

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ Γ' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2. Ο Προγραμματισμός στην Πράξη. ΜΑΘΗΜΑ 5 – Διαδικασίες.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΑΣΚΗΣΗ 1

Θεωρώντας ότι η χελώνα αρχικά είναι στη θέση που βλέπετε:



Γράψτε μια διαδικασία σε γλώσσα Logo ώστε η χελώνα σχεδιάσει ένα τετράγωνο με μήκος πλευράς 100 βήματα.

α) Ποια εντολή θα δίνετε στο κέντρο εντολών για να σχεδιαστεί το τετράγωνο;

.....

β) Χρησιμοποιώντας την παραπάνω διαδικασία δώστε τις κατάλληλες εντολές στο κέντρο εντολών για να σχεδιάσετε το παρακάτω σχήμα. (Η χελώνα ξεκινά και καταλήγει στη θέση που φαίνεται στο σχήμα).

--	--

ΑΣΚΗΣΗ 2

Θεωρώντας ότι η χελώνα αρχικά είναι στη θέση που βλέπετε:



Γράψτε μια διαδικασία σε γλώσσα Logo ώστε η χελώνα σχεδιάσει ένα τρίγωνο με μήκος πλευράς 100 βήματα.

Ποια εντολή θα δίνετε στο κέντρο εντολών για να σχεδιαστεί το τρίγωνο;

.....

ΑΣΚΗΣΗ 3

Χρησιμοποιώντας τις δύο παραπάνω διαδικασίες της Άσκησης 2 φτιάξτε ένα πρόγραμμα που να σχεδιάζει το σπίτι του παρακάτω σχήματος. Θεωρήστε ότι η χελώνα ξεκινά από τη θέση που φαίνεται στο σχήμα.

	
---	--

ΑΣΚΗΣΗ 4

1. Γράψτε μια διαδικασία με όνομα Κύκλος που να σχεδιάζει ένα κύκλο.

Ποια εντολή θα δίνετε στο κέντρο εντολών για να σχεδιαστεί ο κύκλος;

.....

2. Γράψτε μια διαδικασία με όνομα Ημικύκλιο που να σχεδιάζει ένα ημικύκλιο.

Ποια εντολή θα δίνετε στο κέντρο εντολών για να σχεδιαστεί το ημικύκλιο;

.....

3. Γράψτε μια διαδικασία με όνομα Δεκάγωνο που να σχεδιάζει ένα δεκάγωνο με πλευρά 100 βήματα.

Ποια εντολή θα δίνετε στο κέντρο εντολών για να σχεδιαστεί το δεκάγωνο;

.....

4. Γράψτε μια διαδικασία με όνομα Ονοματεπώνυμο που να εμφανίζει το ονοματεπώνυμο σας δέκα φορές.

Ποια εντολή θα δίνετε στο κέντρο εντολών για να εμφανιστεί το επώνυμό σας;

.....