

TUND 2

Tunni teemad

- Kilpkonna liikumine edasi-tagasi ja pööramine vasakule-paremale
- Pildi panemine taustaks

Tegevused

1. Ava programm LOGO.

2. Lisa kilpkonnaväljale linnaplaan.

Selleks kasuta rippmenüüs **BITMAP** menüüd

Bitmap – Load – MSWLogo – piltide kaustast eelnevalt tehtud taustapilt laiendiga .bmp)

3. Läbi järgmised teekonnad:

- lõbustusparki
- lõbustuspargist kooli
- koolist kirikusse
- kirikust parki

4. Vali kaks erinevat kohta ja joonista kõik võimalused, kuidas nende vahel liikuda.

5. Kirjuta käskudena üles üks teekond. Lase pinginaabril arvata, kuhu kilpkonn jõudis.

Minu kilpkonna teekond:

KÄSK	LÜHEND	TÄHENDUS
forward	fd	edasi
back	bk	tagasi
clearscreen	cs	puhasta kilpkonnaväli
right	rt	paremale
left	lt	vasakule
home		kilpkonn koju