第一图书网, tushu007.com

<<海龟作图>>

图书基本信息

书名：<<海龟作图>>

13位ISBN编号：9787310035892

10位ISBN编号：7310035895

出版时间：2010-11

出版时间：南开大学

作者：张述信//张雷

页数：246

字数：408000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：http://www.tushu007.com

第一图书网, tushu007.com

内容概要

本书以PC Logo 4．0中文版For Windows为基础，精选对读者最有吸引力的海龟作图及其程序设计。
主要内容包括：基本图形作图、颜色设置与图形填充、花纹模式与画笔使用方式、数学计算；变量及其赋值、海龟的定位定向、过程的定义与调用、带参过程设计、曲线图形绘制；条件选择、循环控制、递归技术、七巧板拼图、图形动画与多海龟操作等。
　本书是Logo语言程序设计的入门书。
深入浅出地引入概念，循序渐进地讲解知识，引人入胜的海龟作图，趣味横生的程序设计是本书的基本特色。
通过丰富的例题和大量的习题将图与计算、图与推理、图与益智、图与游戏等有机地结合在一起，这是本书的重要特点。
　本书特别适合于中小学校的学生、教师和广大电脑爱好者。
本书既可作为教材使用，也可用于读者自学。

<<海龟作图>>

书籍目录

1. 入门篇 第一讲 进入Logo王国 1. 启动Logo系统 2. 进入绘图状态 3. 隐龟与显龟命令 4. 退出Logo系统 教师之窗 习题一 第二讲 基本作图命令 1. 海龟的移动 2. 海龟的转向 3. 清屏命令 习题二 第三讲 命令行编辑 1. 什么是命令行编辑 2. 编辑键 3. 归位命令 习题三 第四讲 重复命令 1. 重复命令的格式 2. 抬笔与落笔 3. 画矩形 4. 重复命令的嵌套 教师之窗 习题四 第五讲 颜色设置与图形填充 1. 画笔颜色 2. 图形填充 3. 设置背景颜色 4. 设置笔宽 习题五 第六讲 画圆与椭圆 1. 画圆 2. 画椭圆 习题六 第七讲 画笔花纹与画笔模式 1. 画笔花纹 2. 画笔模式 习题七 第八讲 屏幕状态 1. 图文混合状态 2. 全屏作图状态 3. 全屏文本状态 4. 屏幕环绕 习题八 第九讲 数学计算 1. 算式求值 2. 显示输出命令 3. 计算命令 习题九2. 程序设计篇 第一讲 变量及其赋值 1. 常量与变量 2. 赋值命令 3. 表达式 教师之窗 习题一 第二讲 海龟的定位定向 1. 屏幕直角坐标系 2. 海龟定位命令 3. 海龟定向命令 4. 画点命令 习题二 第三讲 海龟的方位查询 1. 查询海龟的位置 2. 查询海龟的方向 习题三 第四讲 Logo过程 1. 什么是过程 2. 过程的定义与编辑 3. 全屏幕编辑 习题四 第五讲 过程的嵌套调用 习题五 第六讲 过程管理与单步执行 1. 过程管理 2. 变量管理 3. 单步执行 习题六 第七讲 文件操作 1. 什么是文件 2. 程序文件 3. 图形文件 4. 打印文件 习题七 第八讲 带参数的过程 1. 什么是参数 2. 带参过程的定义 3. 调用带参过程的过程定义 教师之窗 习题八 第九讲 曲线图形 1. 画弧 2. 画叶子 3. 画曲线 习题九3. 提高篇 第一讲 条件与条件命令 1. 简单条件 2. 复合条件 3. 条件命令 教师之窗 习题一 第二讲 循环控制命令 1. 步长型(for)循环 2. 当型(while)循环 3. 循环的嵌套 教师之窗 习题二 第三讲 尾递归 1. 什么是尾递归 2. 停止命令 3. 等待命令 习题三 第四讲 一般递归 1. 一般递归的执行顺序 2. 复杂递归 习题四 第五讲 七巧板拼图 1. 什么是七巧板 2. 七巧板程序设计 3. 七巧板拼图实例 习题五 第六讲 Logo文字处理 1. 字符常量 2. 文字处理命令 3. 键盘输入命令 习题六 第七讲 图形动画 1. 什么是动画 2. 旋转运动 3. 平移运动 4. 伸缩运动 习题七 第八讲 多海龟操作 1. 指名执行 2. 激活执行 习题八 第九讲 模块化程序设计 1. 过程的返回值 2. 什么是模块 教师之窗 习题九 习题解答与提示 1. 入门篇 2. 程序设计篇 3. 提高篇

编辑推荐

张述信、张雷编著的《海龟作图——Logo程序设计(第2版)》自2001年出版以来多次印刷，它深受广大读者特别是少年朋友和中、小学教师的喜爱。
此次再版主要有两点变化：一是：PC Logo 4.0版本的改变，由原来DOS下的英文版到现在Windows下的中文版；二是将《海龟作图——Logo程序设计》与《海龟作图——Logo习题解答》两本书合并为一本。
为此，正文做了较大的修改，一些章节甚至重写，并对习题进行精简与调整，使之更适合读者学习。
本书集知识、技术和趣味于一体，特别适合使用Logo语言来学习程序设计的中小学生、教师和广大电脑爱好者。
相信这本书一定能开阔读者的眼界，拓宽读者的知识面，提高读者的能力。
朋友们，深入到程序设计的宝山中，去采撷丰硕的果实吧！

第一图书网, tushu007.com

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:http://www.tushu007.com