

Οι Βασικές εντολές κίνησης της χελώνας

Διόρθωσε τη γλώσσα στον υπολογιστή σου ανάλογα με το πρόγραμμα που χρησιμοποιείς (για το Microworlds Pro διάλεξε Ελληνικά, για την MSWLogo διάλεξε Αγγλικά) και πληκτρολόγησε στο κέντρο εντολών:

FD 100 ή **μπ 100** και πάτησε enter

Αν τα έχεις πληκτρολογήσει σωστά η χελώνα προχώρησε μπροστά 100 pixels. Αν πήρες ένα μήνυμα που λέει «δεν ξέρω τίποτε για» ή «I don't know how to ...» έχεις κάνει κάποιο λάθος στην πληκτρολόγηση. Προσπάθησε ξανά.

Τώρα δοκίμασε τι θα κάνει η χελώνα αν πληκτρολογήσεις

BK 100 ή **πι 100**


RT 90 ή **δε 90**

LF 90 ή **αρ 90**

Μη ξεχνάς το enter μετά από κάθε εντολή

1. Συμπλήρωσε τον πίνακα καθώς θα δοκιμάζεις στον υπολογιστή σου

Τι θέλεις να κάνει η χελώνα	Πρέπει να πληκτρολογήσεις ...
Να κινηθεί μπροστά 50	
Να κινηθεί πίσω 100	
Να στρίψει αριστερά 90	
Να στρίψει δεξιά 120	

 Όταν η χελώνα κινείται μπροστά ή πίσω μετράμε σε εικονοστοιχεία (pixels)

 Όταν η χελώνα στρίβει μετράμε μοίρες.



Κάτι για να σκεφτείς: Πόσες μοίρες πρέπει να στρίψει η χελώνα για να γυρίσει στην αρχική της θέση;
Αν δεν το ξέρεις από τη γεωμετρία του σχολείου, κάνε δοκιμές. Για να σε βοηθήσω είναι μερικές φορές ακόμα το 90 !!