

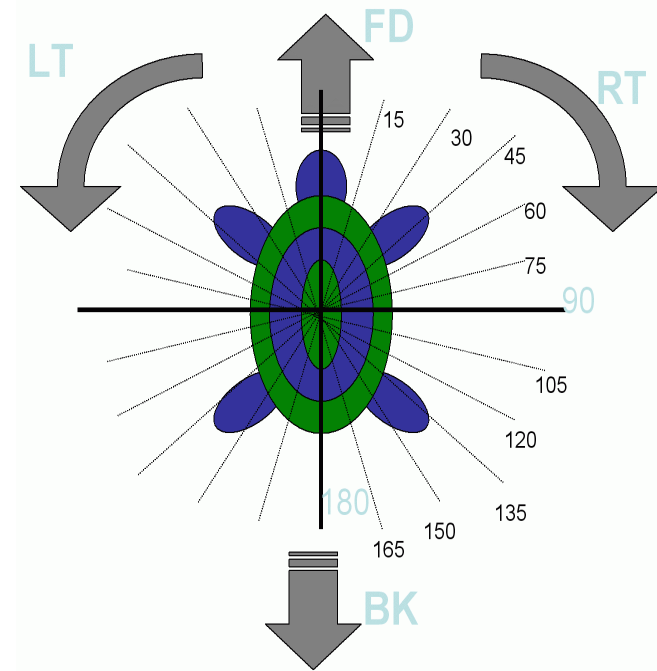
SPREMANJE PROGRAMA NA TVRDI DISK

Program (ili više njih) možemo spremiti na tvrdi disk.

File - Save ili File - Save as ...

Pod imenom datoteke (eng. file name) upišemo ime datoteke u koju će biti spremljen program (ili više njih) kojeg smo napravili u Logu.

NAPOMENA: Osim imena datoteke, moramo dodati nastavak .lgo koji označava vrstu datoteke - Logo program.



SKRIVANJE/PRIKAZIVANJE KORNJAČE

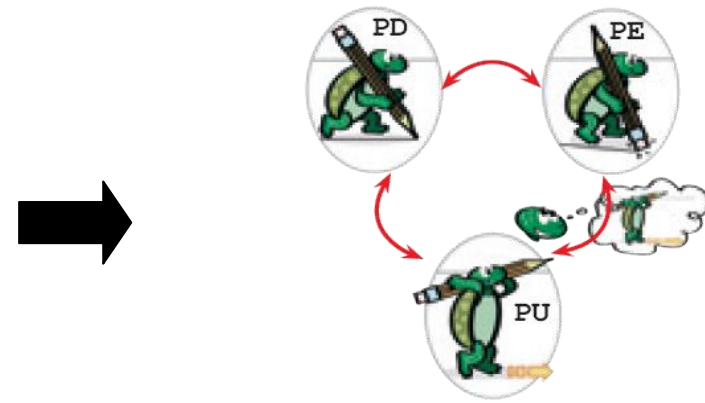
HT		Sakrij kornjaču.
ST	▲	Prikaži kornjaču.

VRAĆANJE U POČETNI POLOŽAJ, BRISANJE EKRANA

HOME	Vraća kornjaču u početni položaj (na sredinu ekrana).
CS	Briše ekran i vraća kornjaču u početni položaj (na sredinu ekrana).

KORNJAČIN TRAG

PU	Kornjača <u>ne ostavlja</u> trag.
PD	Kornjača <u>ostavlja</u> trag.
PE	Kornjača <u>briše</u> trag.



PISANJE PROGRAMA

❖ 1. PRAVILO

Svaki program mora imati neko ime koje zapisujemo poslije ključne riječi **TO**.

❖ 2. PRAVILO

Svaki program mora završiti sa ključnom riječi **END**.

❖ 3. PRAVILO

Unutar redaka od ključne riječi **TO** do ključne riječi **END** upisujemo naredbe koje su potrebne za program.

PONAVLJANJE NIZA NAREDBI

REPEAT X [...]	Ponavlanje naredbi unutar uglatih zagrada, x je broj ponavljanja.
-----------------------	--

SPREMANJE PROGRAMA

- ❖ File - Save and Exit - koristimo kada smo zapisali programa, a želimo spremiti promjene.
- ❖ File - Exit - No - koristimo ukoliko ne želimo spremiti promjene u programu.