

6_19 pamoka



Tikslai. Pakartoti Imagine Logo sąvokas (terminus, komandas). Parengti procedūrą(as) (žiūrėkite B dalį).

Užduotys

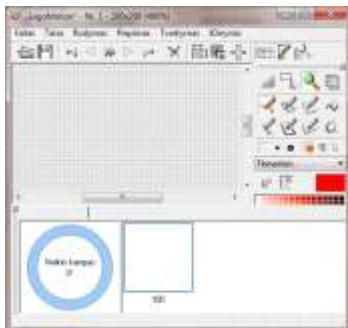
1. Išspręskite kryžiažodį.
2. Atlikite ketvirto pratimo užduotis.
3. Parengtą darbą atsiųskite mokytojui adresu: mokiniodarbai@gmail.com
4. Sužinokite įvertinimą.

Vertinimo kriterijai

1. **Savarankiškai** atliktas darbas – 10 balų. (už darbą pamokoje)
2. Prie kompiuterio sėdintys atlieka praktinius darbus, suole sėdintys skaito Vėžliuko konspektą (arba jį konspektuoja). – 10 balų (už darbą pamokoje)
3. Pamokos metu nedrausmingi, nedirbo (trumpai dirbdavo), lankėsi neleistinose svetainėse, trukdė kitiems, į mokytojo pastabas nereagavo – 2 balai + (pastaba į „Tamo“).

A. ImagineLogo pieštuve.

Duomenų tipas – paveikslas (kaukė)



Imagine Logo kalboje apibrėžti trys duomenų tipai: žodis, sąrašas ir paveikslas. Tai modernūs tipai, kuriuose slypi įvairių programavimo paradigmu (procedūrinio, funkcinio, objektinio) principai. Labiausiai patrauklus paveikslo - kaukės duomenų tipas. Paveikslu vadinamas paveikslėlių rinkinys, paprastai skirtas animacijai kurti. Žemiau pateiktą gumbės paveikslas su visais jį sudarančiais paveikslėliais (vadinama kadrais).

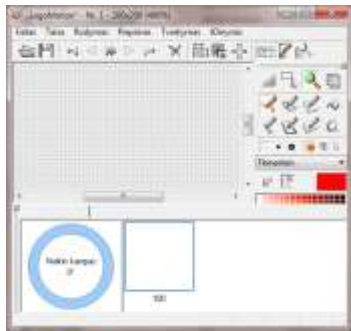


6 pav.

7 pav.

Logo terpėse naudojama metafora – Vėžliuko kaukė, t.y. Vėžliukas gali pakeisti savo išvaizdą užsidėdamas kaukę ir tapti bet kuriuo gyvūnu ar daiktu. *Imagine Logo* sistemoje kaukės sąvoką įgyvendina paveikslas – jis tiesiog priskiriamas Vėžliukui. Kaukėms kurti, redaguoti, peržiūrėti *Imagine Logo* turi specialią priemonę – patogų kaukių redaktorių. Tai paprasčiausias grafinis redaktorius, turintis daugelį įprastų *Windows* grafinių redaktorių galimybių. Tačiau yra ir papildomų, pavyzdžiui, skirtų animacijai kurti – kadru

peržiūra, padedanti pamatyti, kaip atrodys judesys keičiant vieną po kito kaukės kadrus; fotografavimo priemonė, įkelianti ekrano dalį, esančią grafinio redaktoriaus fone, į kaukės kadra ir pan.



1. Pieštuvė. Dešinėje pusėje piešiamo, kairėje pusėje galime pasirinkti piešinio būseną.
2. Išbandykite visus dešinėje pieštuvės pusėje esančius įrankius.
3. Nupieškite kaukę.



B. 19 pamokos praktinės užduotys

Procedūra

Užduotys. 1. Pakartokime ir išmokime komandas.

2. Išmokime kurti kaukes.
3. Susipažinkime su procedūra.

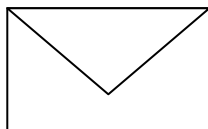
1. Pakartokime ir išmokime komandas.

1.1. Įrašykime, kokią figūrą piešia vėžliukas.....: a) kartok 3 [pr 60 kr 120]

1.2. Įrašykime, kokią figūrą piešia vėžliukas.....: b) kartok 4 [pr 60 kr 90]

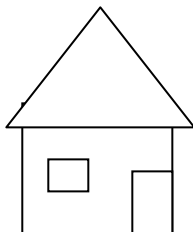
1.3. Užrašykime šias figūras komandomis:

a)



.....
.....
.....

b)

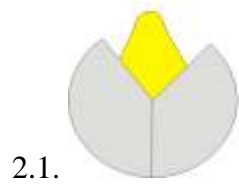


.....
.....

1.4. Pakartokime ir išmokime šias vėžliuko komandas:

Žodynas ir reikšmės. pp – pradžia, pr – priekin, es – eisim, pš – piešim, kr – kairėn, dš – dešinėn, pps – pasirink spalvinimo spalvą, spalvink, valyk, pr (Enter) liniuotė, kr (Enter) sukinyš, matlankis, trinsim, atgal, prš – pasirink raštą, keisk. foną.

2. Išmokime kurti animuotas kaukes. Kaukės dydžio keitimas. Sukurk savo kaukę žiūrėdamas(ma) į pavyzdį.



2.2.



3. Susipažinkime su procedūra. Procedūra prasideda žodžiu „tai...(pavadinimas).....(rašomas programos kodas)..taškas.

3.1. Pavyzdys. tai trikampis
kartok 3 [pr 60 kr 360 / 3]
taškas

Parašykite savo procedūrą:

tai

.....

....

.....

....