

PROGRAMACIÓN EN LENGUAJE LOGO

PRÁCTICA 5



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.- ESCRIBE UN PROGRAMA EN LOGO LLAMADO mansión QUE REALICE LO SIGUIENTE:

- 1) BORRAR LA PANTALLA DE GRÁFICOS
- 2) DIBUJAR EN LA VENTANA DE GRÁFICOS CON DIFERENTES GROSORES Y COLORES, UTILIZANDO LAS PRIMITIVAS DE LOGO NECESARIAS, UN DIBUJO SIMILAR A UNA CASA (CÓMO TÚ QUIERAS)
- 3) ESCRIBIR EN LA VENTANA DE TEXTOS LA FRASE:
Bienvenido a la Mansión (el nombre que tú quieras)

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.

PRÁCTICA 5 (Programa **MANSIÓN**)

PREGUNTAS:

1.- Escribe aquí tu programa:

2.- ¿Qué aparece en la ventana de gráficos tras la ejecución de tu programa?

3.- ¿Y en la ventana de textos?