

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 canvacolor 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:

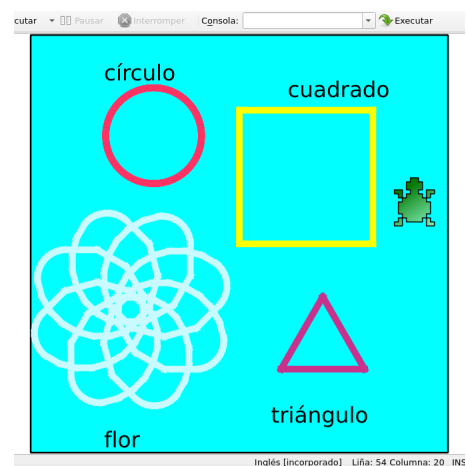
- <https://www.offidocs.com/index.php/desktop-online-education-apps/kturtle-online-educational-game>
- <https://www.rollapp.com/launch/kturtle>

ACTIVIDADE 1:

Fai unha lámina con 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**
- \$texto= "hola" **#definir término**
- print \$texto **#imprimir término**
- clear **#si escribo clear borro todo lo dibujado**
- center **#ir al centro d ela página**
- direction 0 **#orientar la tortuga**
- print 30+40 **#escribir operación núm**
- \$a=5 **# definir variable**
- learn** desplazaderecha { direction 90 forward 30} **#crear una orden compleja**



**ACTIVIDADE 2:**

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
```

