

# PROGRAMACIÓN EN LENGUAJE LOGO

## PRÁCTICA 0



A LO LARGO DE ESTE TEMA VAS A APRENDER A PROGRAMAR UTILIZANDO UN LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN LLAMADO LOGO. PARA ELLO UTILIZAREMOS EL PROGRAMA WINLOGO.

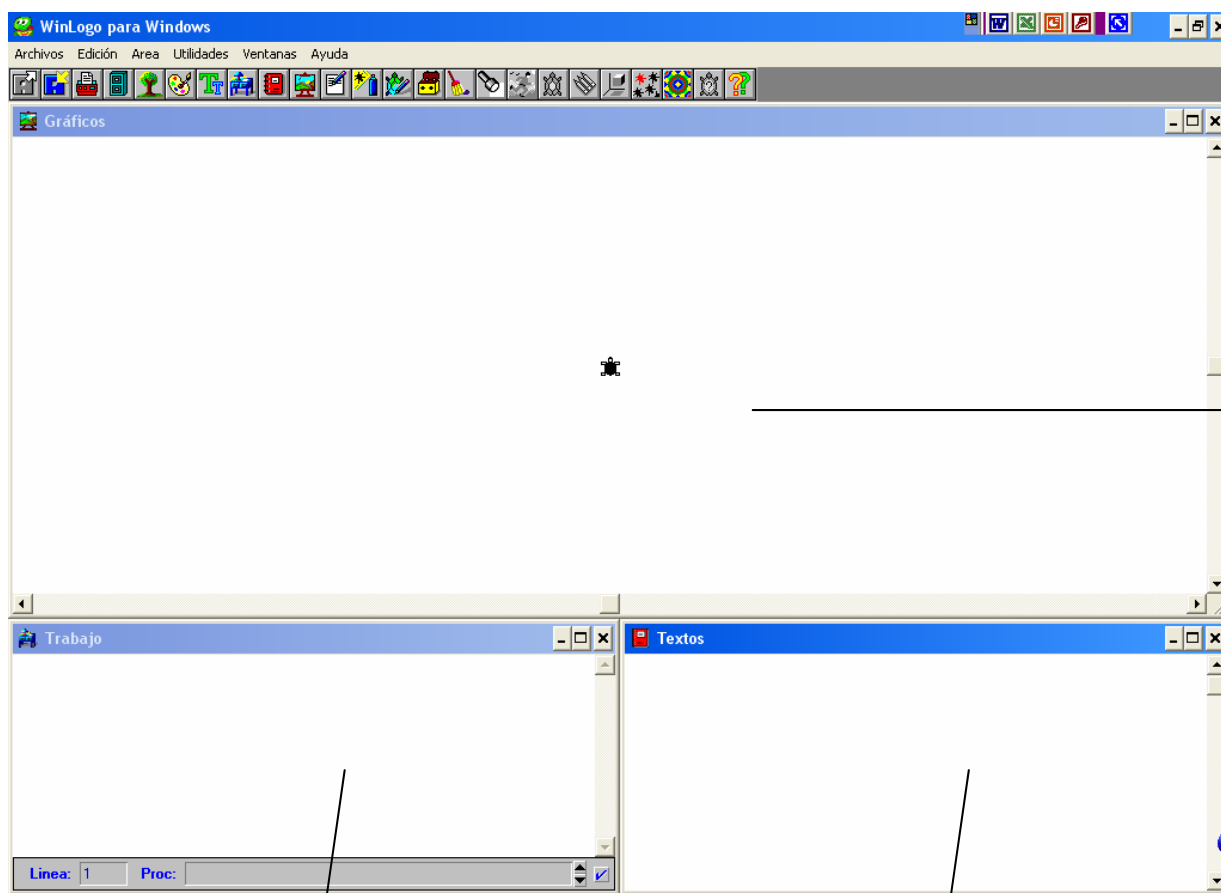
ESTA PRIMERA PRÁCTICA PRETENDE QUE TE FAMILIARICES CON EL ENTORNO DEL COMPILADOR DE LENGUAJE LOGO QUE UTILIZARÁS PARA REALIZAR LAS PRÁCTICAS SIGUIENTES.

1.- PARA ENTRAR EN EL **WINLOGO** HAZ DOBLE CLIC EN EL ICONO QUE TIENES EN EL ESCRITORIO DE WINDOWS.



SI NO TE FUNCIONA ENTRA A TRAVÉS DEL BOTÓN DE INICIO.

2.- CUANDO ENTRES AL **WINLOGO** VERÁS ESTA VENTANA. FÍJATE EN LAS PARTES QUE TIENE:



Aquí verás cómo la tortuga de LOGO se mueve haciendo dibujos.

Aquí escribirás las órdenes que le des al ordenador para que las ejecute.

Aquí leerás los mensajes que te ofrezca el ordenador.

**3.- EN EL ÁREA DE TRABAJO PUEDES ESCRIBIR INSTRUCCIONES (SE LLAMAN PRIMITIVAS) PARA QUE LOGO LAS EJECUTE.**

**MÁS ADELANTE, SERÁS CAPAZ DE ESCRIBIR PROGRAMAS UTILIZANDO VARIAS PRIMITIVAS. AHORA SIMPLEMENTE PRUÉBALAS Y OBSERVA LO QUE OCURRE.**

**AQUÍ TIENES UNA LISTA DE ALGUNAS PRIMITIVAS DEL LENGUAJE LOGO PARA QUE LAS PRUEBES. ES MUY IMPORTANTE QUE TE FAMILIARICES CON EL LENGUAJE LOGO. REPITE LAS PRUEBAS EN EL ORDEN QUE QUIERAS. PUEDES JUGAR TODO EL RATO QUE QUIERAS HASTA QUE LO DOMINES.**

**(SE PUEDEN UTILIZAR TANTO LAS PRIMITIVAS CON SU NOMBRE COMPLETO COMO POR SU ABREVIATURA)**

PRIMITIVA	ABREVIATURA	QUÉ HACE	EJEMPLO
AVANZA N	AV N	La tortuga avanza hacia delante N puntos.	AVANZA 100
RETROCEDE N	RE N	La tortuga retrocede N puntos.	RETROCEDE 25
GIRADERECHA N	GD N	La tortuga gira a la derecha N grados.	GD 90
GIRAIZQUIERDA N	GI N	La tortuga gira a la izquierda N grados.	GI 30
CENTRO		Sitúa a la tortuga en el centro de la pantalla.	CENTRO
BORRAPANTALLA	BP	Borra la pantalla gráfica.	BORRAPANTALLA
BAJALÁPIZ	BL	El lápiz se sitúa sobre el papel. Si luego se mueve la tortuga se marcará su recorrido sobre la pantalla.	BAJALAPIZ
SUBELÁPIZ	SL	El lápiz se levanta del papel. Aunque la tortuga se mueva no marcará su recorrido sobre la pantalla.	SUBELAPIZ
OCULTATORTUGA	OT	La tortuga desaparece de la pantalla (pero sigue dibujando).	OT
MUESTRATORTUGA	MT	La tortuga vuelve a aparecer en la pantalla	MT
PONCOLOR N	PONCL N	La tortuga pinta de color N (N puede valer cualquier número entre 1 y 256).	PONCOLOR 200
PONGROSOR N	PONG N	Modifica el grosor del trazo de la tortuga (N puede valer cualquier número entre 1 y 10).	PONGROSOR 5
ESCRIBE "N"	ES "N"	Escribe en la pantalla de textos la palabra puesta detrás de las comillas.	ESCRIBE "Hola"
ESCRIBE [N N N...]	ES [N N N...]	Escribe en la pantalla de textos las palabras puestas entre corchetes.	ES [Hola ¿Cómo estás?]
REPITE N [ACCION]		Repite N veces la acción (cualquier primitiva) o acciones puestas entre corchetes.	REPITE 5 [ES "Hola"]

**4.- PUEDES PROBAR LAS PRIMITIVAS INTENTANDO REALIZAR ALGUNOS DIBUJOS**