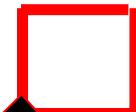


PROGRAMMA LOGO

Inserire il dischetto in A: Al prompt > digitare L e premere INVIO Oppure caricare il programma e poi partire dalla directory LOGO>	> L ↵
Alla richiesta del nome, digitare il proprio nome: ad esempio:	> Eva
Appare il prompt ? Digitare, ad esempio, il comando AVANTI seguito da un numero e premere Invio	? AVANTI 70 ↵
La tartaruga si sposterà di 70 passi in avanti (ATTENZIONE! AVANTI si può scrivere abbreviato A)	
Digitare INDIETRO seguito da un numero e premere INVIO . Ad esempio: INDIETRO 70	? INDIETRO 70 ↵
(La tartaruga si sposterà di 70 passi indietro) ATTENZIONE! INDIERTO si può scrivere abbreviato I	
Digitare DESTRA , seguito da un numero e premere INVIO.	? DESTRA 90 ↵
(La tartaruga girerà a destra di 90 gradi). ATTENZIONE! DESTRA si può scrivere abbreviata D	
Digitare SINISTRA , seguito da un numero e premere INVIO.	? SINISTRA 90 ↵
(La tartaruga girerà a sinistra di 90 gradi). ATTENZIONE! SINISTRA si può scrivere abbreviata S	

Utilizzando le primitive di cui sopra, si può ordinare alla tartaruga di disegnare delle figure. Ad esempio, per farle disegnare un Quadrato, basta darle i seguenti comandi:

? A 50 D 90 La tartaruga disegnerà il primo lato e si girerà di 90 gradi a destra		Ora, si possono ripetere i comandi: ? A 50 D 90 La tartaruga disegnerà il secondo lato e si girerà di 90	
---	---	---	---

		gradi a destra	
Si possono ripetere i comandi: ? A 50 D 90 La tartaruga disegnerà il terzo lato e si girerà di 90 gradi a destra		Si possono ripetere i comandi: ? A 50 D 90 La tartaruga disegnerà il quarto lato e si girerà di 90 gradi a destra	

Un'altra primitiva che la tartaruga conosce è il comando **RIPETI**.

Si può ordinare alla tartaruga di eseguire un certo numero di volte la stessa operazione.

Ad esempio, se la tartaruga si trova orientata a destra 

le si può ordinare di ripetere 3 volte **AVANTI 50**:

? RIPETI 3 [A 50]

La tartaruga effettuerà così 3 movimenti successivi di 50 passi



Si possono insegnare alla tartaruga alcune *“procedure”* per eseguire determinate figure.

ad esempio, per insegnare alla tartaruga la procedura per disegnare un quadrato, occorre scrivere la seguente procedura:

```
? PER QUADRATO
> RIPETI 4 [ A 50 D 90 ]
> END
```

N.B. La procedura va scritta esattamente come sopra, senza omettere nessuna parola, lettera o segno e rispettando le righe:

-la prima riga: **PER QUADRATO**

-la seconda riga (ma si possono usare più righe): le operazioni che deve effettuare la tartaruga

-l'ultima riga, l'indicazione che la procedura è finita: **END**

NB La procedura comincia sempre con PER e finisce sempre con END.

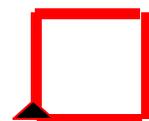
ATTENZIONE! Per scrivere le parentesi quadre, usare il tasto ALT GR unitamente al tasto è/è ovvero al tasto +/*)

Ora, per far disegnare un quadrato di lato 50, al PROMPT ? basta digitare **QUADRATO**:

? **QUADRATO** INVIO

? **QUADRATO** ↵

La tartaruga disegnerà un quadrato di lato 50



Se dopo il disegno del primo quadrato, diamo il comando ?D 30 INVO e poi il comando ?QUADRATO , la tartaruga disegnerà un secondo quadrato girato di 30°.

Utilizzando il comando **RIPETI**, si possono ottenere simpatiche figure:

? **RIPETI 10 QUADRATO**

Per insegnare alla tartaruga a disegnare un Quadrato secondo la misura del lato che di volta in volta le daremo, basta insegnarle la seguente “Procedura”

```
? PER QUADRATO :LATO
> RIPETI 4 [ A :LATO D 90 ]
> END
```

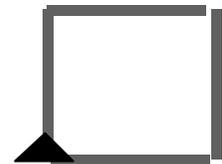
NB La variabile LATO può essere scritta anche con una sola lettera L, ma deve essere sempre preceduta ai due punti senza spazio :L

I nomi delle figure possono essere i più diversi: anziché QUADRATO si può scrivere QUA oppure QUA ecc.

Ora, per far disegnare alla tartaruga un Quadrato basta indicare di volta in volta la misura del lato, come segue:

```
? QUADRATO 70
```

La tartaruga disegnerà un quadrato di lato 70



Per pulire lo schermo, digitare **CS**, che significa CANCELLA SCHERMO:

```
? CS INVIO
```

(? CS ↵)

Per uscire dal programma LOGO, digitare **CIAO**:

```
? CIAO INVIO
```

(? CIAO ↵)

ALTRI COMANDI (PRIMITIVE):

SU = PENNASU (la tartaruga non lascia traccia, quando si sposta)

GIU = PENNAGIU (la tartaruga lascia traccia, quando si sposta)

MT = MOSTRATARTARUGA

NT = NASCONDI TARTARUGA

TANA = la tartaruga va alla sua tana, cioè al centro dello schermo.

Già con questi comandi è possibile sperimentare le grandi possibilità offerte da LOGO.