

PROGRAMACIÓN EN LENGUAJE LOGO

PRÁCTICA 3



Nombre: _____ Nº: _____

Nombre: _____ Nº: _____

Curso/Clase: _____ Ordenador: _____

NOTA:

1.- ENTRA EN WINLOGO

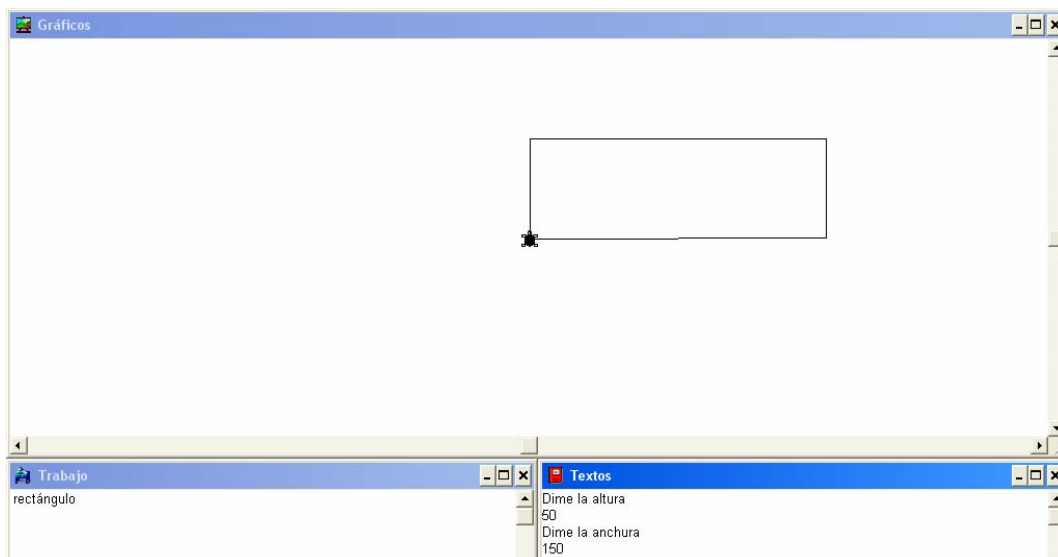


Y ABRE LA VENTANA DE **EDICIÓN** (DONDE SE ESCRIBEN LOS PROGRAMAS) PULSANDO



2.- **INVENTA Y ESCRIBE UN PROGRAMA LLAMADO rectángulo** QUE NOS PIDA QUE INTRODUCAMOS LA ALTURA Y LA ANCHURA DE UN RECTÁNGULO POR LA VENTANA DE TEXTOS Y DESPUÉS DIBUJE ESE RECTÁNGULO EN LA VENTANA DE GRÁFICOS. LO PRIMERO QUE DEBE HACER EL PROGRAMA ES BORRAR LA VENTANA DE TEXTOS Y LA DE GRÁFICOS.

EJEMPLO:



AQUÍ TIENES ALGUNAS PISTAS:

- ☞ PARA BORRAR LA VENTANA DE GRÁFICOS PUEDES UTILIZAR LA PRIMITIVA `Borrapantalla`
- ☞ PARA LIMPIAR LA VENTANA DE TEXTOS PUEDES UTILIZAR LA PRIMITIVA `LimpiaVentana "TEXTOS"`
- ☞ PARA LEER UNA VARIABLE, POR EJEMPLO LA VARIABLE `altura`, TIENES QUE UTILIZAR LA PRIMITIVA `haz "altura leepalabra"`
- ☞ PARA REFERIRTE A UNA VARIABLE TIENES QUE PONERLE DELANTE DOS PUNTOS. POR EJEMPLO, LA INSTRUCCIÓN `AVANZA :altura` AVANZARÍA EN LA VENTANA DE GRÁFICOS TANTOS PUNTOS COMO INDIQUE LA VARIABLE `altura`.

3.- INTERPRETA Y EJECUTA TU PROGRAMA (TECLEANDO SU NOMBRE EN LA VENTANA DE TRABAJO)

PARA ASEGURARTE DE QUE FUNCIONA.

4.- SI NO FUNCIONA TU PROGRAMA O NO HACE LO QUE DEBERÍA HACER, MODIFÍCALO Y VUELVE A INTERPRETARLO Y A EJECUTARLO TANTAS VECES COMO SEA NECESARIO.

CUANDO ESTÉS SEGURO/A DE TU PROGRAMA FUNCIONA CORRECTAMENTE, CONTESTA LAS PREGUNTAS QUE HAY DETRÁS DE ESTA HOJA.

5.- PARA GUARDAR EL PROGRAMA EN EL DISQUETE SELECCIONA TODO EL TEXTO DE LA VENTANA DE EDICIÓN (DONDE HAS ESCRITO EL PROGRAMA) Y CÓPIALO. ENTRA EN EL BLOC DE NOTAS Y PÉGALO. GUARDA EL TEXTO DESDE EL BLOC DE NOTAS EN EL DISQUETE CON EL NOMBRE **RECTÁNGULO**.

PRÁCTICA 3 (Programa **RECTÁNGULO**)

PREGUNTAS:

1.- Escribe aquí tu programa:

2.- ¿Qué variables se utilizan en tu programa?

3.- Ejecuta el programa e introduce como datos de entrada una altura=20 y una anchura=200. Copia aquí el contenido de la ventana de GRÁFICOS tal y como aparece tras ejecutar tu programa.

4.- Dibuja el diagrama Entrada/Salida de tu programa.