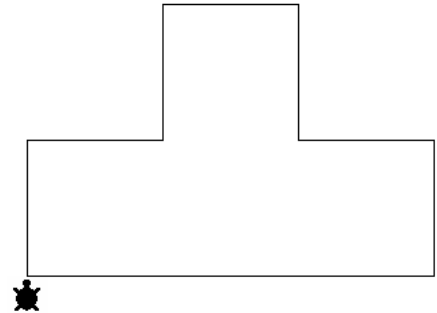


ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Επανάληψη στη LOGO

Δραστηριότητα 1

Να γράψετε τις εντολές Logo για τη σχεδίαση του παρακάτω «βάθρου». Κάθε πλευρά έχει μήκος 100 (εκτός της μεγάλης) :






Δραστηριότητα 2

Να συμπληρώσετε κατάλληλα τις εντολές της Στήλης A ώστε να έχουμε το αποτέλεσμα της Στήλης B :

Στήλη A	Στήλη B
επαναλαβε _____ [μπ 100 δε _____]	
επαναλαβε _____ [μπ 2 δε]	
δε 45 μπ 100 δε 90 μπ 200 _____ 90 μπ _____	

Δραστηριότητα 3

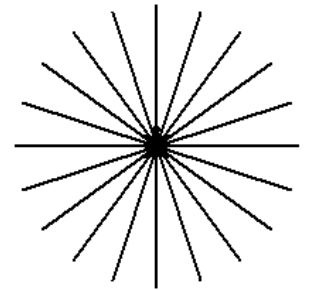
Να γράψετε διαδικασίες οι οποίες σχεδιάζουν τα παρακάτω σχήματα :

	Πεντάγωνο
	Εξάγωνο
	Κύκλος

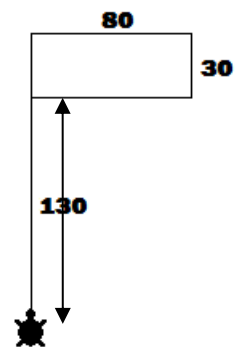
Δραστηριότητα 4

Να γράψετε διαδικασία η οποία σχεδιάζει ένα «αστέρι» με 20 ακτίνες.

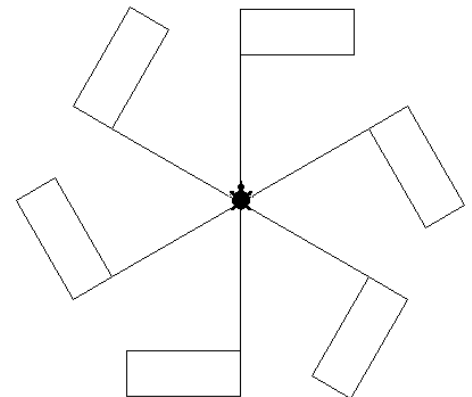
Κάθε ακτίνα έχει μήκος 100.

**Δραστηριότητα 5**

α) Να γράψετε διαδικασία η οποία σχεδιάζει τη «σημαία» του διπλανού σχήματος. Στο τέλος, η χελώνα πρέπει να επιστρέφει στην αρχική της θέση.



β) Χρησιμοποιώντας κατάλληλα την προηγούμενη διαδικασία, να γράψετε νέα διαδικασία η οποία σχεδιάζει το διπλανό «μύλο» :



Δραστηριότητα 6

Αν εισάγουμε στο κέντρο εντολών τις εντολές :

κανε "α 10

κανε "β 4

κανε "α :a + 2

κανε "β :β - 1

κανε "γ :a - :β

δειξε :γ

Ποια τιμή θα εμφανιστεί ;

Υπόδειξη : Συμπληρώστε τον πίνακα τιμών

α	β	γ

Δραστηριότητα 7

Στο κέντρο εντολών πληκτρολογήστε τις εντολές :

κανε "κ 0

επαναλαβε 10 [δειξε :κ κανε "κ :κ + 2]

Ποιες τιμές εμφανίζονται ;

Δραστηριότητα 8

α) Δημιουργήστε τη διαδικασία τετραγωνο, χρησιμοποιώντας μεταβλητή για το μήκος των ίσων πλευρών.

για τετραγωνο :a

.....

τελος

Στο κέντρο εντολών, πληκτρολογήστε τις εντολές για να σχεδιάσουμε τετράγωνα με πλευρές :

30 βημάτων

100 βημάτων

200 βημάτων

β) Τροποποιήστε τη διαδικασία «αστερι», ώστε να σχεδιάζει το αστερι με όσες ακτίνες θέλουμε.

για αστερι :v

επαναλαβε [μπ 100 πι 100 δε 360 /]

τελος

Στο κέντρο εντολών, πληκτρολογήστε τις εντολές για να σχεδιάσουμε αστέρια με :

20 ακτίνες

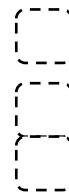
60 ακτίνες

100 ακτίνες

Δραστηριότητα 9 – Ερωτήσεις αξιολόγησης

Απαντήστε με Σ (Σωστό) ή Λ (Λάθος) στις παρακάτω προτάσεις :

1. Η τιμή μιας μεταβλητής δεν μπορεί να αλλάξει κατά τη διάρκεια εκτέλεσης ενός προγράμματος.
2. Η μεταβλητή σε μια συγκεκριμένη στιγμή μπορεί να έχει μια μόνο τιμή.
3. Μια μεταβλητή μπορεί να έχει τιμή μια λέξη ή μια φράση.



Επιλέξτε τη σωστή απάντηση.

4. Για να καταχωρίσουμε στη μεταβλητή X την αριθμητική τιμή 5 γράφουμε :

- α) κανε X 5 β) κανε "X 5 γ) κανε :X 5 δ) κανε "X :5

5. Για να καταχωρίσουμε στη μεταβλητή X τη λέξη Ελένη γράφουμε :

- α) κανε "X "Ελένη β) κανε "X :Ελένη γ) κανε X Ελένη δ) κανε "Ελένη "X

6. Για να καταχωρίσουμε στη μεταβλητή X την τιμή της μεταβλητής Y γράφουμε :

- α) κανε "X "Y β) κανε "Y :X γ) κανε "X :Y δ) κανε X Y

Βρείτε τις τιμές.

7. Αν πληκτρολογήσουμε τις παρακάτω εντολές ποιες τιμές θα εμφανιστούν ;

κανε "α 5

δειξε :α

κανε "α :α - 2

δειξε :α

8. Αν πληκτρολογήσουμε τις παρακάτω εντολές ποια τιμή θα εμφανιστεί ;

κανε "α 2

κανε "β 3 * :α

κανε "γ :β - :α

κανε "δ :α + :β + :γ

δειξε :δ

Συμπληρώστε τα κενά.....

9. Με ποιες εντολές μπορούμε να εμφανίσουμε τους αριθμούς : 5,10,15,.....,100 :

κανε "χ

επαναλαβε [δειξε :χ κανε "χ :χ +]

10. **α)** Να γράψετε διαδικασία η οποία σχεδιάζει μια γραμμή μήκους χ βημάτων, αφού η χελώνα στρίψει μ μοίρες. **β)** Να γράψετε διαδικασία η οποία σχεδιάζει 100 γραμμές. Στη διαδικασία πρέπει να δίνουμε το αρχικό μήκος χ των βημάτων της γραμμής, το βήμα β που θα αλλάζει το μήκος και τις μοίρες μ που θα στρίβει η χελώνα.

για γραμμη :χ :μ δε μπ τελος	για αγνωστο :χ :β :μ επαναλαβε 100 [γραμμη :μ κανε "χ :χ +] τελος
--	--

Δοκιμάστε : αγνωστο 5 1 60
1 30

αγνωστο 1 2 90

αγνωστο 50 -2 45

αγνωστο 1

ή πειραματιστείτε.....