



6. THẾ GIỚI LOGO CỦA EM



Bước đầu làm quen với Logo

1 Logo và chú Rùa

Logo (đọc là lô-gô) là phần mềm máy tính giúp các em vừa học vừa chơi một cách bổ ích. Em sẽ học viết các dòng lệnh để điều khiển một chú Rùa di chuyển trên màn hình và Rùa sẽ dùng bút màu vẽ lại vết của chặng đường đã đi qua.

Các dòng lệnh của em

...

Tiến lên 120 bước

Quay trái 90 độ

Tiến lên 100 bước

Quay trái 90 độ

Tiến lên 100 bước

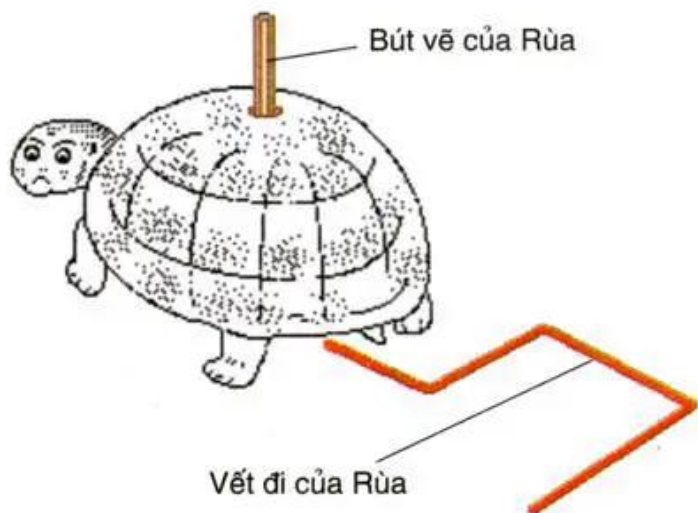
Quay phải 90 độ

Tiến lên 100 bước

...



Hành động của Rùa



Cùng học tin học - Quyển 2

Cùng Rùa hoạt động trong thế giới Logo, em còn có thể ra lệnh để Rùa viết chữ, làm tính, chơi đàn,...

Logo được ví như một thế giới dành cho trẻ thơ tìm hiểu, khám phá.



a) Rùa viết chữ



b) Rùa chơi đàn

Hình 112



Đọc thêm Tại sao nhân vật của Logo lại là Rùa?

Thoạt đầu, những người sản xuất phần mềm Logo chế tạo một rô-bốt nhỏ, liên lạc được với máy tính. Theo lệnh từ máy tính, rô-bốt sẽ di chuyển trên sàn nhà và vẽ lại vết của chặng đường đã đi qua. Rô-bốt đầu tiên được làm bằng nhựa, có vỏ hình vòm, gắn bánh xe, trông giống rùa.

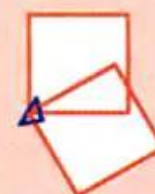
Sau đó, rô-bốt hình rùa được cải tiến để thành con trỏ màn hình có dạng rùa (H. 113).

Hình 113



Trong phần mềm Logo mà chúng ta sẽ học, con trỏ rùa có dạng đơn giản hơn nữa, chỉ còn là hình tam giác (H. 114).

Hình 114

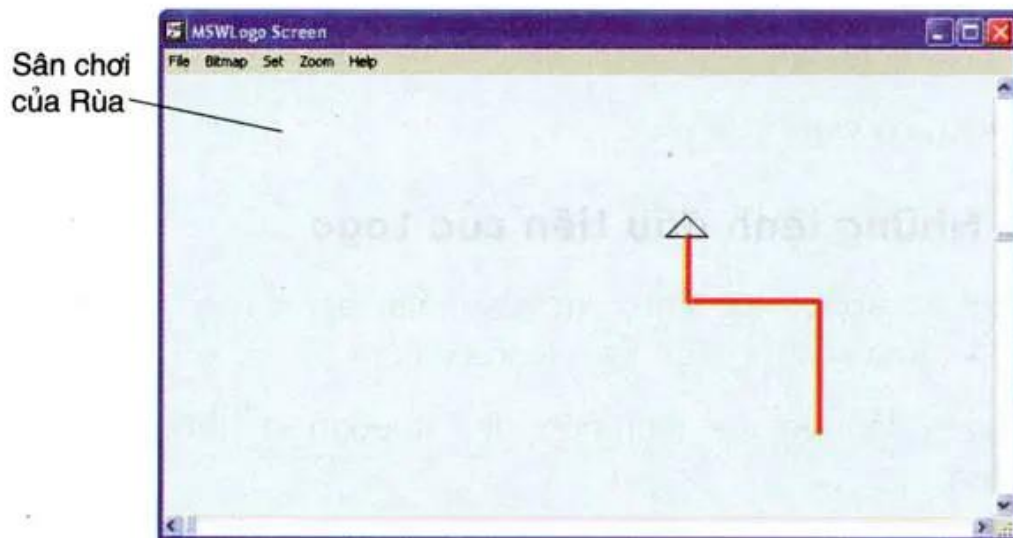


2 Màn hình làm việc của Logo

Màn hình Logo chia làm hai phần: màn hình chính và cửa sổ lệnh.

Màn hình chính là nơi Rùa di chuyển và để lại vết trên đó. Các bạn nhỏ gọi đó là sân chơi của Rùa (H. 115a).

Cửa sổ lệnh ở phía dưới và được chia thành hai ngăn: ngăn ghi lại các lệnh đã viết trong phiên làm việc và ngăn để gõ lệnh (H. 115b).



a) Màn hình chính




b) Cửa sổ lệnh

Hình 115. Màn hình làm việc của Logo





THỰC HÀNH

T1. Khởi động Logo bằng cách nhấp đúp lên biểu tượng  trên màn hình nền. Quan sát và chỉ ra:

- Màn hình chính.
- Cửa sổ lệnh.
- Ngăn nhập lệnh.
- Ngăn chứa các lệnh đã viết.
- Rùa ở vị trí xuất phát.

3

Những lệnh đầu tiên của Logo

Sau khi gõ xong một lệnh, em hãy nhấn phím **Enter** để trao lệnh đó cho Rùa. Rùa sẽ thực hiện theo lệnh của em.

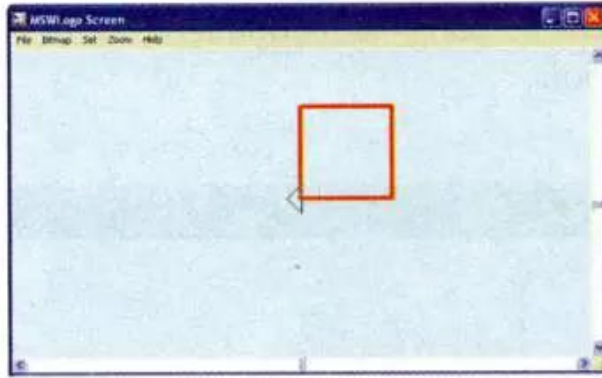
Em hãy gõ lần lượt các lệnh dưới đây và quan sát những gì diễn ra trên sân chơi.

Lệnh	Rùa làm
Home	Rùa về vị trí xuất phát (ở chính giữa sân chơi, đầu hướng lên trên).
CS	Rùa về vị trí xuất phát. Xoá toàn bộ sân chơi.
FD 100	Rùa đi về phía trước 100 bước.
RT 90	Rùa quay phải 90 độ.
FD 100	
RT 90	
FD 100	
RT 90	
FD 100	

Thật bất ngờ, Rùa đã vẽ được một hình vuông (H. 116).

100 *Thế giới logo của em*





Hình 116. Kết quả làm việc của Rùa

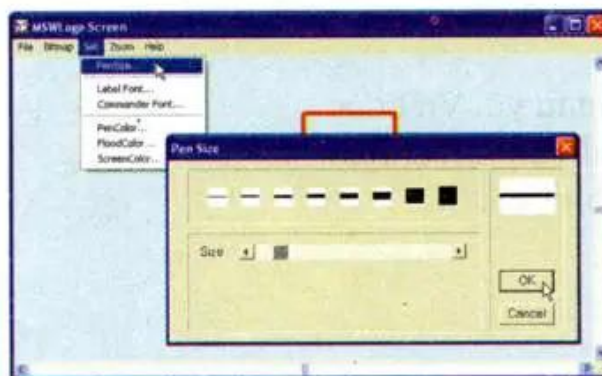
? BÀI TẬP

Em hãy điền vào các ô còn trống trong bảng ở trang trước để mô tả công việc của Rùa.



THỰC HÀNH

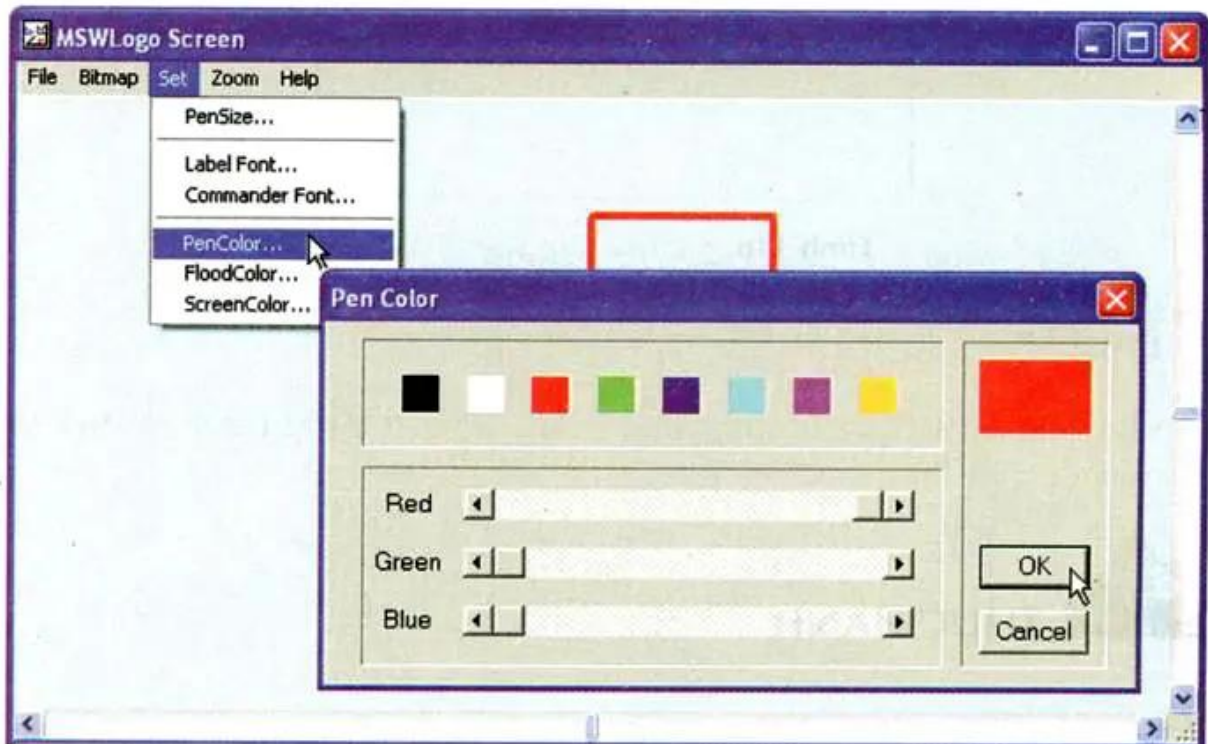
- T2. Hãy viết các lệnh để Rùa vẽ được một hình chữ nhật có chiều rộng là 50 bước và chiều dài là 100 bước.
- T3. Hãy thay đổi nét của bút vẽ bằng cách chọn lệnh **Set→PenSize...** rồi chọn một nét vẽ mới.



Hình 117. Đổi nét vẽ của bút



- T4. Đổi màu của bút vẽ bằng cách chọn lệnh **Set→PenColor...** rồi chọn một màu vẽ mới.



Hình 118. *Đổi màu vẽ của bút*

- T5. Đổi nét vẽ và màu vẽ. Viết các lệnh để vẽ lại một hình vuông và một hình chữ nhật.
- T6. Đổi nét vẽ và màu vẽ. Viết các lệnh để vẽ hình tam giác theo gợi ý trong hình bên.

