

LOGO - 1

1.- Para escribir un programa hacerlo en la ventana edición:
Puedes hacer: **menú > ventanas > edición** o darle al botón

2.- Todo el programa estará entre un **para** y un **fin**

para nombredelprograma

(aquí vendrían las instrucciones del programa)

Fin

3.- Instrucciones básicas de dibujo:

Avanza 50	la tortuga avanzara 50 puntos
Giraderecha 25	la tortuga giraría a la derecha 25grados
Giraizquierda 20	la tortuga giraría a la izquierda 20grados
Borrapantalla	borra la pantalla

4.- Una vez escrito pulso el botón interpretar (Menu > Area > Interpretar)

- Cada vez que haga un cambio también

(comprobar que en la ventana de texto pone: "Acabas de definir...")

5.- En la ventana de trabajo escribo el nombre del programa y le doy al ENTER

Ejemplo: Como hacer un cuadrado

para miprimercuadrado

avanza 40

giraderecha 90

avanza 40

giraderecha 90

avanza 40

giraderecha 90

avanza 40

fin

Comandos para mostrar mensajes y preguntar al usuario

```
escribe[Dime el numero de punto]
```

Muestra en la ventana de texto lo que haya dentro de los corchetes

```
haz "p leepalabra
```

esto lee algo del teclado y lo guarda en una variable llamada **p**

OJO: Cuando usas una variable delante de su nombre has de poner dos puntos

Ejemplo. Hacer un programa que pregunte al usuario de cuantos puntos quiere el cuadrado

```
para misegundocuadrado
  borrapantalla
  escribe[Dime de cuanto quieres el lado?]
  haz "x leepalabra
  avanza :x
  giraderecha 90
  avanza :x
  giraderecha 90
  avanza :x
  giraderecha 90
  avanza :x
fin
```

Comando para repetir:

Repite 8 [.....] Repite 8 veces lo que hay dentro de los corchetes

Ejemplo: reescribe el programa utilizando el comando **repite**

```
para mitercercuadrado
  borrapantalla
  escribe[Dime de cuanto quieres el lado?]
  haz "x leepalabra
  repite 4[avanza :x giraderecha 90]
fin
```

Ejercicio:

Haz un programa que te pregunte cuantos cuadrados quieres hacer y los dibuje todos en fila. Hazlos que sean de 20 puntos de lado