

Actividade de LOGO-Kturtle para 2º de eso.

UD 7 PROGRAMACIÓN.

CA4.1 - Describir, interpretar e deseñar solucións a problemas informáticos e/ou retos de manexo de máquinas, aplicando os elementos e as técnicas de programación...

CA4.2 - Programar aplicacións sinxelas para distintos dispositivos empregando os elementos de programación de maneira apropiada e aplicando ferramentas de edición.

Empregaremos para iniciarnos na programación o Programa Kturtle en linguaxe LOGO. Está montado sobre a maqueta abalar. Podemos ver varios **exemplos básicos e copiar o código** de movementos, trazado e cores.

```

2
3 canvassize 200, 200
4 canvasscolor 0, 0, 0
5 pencolor 255, 0, 0
6 penwidth 5
7
8 go 20,20
9 direction 135
10
11 forward 200
12 turnleft 135
13 forward 100
14 turnleft 135
15 forward 141
16 turnleft 135
17 forward 100
18 turnleft 45
19
20 go 40, 100
    
```

para acceso online en casa podemos ir a:
<https://www.offidocs.com/index.php/desktop-online-education-apps/kturtle-online-educational-game>
<https://www.rollapp.com/launch/kturtle>

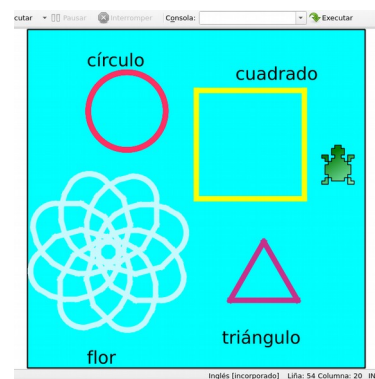
ACTIVIDADE 1: FIGURAS E COMANDOS.

Fai unha lámina co teu nome na parte superior e varias (4) figuras xeométricas + cruces e frechas, con distintos cores ou trazos. Emprega a función **repeat** e a **learn** (aprender a) e aplica unha variable (\$a).

Entregar Programa en .txt e en arquivo explicativo .pdf

Outros comandos sinxelos e útiles para o traballo poden ser:

- reset** # limpiar pantalla
- go 300,200** # ir a x,y
- wait t** # espera t
- print "texto entre comillas"** # imprime texto entre comillas
- clear** #si escribo clear borro todo lo dibujado
- center** #ir al centro de la página
- direction 0** #orientar la tortuga
- print 30+40** #realiza e escribe operación
- \$a=5** # definir variable
- repeat 4 {forward 100 turnleft 90}** # dibuja un triángulo (Proba con outros polígonos regulares)



Lembra que para escoller cores e direccións tes as seguintes ferramentas.

Comando learn

learn desplazaderecha { direction 90 forward 50} #crear una orden complexa *desplazaderecha*


learn despraza \$a { direction 90 forward \$a} #orden dependente *despraza* un valor definido \$a

learn despraza \$c,\$d { direction \$c forward \$d} #orden dependiente con valores por definir.

```

1 reset
2 $a=100
3 learn desplazaderecha { direction
90 forward 50} #crear una orden
complexa desplazaderecha
4 learn despraza $a { direction 90
forward $a} #orden dependente
despraza un valor definido $a
5 learn despraza $c,$d { direction
$c forward $d} #orden dependiente
con valores por definir.
6
7 go 20,20
8 desplazaderecha
9 go 80,80
10 despraza $a
11 go 200,120
12 despraza 90,100

```


ACTIVIDADE 2: O MEU NOME EN KTURTLE.

Fai unha lámina co teu nome editado en cores e en efecto de profundidade coas ferramentas explicadas, **repeat** e a **learn** (*aprender a*) e aplica unha variable (\$a).
 Entregar Programa en .txt e en arquivo explicativo .pdf

Podes seguir o seguinte exemplo.

```

&Editor
1 reset
2 pencolor 0, 0, 144
3 $a=4
4
5
6
7
8 learn letrai{
9 repeat 2 {
10 forward 100
11 turnleft 90
12 forward 20
13 turnleft 90
14 }}
15 learn letrar{}
16
17
18 go 100,200
19 letrai
20 go 100+$a, 200-$a
21 direction 0
22 pencolor 0, 222, 255
23 letrai
24 go 300,300
25 letrar

```

