 100 LT 144]** - чертае петлъчна звезда
- **CS** - изчиства екрана

# Основни команди в Logo

---

- **TO** *име :параметър* - дефинира нова команда
  - напишете **TO KV :X**, натиснете Enter и в отворения прозорец напишете **REPEAT 4 [FD :X RT 90]** и натиснете END за да дефинирате квадрат
  - после с команда **KV 100** ще направите квадрат с размер 100
- **EDALL** - редактира описанието на всички команди
- **ED "име** - редактира описанието на команда *име*
- **PU** - вдига молива ( за да не оставя костенурката следа)
- **PD** - спуска молива (за да може отново да рисува)

## Допълнителни команди в Logo

---

- **SETPC 0-15** - задава цвят на линията (0-15)
- **SETSC 0-15** - задава цвят на фона (0-15)
- **ARC ъгъл радиус** - рисува дъга, костенурката е в центъра
- **ARC2 ъгъл радиус** - рисува дъга, костенурката е в края
- **HT** - скрива костенурката
- **ST** - показва костенурката

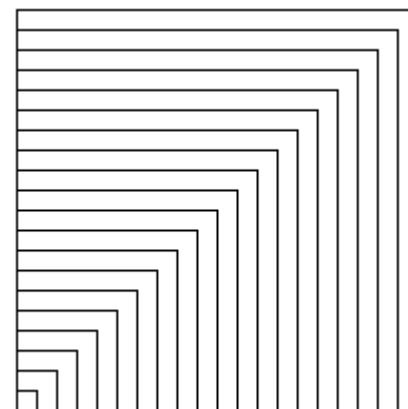
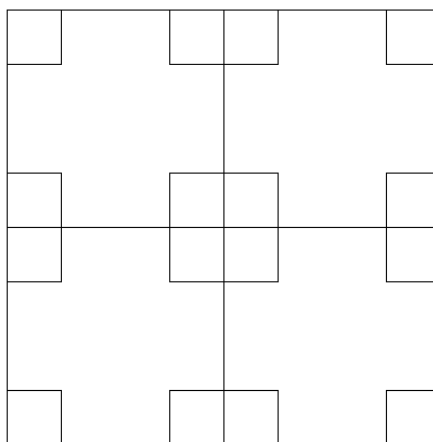
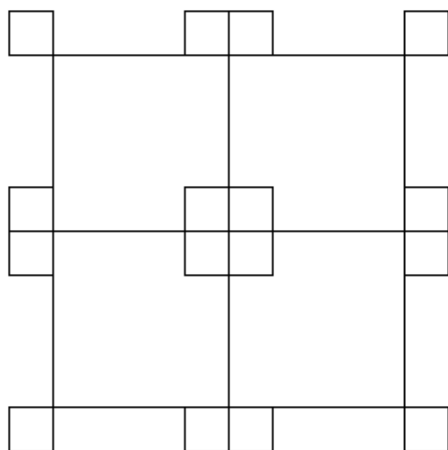
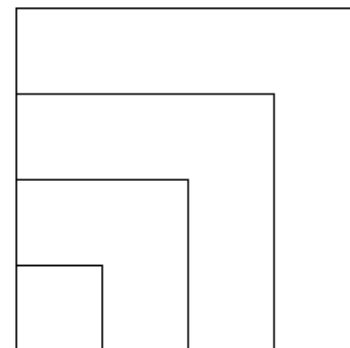
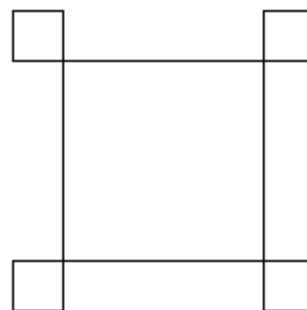
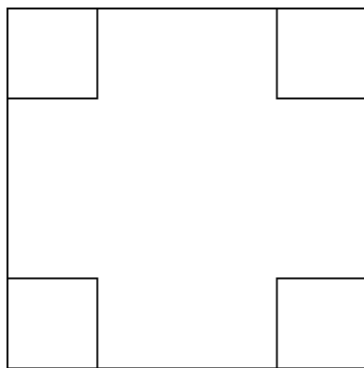
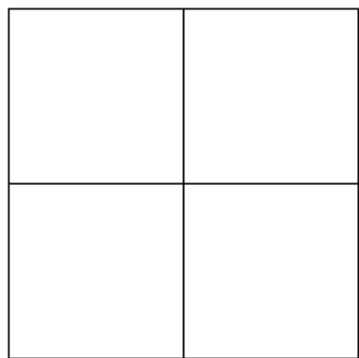
# Допълнителни команди в Logo

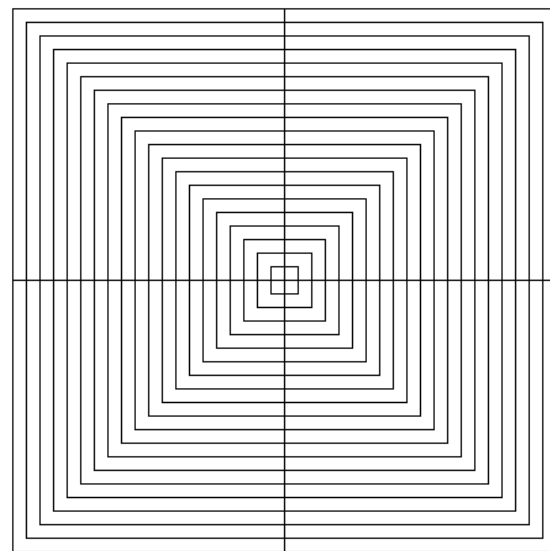
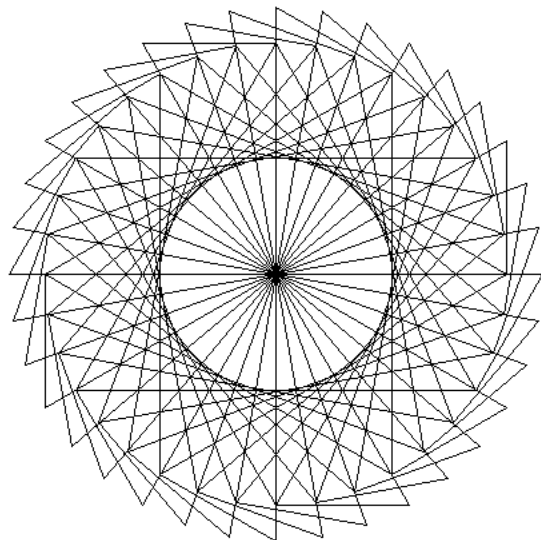
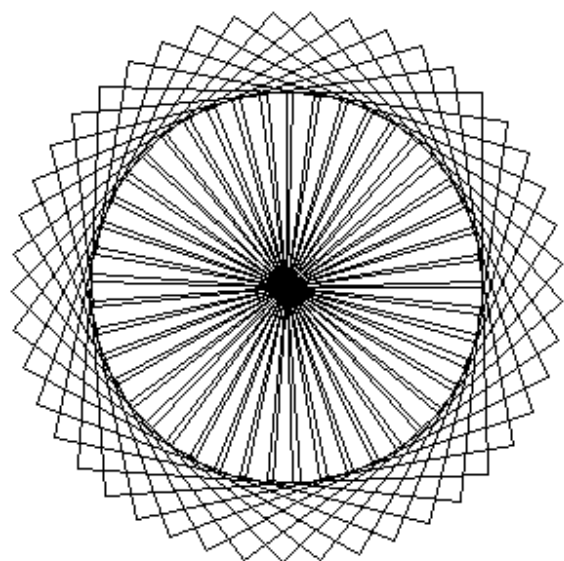
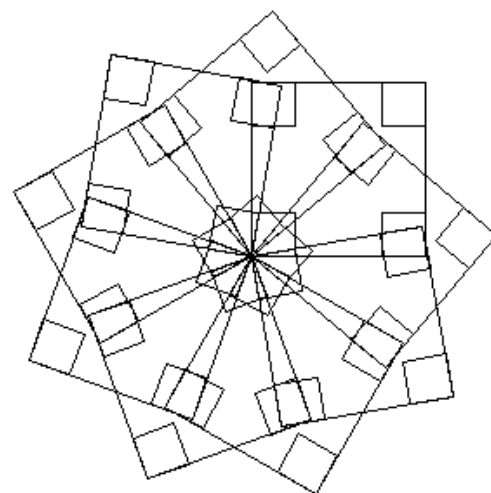
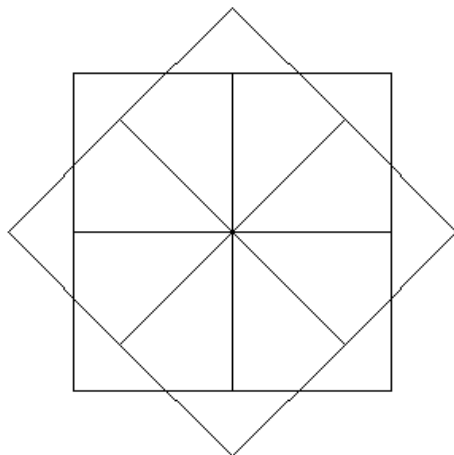
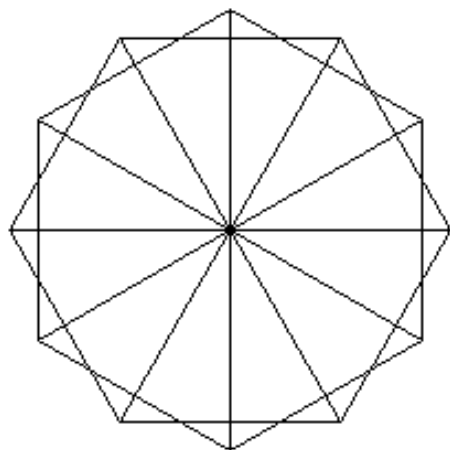
---

- **SETPC 0-15** - задава цвят на линията (0-15)
- **SETSC 0-15** - задава цвят на фона (0-15)
- **ARC ъгъл радиус** - рисува дъга, костенурката е в центъра
- **ARC2 ъгъл радиус** - рисува дъга, костенурката е в края
- **HT** - скрива костенурката
- **ST** - показва костенурката

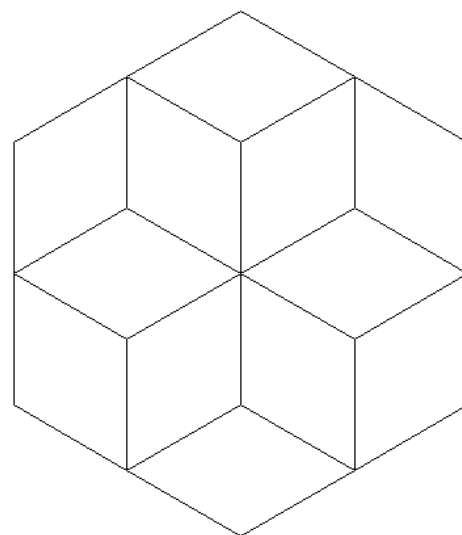
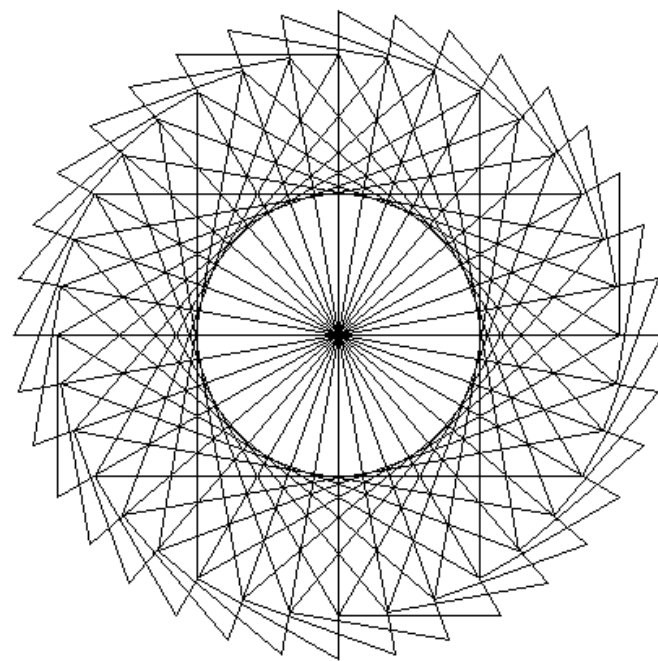
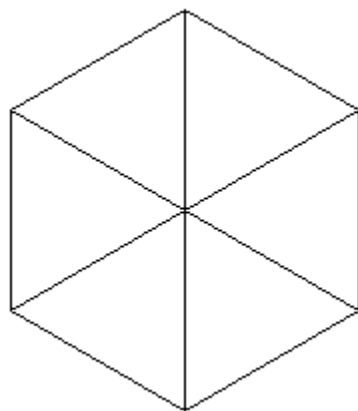
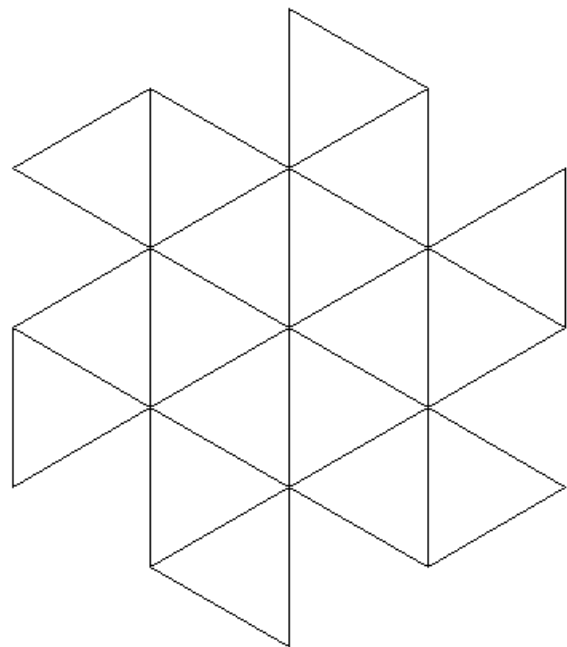
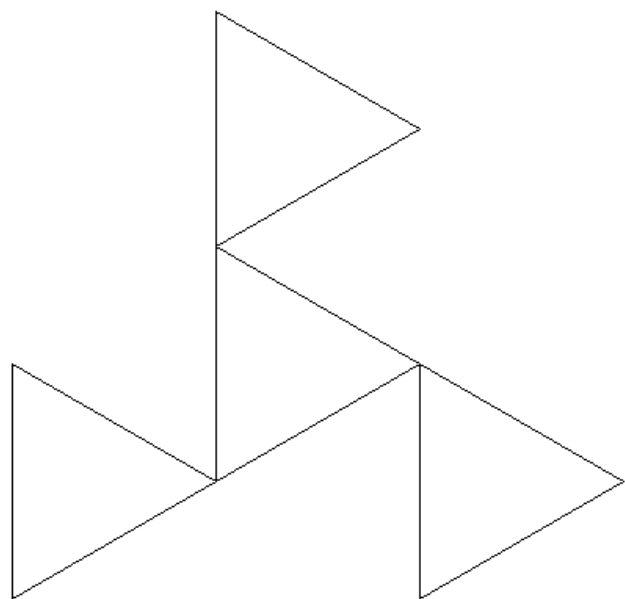
## Задача за изпълнение

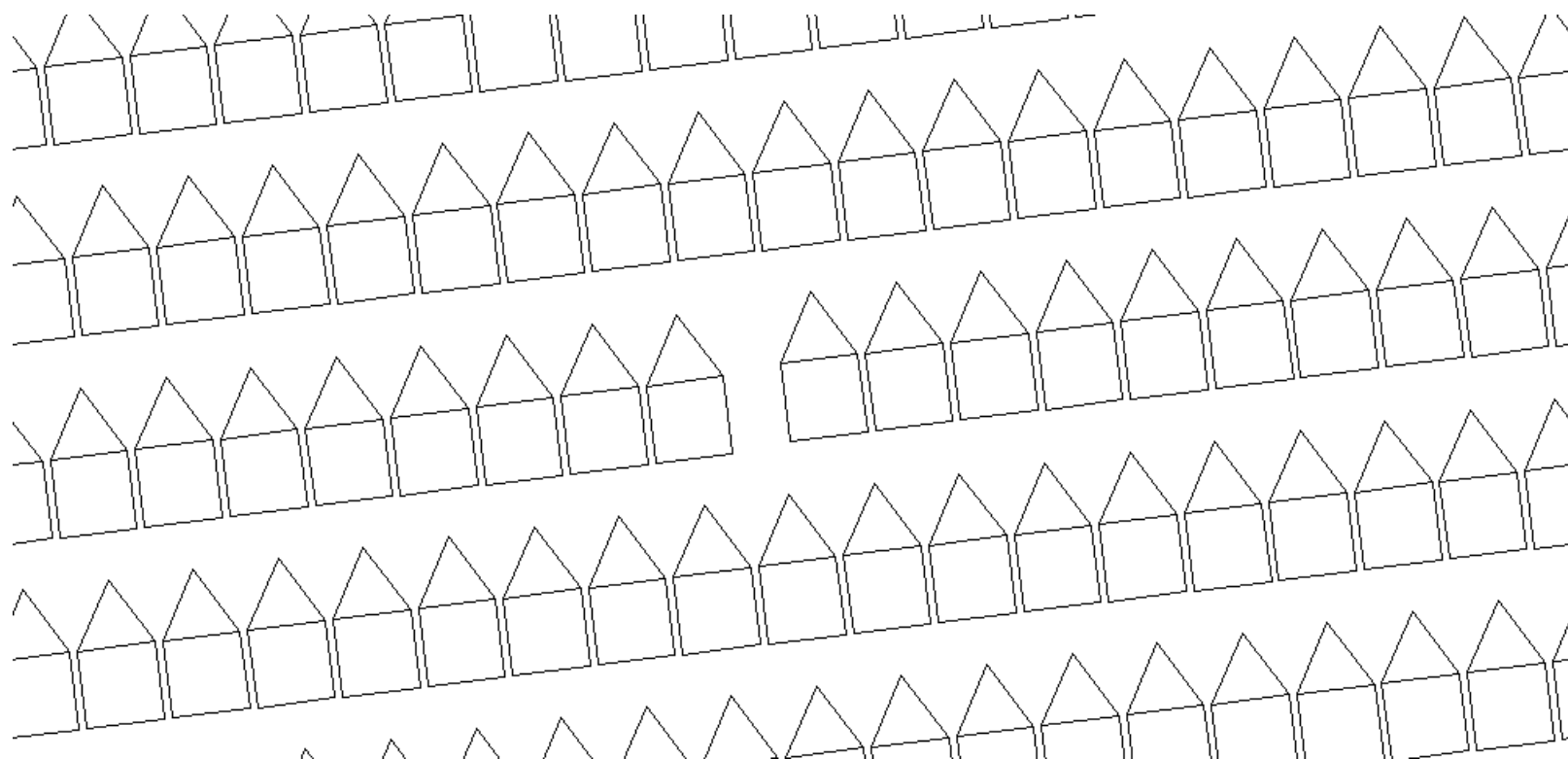
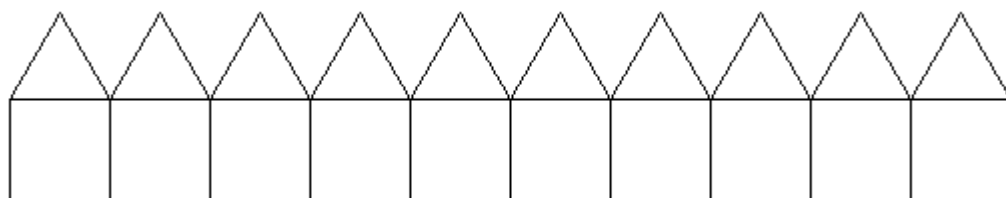
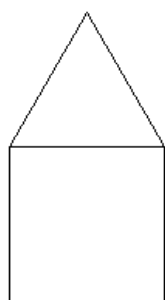
- дефинирайте команди за **квадрат** и **триъгълник** и с тяхна помощ създайте поне 4 от фигурите, показани на следващите слайдове
- дефинирайте команди за изчертаването на тези **фигури** (като копирате командите за създаването в подалгоритъм)











Край

