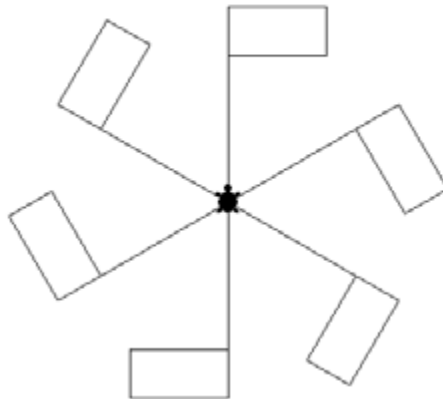


ΑΣΚΗΣΕΙΣ Logo (λίγο πιο προχωρημένες)

1. Δημιουργήστε τη διαδικασία «σημαία», η οποία να ζωγραφίζει μια σημαία μεταβλητού μεγέθους. Στη συνέχεια τη διαδικασία «σημαίες» η οποία να ζωγραφίζει 6 σημαίες στην οθόνη όπως φαίνεται στο επόμενο σχήμα:



2. Να κάνετε μια διαδικασία με την οποία η χελώνα θα σχεδιάζει ένα τετράγωνο, του οποίου η κάθε πλευρά θα σχηματίζεται από 8 παύλες, όπως στο σχήμα:



3. Συμπληρώστε τα κενά στις παρακάτω προτάσεις:
Αναλύουμε ένα πρόβλημα προκειμένου να καταστρώσουμε τον για την επίλυσή του. Αφού δημιουργηθεί ο αλγόριθμος, με τις εντολές μιας γλώσσας προγραμματισμού δημιουργούμε το το οποίο με έναν μεταφραστή ή με έναν διερμηνέα μετατρέπεται σε το οποίο είναι το μόνο που κατανοεί ο

4. Παρατηρήστε τον παρακάτω αλγόριθμο:

Διάβασε τους αριθμούς A, B, Γ, από το πληκτρολόγιο

Αν $A \geq B$ ΚΑΙ $A \geq \Gamma$ τότε

Εκτύπωσε A

Διαφορετικά Αν $B \geq \Gamma$ τότε

Εκτύπωσε B

Διαφορετικά

Εκτύπωσε Γ

Τέλος Αν

α) Τι κάνει ο παραπάνω αλγόριθμος

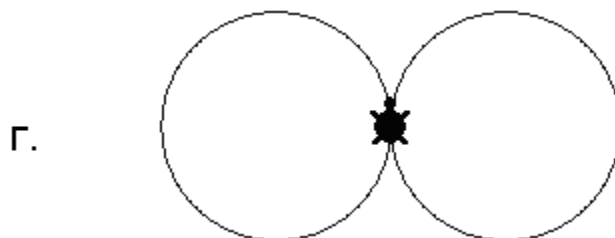
β) Αν στη θέση των συμβόλων «>=» γράψουμε «<=», τι θα υπολογίσει ο αλγόριθμος;

5. Τι από τα παρακάτω θα σχεδιαστεί αν εκτελεστούν οι παρακάτω εντολές:

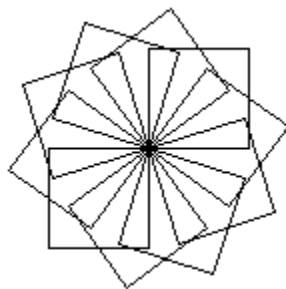
ΣΤΚ

επανάλαβε 2 [επανάλαβε 180 [μπ 1 δε 1] επανάλαβε 180 [μπ 1 αρ 1]]

(Η αρχική θέση της χελώνας είναι προς τα πάνω)



6. Δημιουργήστε με τη γλώσσα Logo το παρακάτω σχήμα:



7. Ποιες εντολές πρέπει να δώσουμε στη χελώνα ώστε να δημιουργηθεί το παρακάτω σχήμα;

