



## Thủ tục trong Logo (tiếp)

### 1 Thực hiện một thủ tục trong Logo

Sau khi đã viết và ghi lại thủ tục trong bộ nhớ, em có thể thực hiện thủ tục này bằng cách gõ tên thủ tục trong ngăn gõ lệnh.

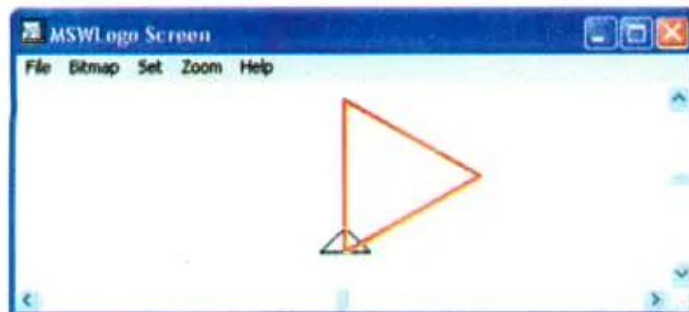
Giả sử thủ tục vẽ tam giác trong bài 2:

```
TO TamGiac2  
  REPEAT 3 [FD 100 RT 120]  
END
```

đã được viết và ghi lại trong bộ nhớ.

Bây giờ trong ngăn gõ lệnh, em gõ `tamgiac2` (không phân biệt chữ hoa, chữ thường) và nhấn phím `Enter`.

Khi đó kết quả thực hiện thủ tục sẽ được hiện trên màn hình chính (mà ta còn gọi là sân chơi của Rùa):



Hình 82





## THỰC HÀNH

**T1.** Sử dụng hai dòng lệnh dưới đây để viết thủ tục vẽ một hình lục giác. Chọn lại nét bút, màu bút và dùng thêm lệnh **CS** trước mỗi lần thực hiện thủ tục.

```
HT
REPEAT 6 [FD 50 RT 60]
```



**T2.** Sử dụng hai dòng lệnh dưới đây để viết thủ tục vẽ chiếc khăn thêu. Chọn lại nét bút, màu bút và dùng thêm lệnh **CS** trước mỗi lần thực hiện thủ tục.

```
HT
REPEAT 8 [REPEAT 6[FD 30 RT 60] RT 45]
```

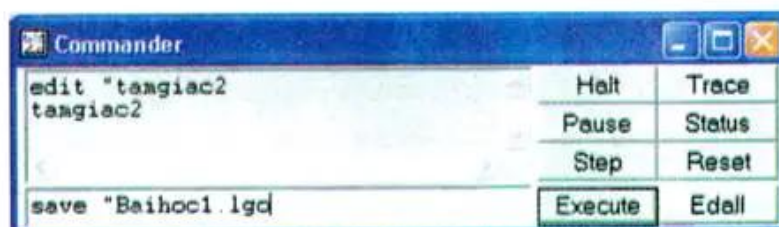


## 2 Lưu lại các thủ tục trong Logo

Các thủ tục mà em viết và thực hiện ở các bước trên mới chỉ được lưu lại tạm thời trong bộ nhớ. Muốn sử dụng lại các thủ tục này cho các phiên làm việc tiếp theo, em cần ghi chúng vào một tệp. Muốn vậy, cần làm theo các bước sau:

1. Nháy chuột trong ngăn gõ lệnh.
2. Chọn một tên thích hợp, gợi nhớ tới công việc hiện tại, ví dụ **Baihoc1**, dùng làm tên tệp, phần mở rộng của tên tệp nên chọn là **lgo**, theo gợi ý của phần mềm **MSG Logo**.
3. Gõ lệnh **SAVE "Baihoc1.lgo** và nhấn phím **Enter** (H. 83).

Hình 83



Logo sẽ lưu các thủ tục vào một tệp với tên đầy đủ **Baihoc1.lgo** trong một thư mục định sẵn.



### Chú ý

- Trong một bài học, em thường viết nhiều câu lệnh đơn lẻ và các thủ tục. Nhưng mỗi khi lưu tệp thì chỉ riêng các thủ tục được ghi lại.
- Các thủ tục trong tệp được sắp xếp lại theo vần chữ cái của tên thủ tục.



### THỰC HÀNH

- T3.** a) Hãy khởi động Logo, viết thủ tục vẽ một hình ngũ giác, thay đổi nét bút, màu bút, thực hiện thủ tục này vài lần.
- b) Viết thủ tục thứ hai để vẽ chiếc khăn thêu trong đó có sử dụng câu lệnh vẽ hình ngũ giác ở câu trên.

**Hướng dẫn:** Tham khảo các bài **T1** và **T2** ở trên.

### 3 Nạp một tệp để làm việc

Khi muốn nạp một tệp chứa các thủ tục đã được lưu ở thư mục do LOGO đã định trước trong máy tính, em làm theo các bước sau:

1. Nháy chuột trong ngăn gõ lệnh.
2. Nhớ lại tên tệp muốn nạp, ví dụ **Baihoc1.lgo**.
3. Gõ lệnh **LOAD "Baihoc1.lgo** và nhấn phím **Enter** (H. 84).





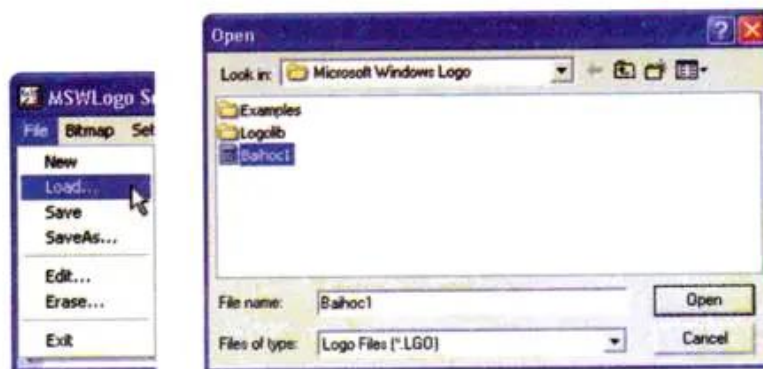
Hình 84

Logo sẽ nạp tệp này vào bộ nhớ. Sau khi tệp đã được nạp, em có thể thực hiện các thủ tục, viết tiếp các thủ tục và ghi lại các thủ tục trong phiên làm việc thành một tệp với tên cũ hoặc với tên mới.



### Chú ý

- Nếu tệp nạp vào có chứa một thủ tục có tên trùng với tên của thủ tục hiện đang có trong bộ nhớ thì thủ tục đang có trong bộ nhớ này bị thay thế bởi thủ tục có trong tệp nạp vào. *Hãy cẩn thận!*
- Nếu tệp định nạp không nằm trong thư mục ngầm định của Logo, em cần dùng lệnh File→Load..., sau đó trong cửa sổ Open, em hãy chọn thư mục và tên tệp cần nạp (H. 85).



Hình 85

- Có thể xem nội dung các thủ tục trong bộ nhớ bằng cách nháy chuột tại nút Edoll (Edit All). Cũng có thể bắt đầu viết một thủ tục bằng cách nháy chuột tại nút Edoll.





Hình 86



## THỰC HÀNH

- T4.** Hãy bắt đầu một phiên làm việc mới: Khởi động Logo, mở một tệp chương trình chứa các thủ tục đã viết (ví dụ tệp `Baihoc1.lgo`) bằng cách gõ lệnh (`Load "Baihoc1.lgo`). Xem nội dung và cách sắp xếp các thủ tục trong tệp này bằng cách nháy nút lệnh `Edall`. Viết thêm một thủ tục mới, thực hiện thủ tục này và ghi lại tệp với tên cũ. (Chú ý: Tránh mở nhiều tệp liên tiếp).
- T5.** Hãy bắt đầu một phiên làm việc mới: Khởi động Logo, mở một tệp chương trình chứa các thủ tục đã viết (ví dụ tệp `Baihoc2.lgo`) bằng cách chọn `File→Load...` và tìm tệp trong cửa sổ `Open`. Xem nội dung và cách sắp xếp các thủ tục trong tệp này bằng cách nháy nút lệnh `Edall`. Viết thêm một thủ tục mới, thực hiện thủ tục này và ghi lại tệp với tên mới.

