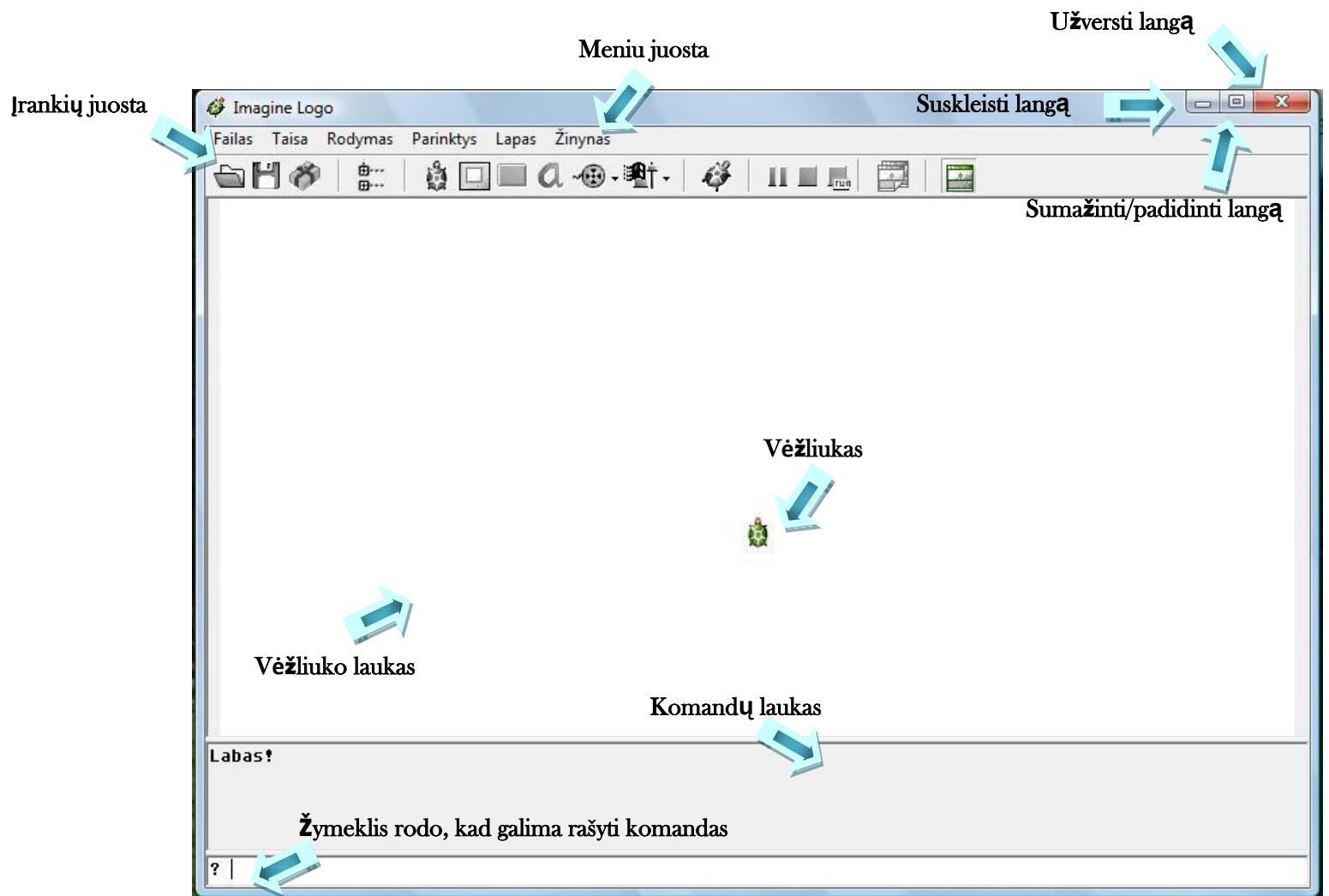


# „Imagine Logo“ programos pagrindai

Imagine Logo programa sudaryta iš dviejų dalių: konstravimo programos ir piešimo programos – LogoMotion. Jos žymimos tokiomis piktogramomis:



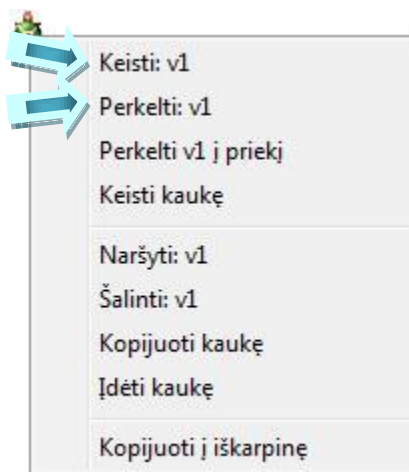
Paleidus programą atsidaro darbalaukis:



ImagineLogo programoje matome pažįstamus elementus: lango suskleidimo, sumažinimo, padidinimo, užvėrimo ir kt. mygtukus.

Spustelėjus ant Vėžliuko piktogramos dešiniuoju pelės klavišu atsiranda Vėžliuko kontekstinis meniu:

Informacija apie  
Vėžliuka  
Vėžliuko vietos  
keitimas

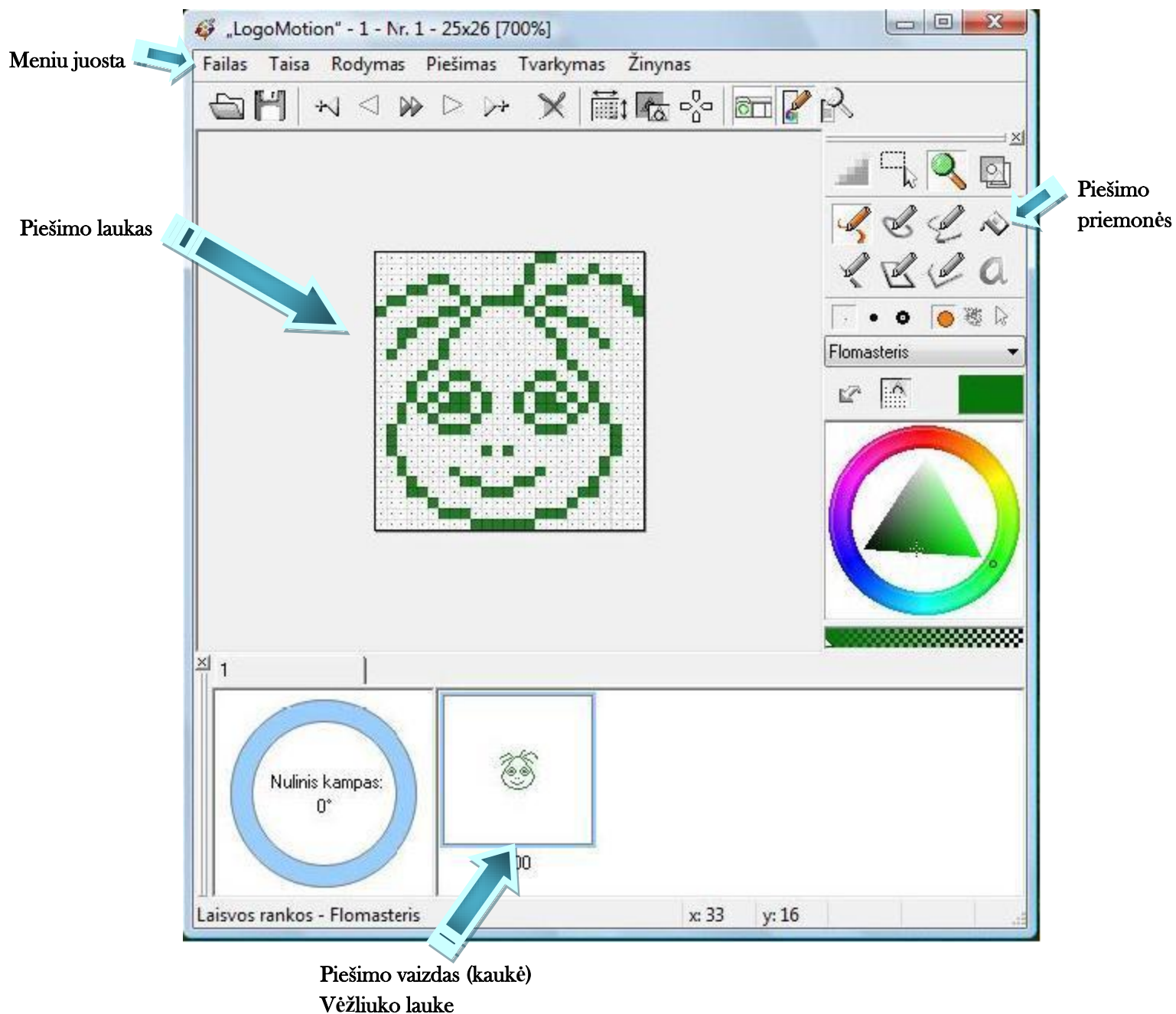


Vėžliukas turi pieštuką - centre po pilvu. Kai ketiname piešti, pieštukas turi būti nuleistas. O kai pieštukas pakeltas, tada Vėžliukas gali vaikščioti nepalikdamas pėdsakų.

Vėžliuko kontekstiniame meniu spustelėję komandą „Keisti v1“, gausite informacijos apie Vėžliuką.

A screenshot of the 'Keisti „v1 - sukurta „Vėžliukas“ pagrindu“' dialog box. The dialog has tabs for 'Pagrindinės parinktys', 'Kaukė', 'Piešimas', 'Padėtis', 'Įvykiai', and 'Kintar'. The 'Pagrindinės parinktys' tab is active. It contains fields for 'Vardas: v1', 'Pastaba:', 'Padėtis: X: 0 Y: 0', 'Kryptis... 0', 'Kaukė...', 'Išvalyti kaukę', and checkboxes for 'Nuleisk pieštuką' and 'Matomas'. There is also a 'Spustelėjus:' field. At the bottom are 'Gerai' and 'Atsisakyti' buttons. A preview window on the right shows a small robot icon. Several blue arrows point from text labels to specific elements in the dialog: 'Vėžliuko vardas - v1' points to the 'Vardas' field; 'Vėžliuko padėtis koordinatėmis' points to the 'Padėtis' fields; 'Kur žiūri Vėžliukas' points to the 'Kryptis...' field; 'Piešimo būseną įjungta' points to the 'Nuleisk pieštuką' checkbox; 'Jei čia nebus varnelės, Vėžliuko nematysime - jis pasislėps' points to the 'Matomas' checkbox; and 'Spustelėjus šį langelį atsiveria LogoMotion' points to the preview window.

Patyrinėkime LogoMotion – specialią piešimo programą. Jos lange gausu mygtukų, jais galima naudotis atliekant įvairius piešimo veiksmus.



Su LogoMotion galima braižyti linijas, kvadratus, apskritimus, juos įvairiai sukioti, vartyti, keisti pieštuko storį, pasirinkti spalvas ir pan. Langelis spalvinamas, kai pasirinkame pieštuką ar flomasterį ir spustelime kairįjį pelės klavišą, o spustelėjus dešinįjį – ištriname. Su šia programa sukurti piešiniai vadinami kaukėmis.