



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO

MANUAL DE USUARIO:

LOGO

Díaz Medina Jesús Kaimorts
Esquivel Valdez Alberto
Vargas Romero Erick Efraín

Profesor: Tecla Parra Roberto
Compiladores
Grupo: 3CM7

Fecha de entrega: 03 de diciembre del 2018

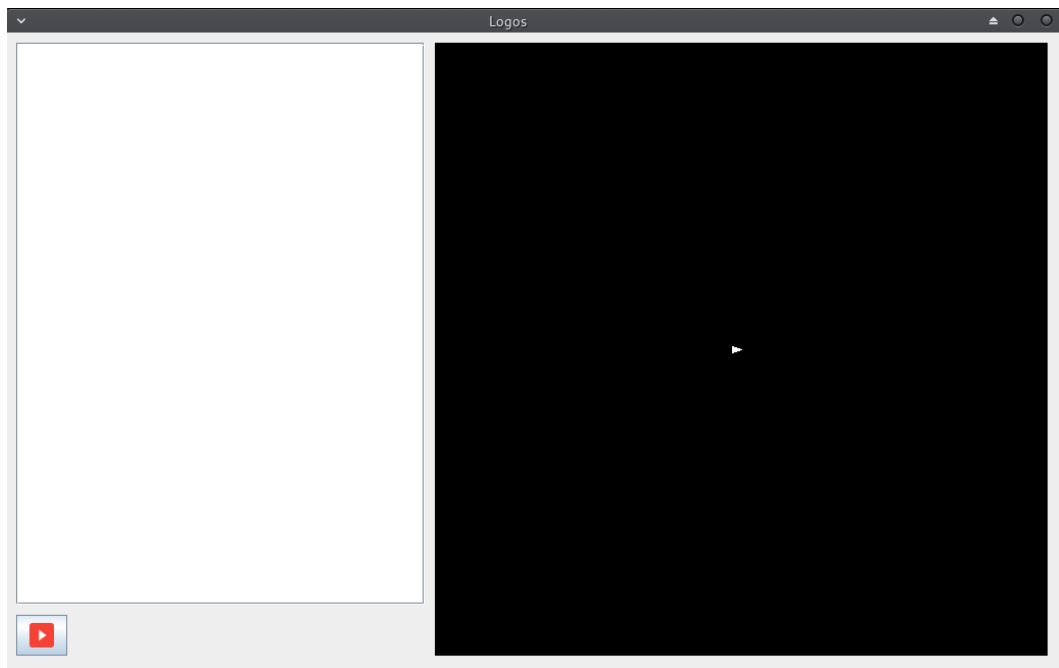
Índice

1. Interfaz	2
2. Comandos básicos	2
3. Instrucciones del lenguaje	3
4. Figuras de ejemplo	3
4.1. Árbol	3
4.2. Cuadrado	4
4.3. Triángulo	4
4.4. Cuadrado	5
4.5. Pentágono	5
4.6. Hexágono	6
4.7. Heptágono	6
4.8. Octágono	7
4.9. Nonágono	7
4.10. Decágono	8
4.11. Espirógrafo 1	8
4.12. Espirógrafo 2	9
4.13. Regla	9
4.14. Hilbert	10

1. Interfaz

La interfaz de LOGO se compone de:

- Un área de texto, donde se ingresan los comandos del lenguaje
- Un botón que permite dibujar las acciones descritas por los comandos
- Un panel, donde se visualiza el dibujo



2. Comandos básicos

En LOGO existen 3 comandos básicos para dibujar:

- FORWARD[n]: permite dibujar una línea recta avanzando n pixeles en la dirección hacia la que apunta la flecha contenida en el panel
- TURN[n]: gira la dirección de la flecha n grados en el panel
- COLOR[n1,n2,n3]: cambia el color para dibujar a (n1,n2,n3) siendo estos parámetros en RGB

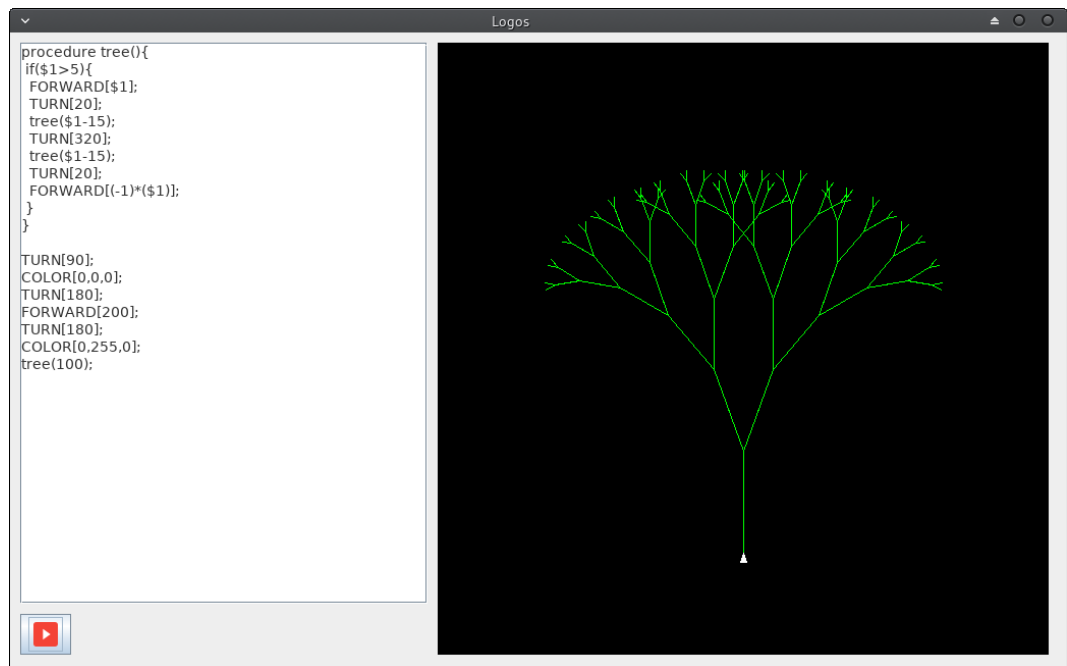
3. Instrucciones del lenguaje

El lenguaje proporciona instrucciones secuenciales, decisiones, ciclos, funciones y procedimientos (para detalles leer el Manual Técnico). A través de esas instrucciones y junto con los comandos básicos anteriormente descritos se pueden realizar dibujos complejos, como espirales, reglas, árboles, fractales, etc.

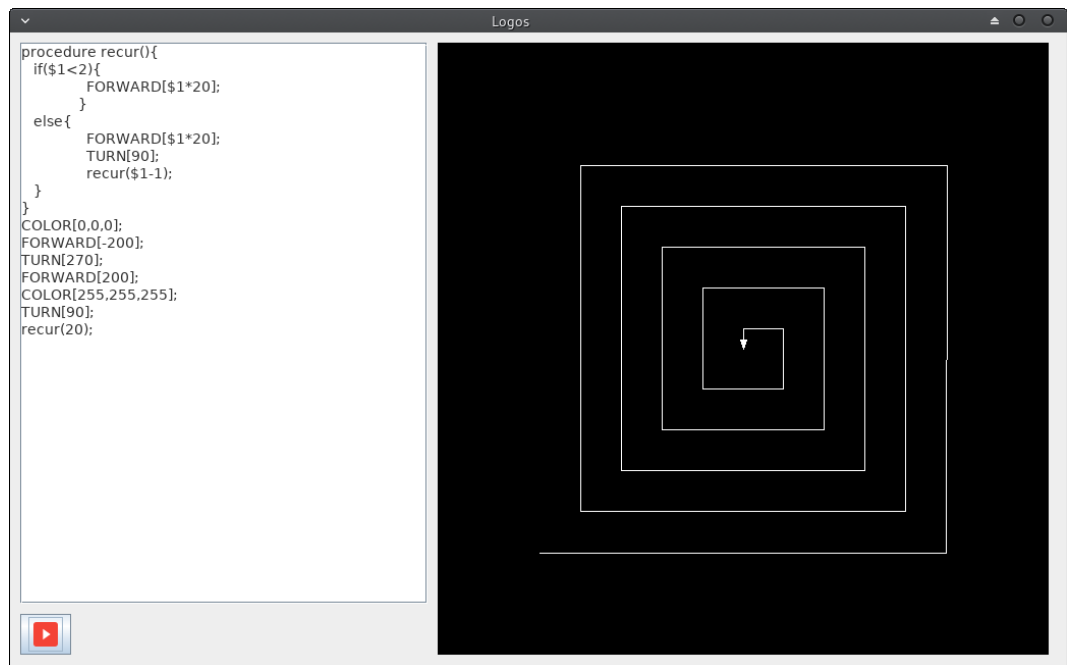
4. Figuras de ejemplo

A continuación, se describe el código para dibujar algunas figuras básicas de ejemplo:

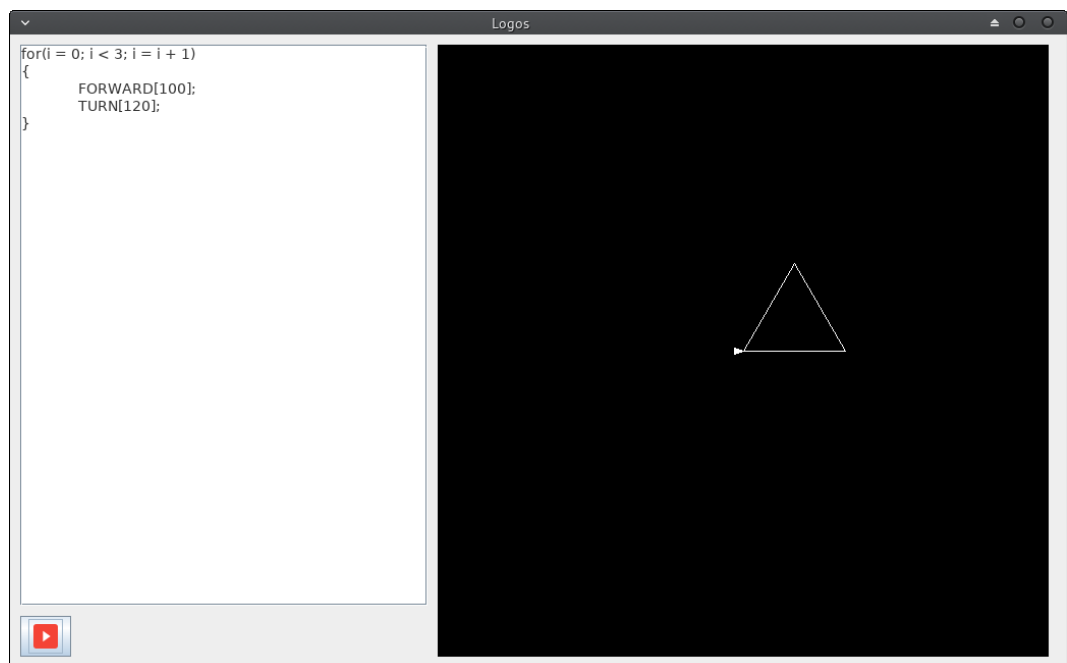
4.1. Árbol



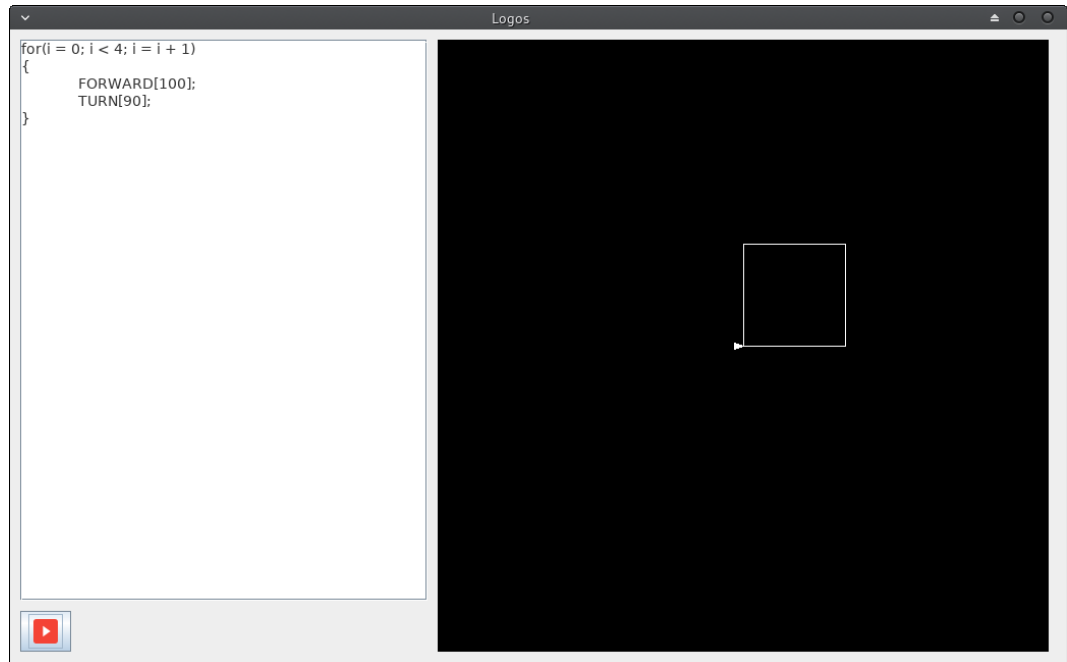
4.2. Cuadrado



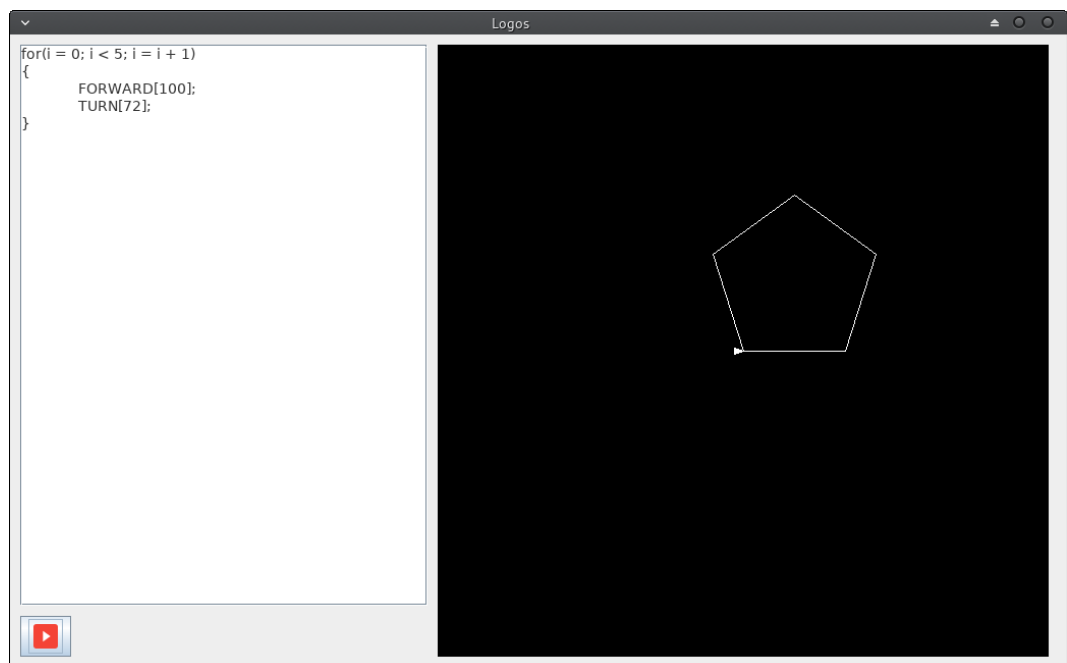
4.3. Triángulo



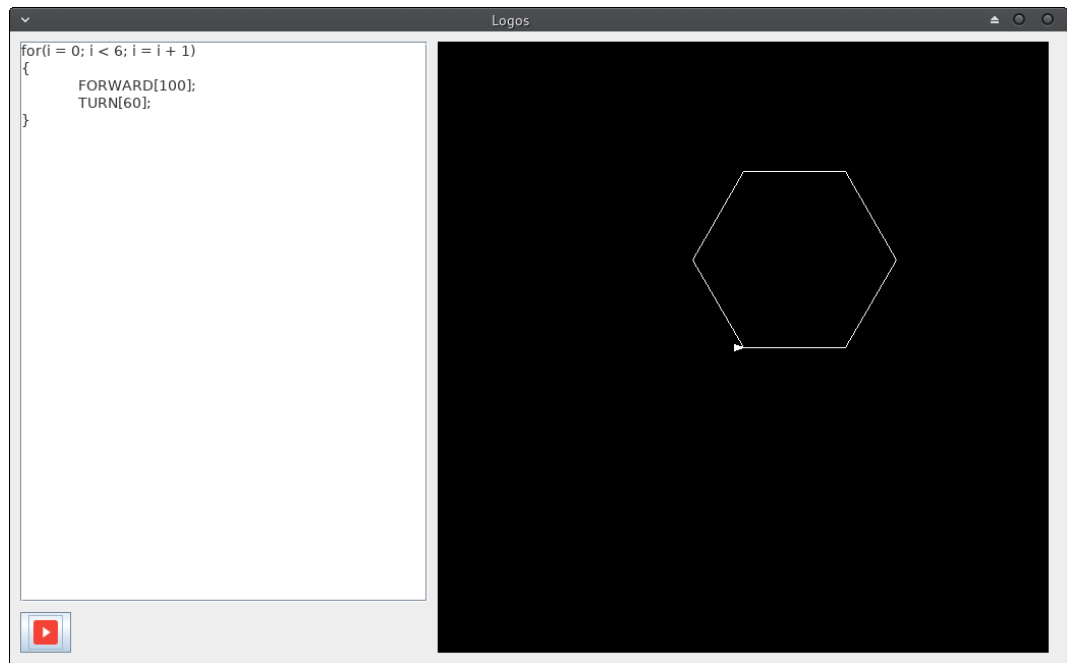
4.4. Cuadrado



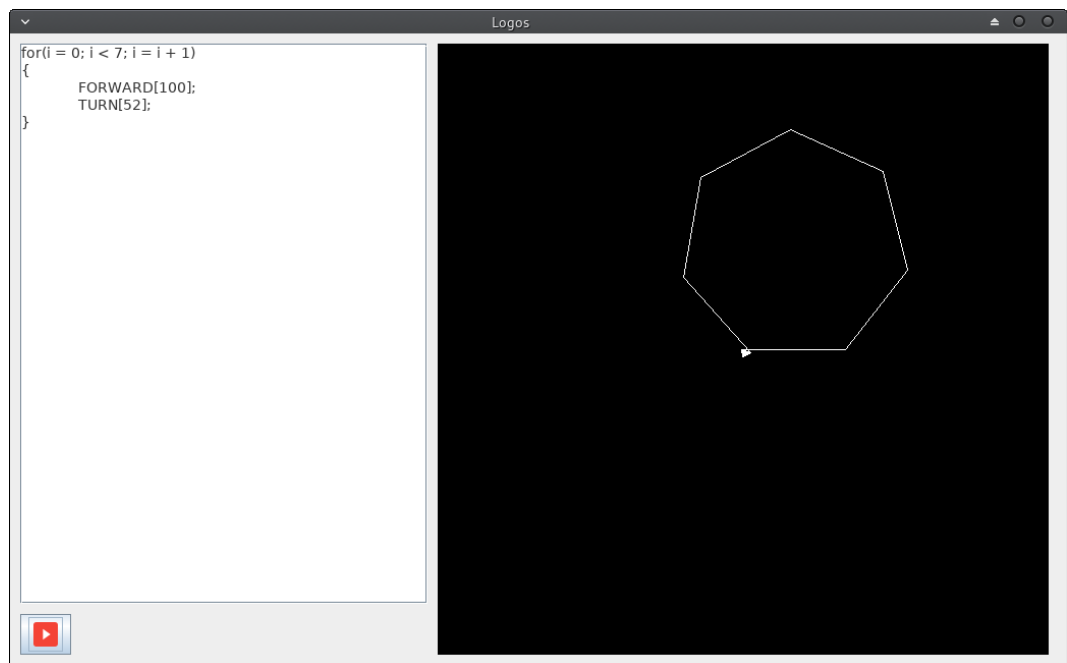
4.5. Pentágono



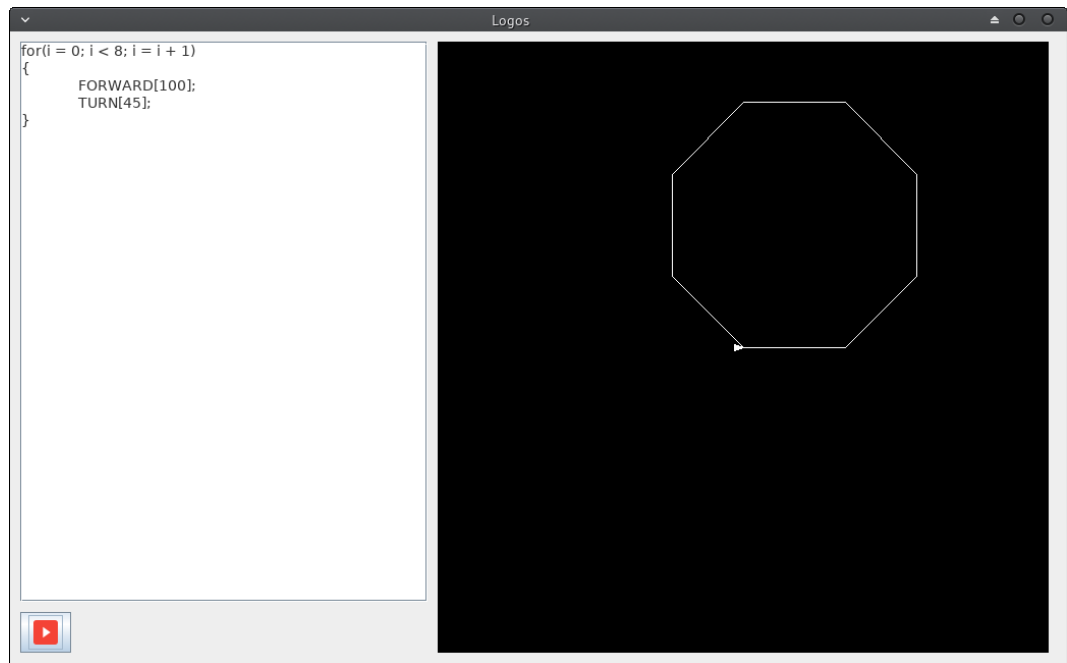
4.6. Hexágono



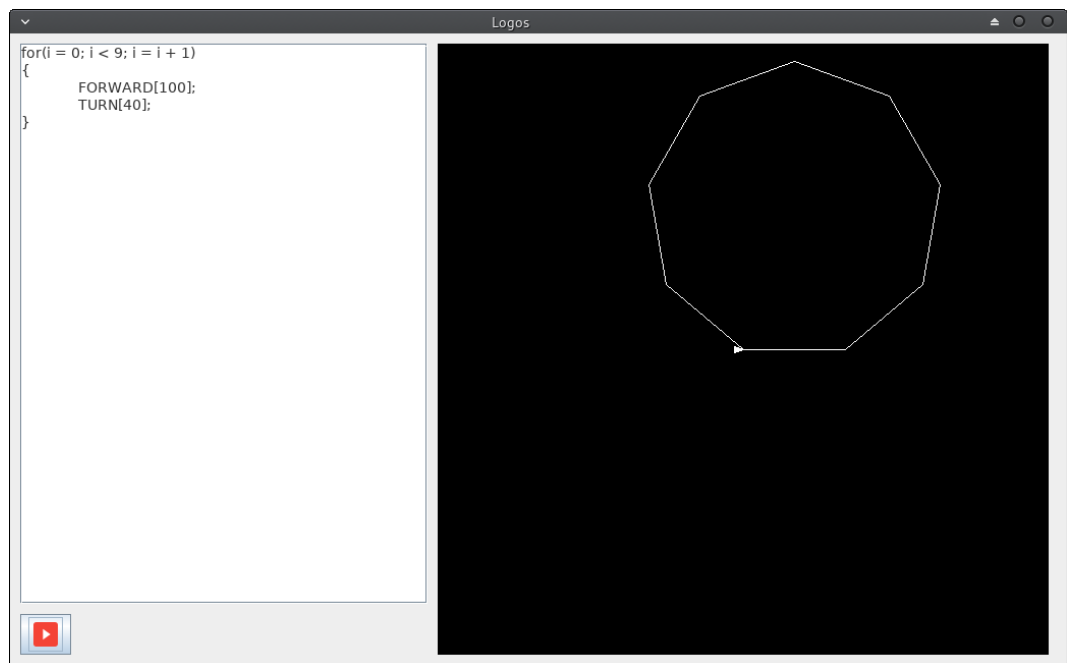
4.7. Heptágono



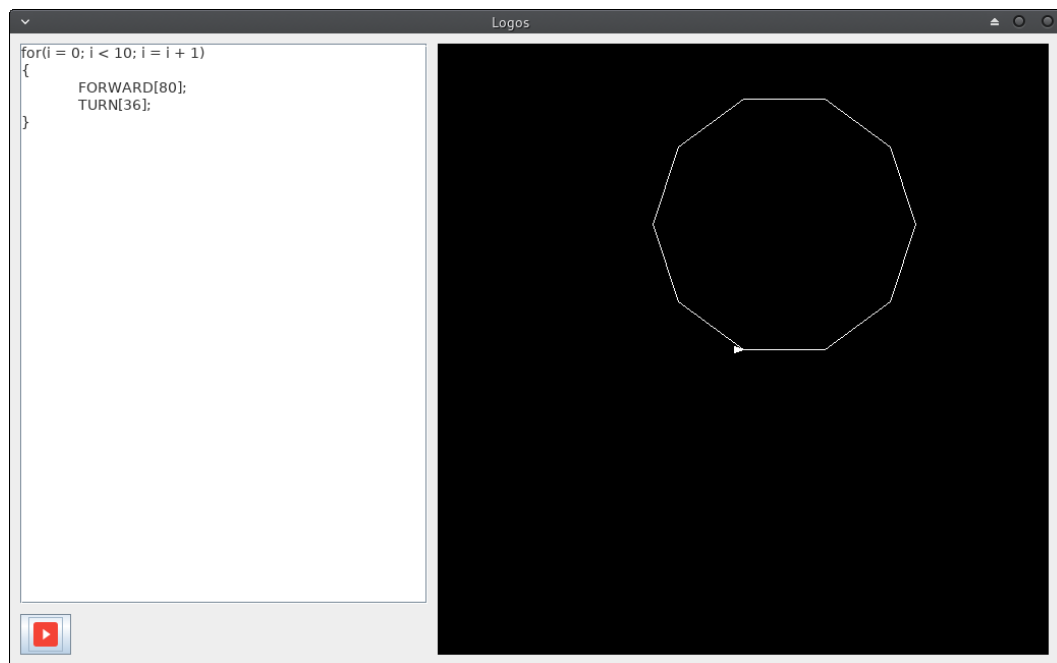
4.8. Octágono



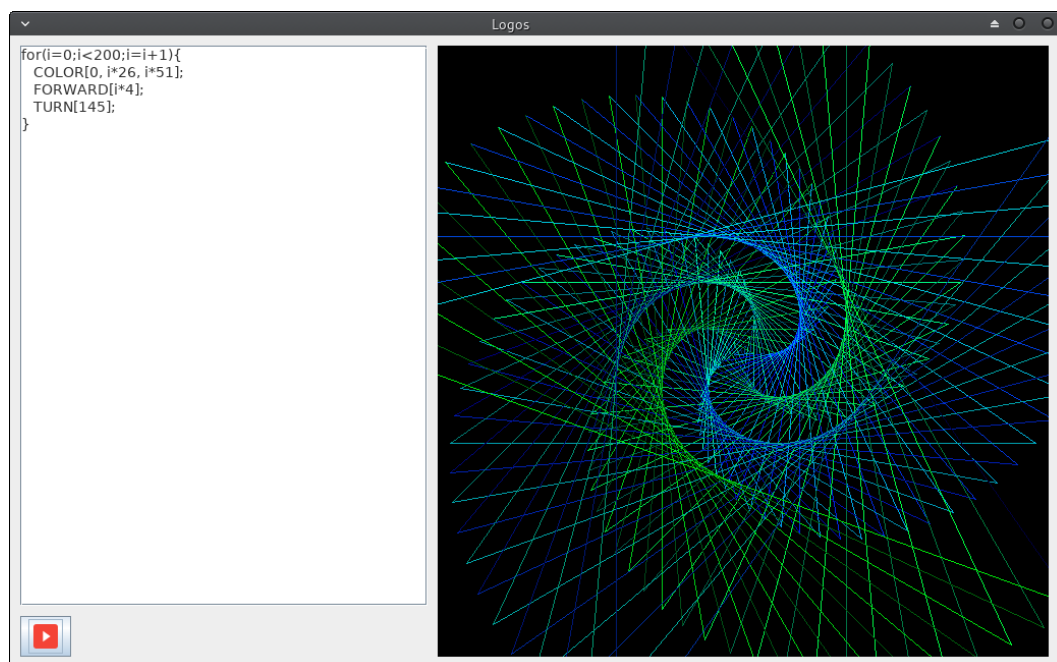
4.9. Nonágono



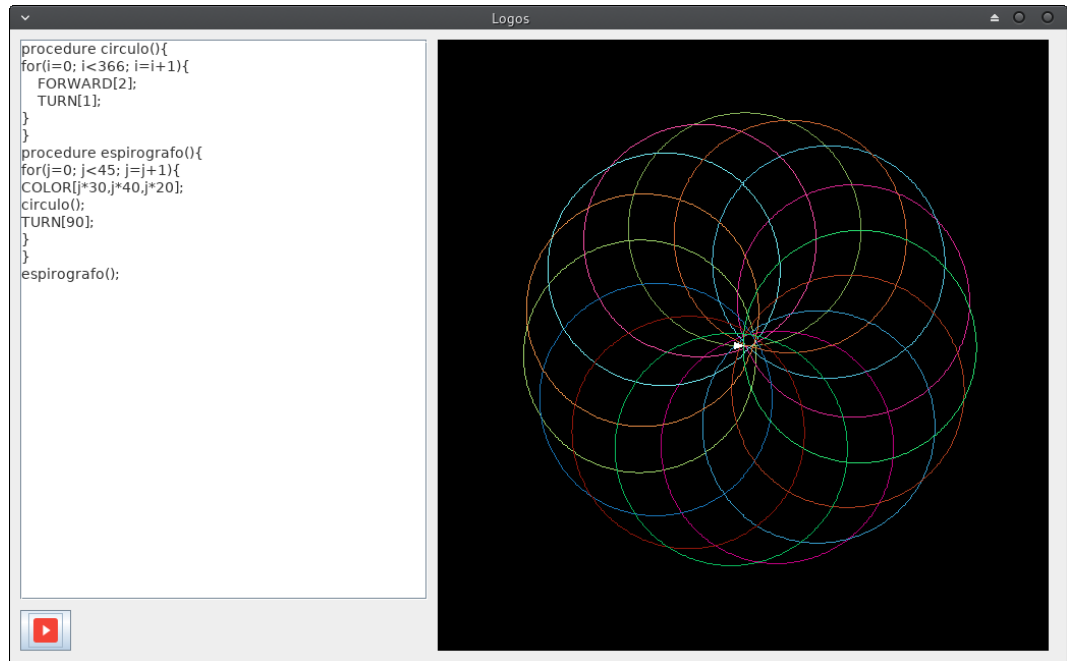
4.10. Decágono



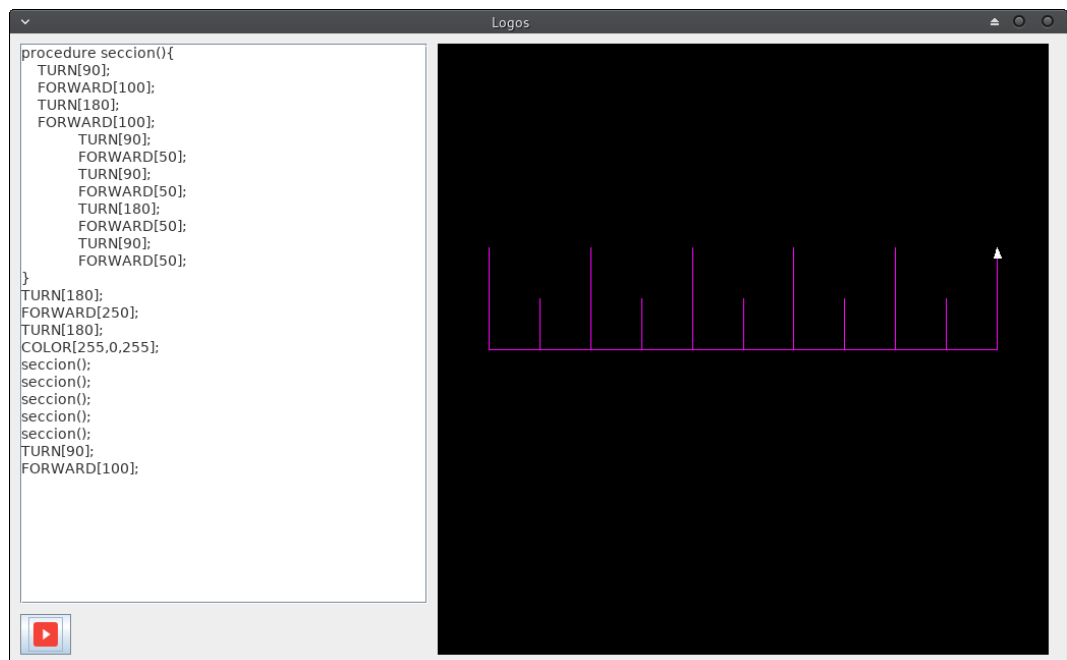
4.11. Espirógrafo 1



4.12. Espirógrafo 2



4.13. Regla



4.14. Hilbert

