



ITIS-LS "Francesco Giordani" Caserta

prof. Ennio Ranucci

a.s. 2021-2022

Animazioni LOGO

Esercitazioni in ambiente Logoit

La versione italiana (corrispondente alla versione MSWLogo 6.4 in inglese) completamente tradotta è disponibile in via gratuita sul sito <http://www.paspal.com/LogoIT> e può circolare liberamente nel rispetto dei relativi Copyright.

Logoit : Copyright © 1999 PaspalSoft per la versione italiana.

MSWLogo: Copyright © 1993-1997 George Mills.

UCBLogo: Copyright © 1989 The Regents of the University of California



Sai come si prepara un cartone animato?

Dapprima si disegnano immagini che differiscono soltanto un po' l'una dall'altra.

Per esempio un ragazzo che cammina.

Si mettono le immagini una sopra l'altra e si sfogliano velocemente col pollice, abbiamo l'impressione che il ragazzo cammini.

Le **animazioni** non sono altro che immagini in movimento.

In questa lezione impariamo a programmare un'animazione con l'aiuto della tartaruga.

Un quadrato che lascia delle tracce

Per la nostra prima animazione scegliamo una figura non troppo complicata e che conosciamo già bene: faremo spostare un quadrato da sinistra verso destra.

Per quad100

ripeti 4 [A 100 D 90]

fine

Dopo aver disegnato il quadrato una prima volta, spostiamo la tartaruga un po' verso destra e disegniamo il quadrato una seconda volta. Di seguito, spostiamo la tartaruga di nuovo verso destra e disegniamo nuovamente il quadrato. Ripetiamo questo procedimento più volte.

Per quadratoAnim1

ripeti 120 [QUAD100 D 90 A 3 S 90]

fine

Notiamo immediatamente che vengono disegnate le tracce di *tutti* i quadrati.

In un'animazione però vogliamo vedere soltanto l'ultimo quadrato e cancellare le tracce precedenti.

Per far sparire tracce fastidiose, dobbiamo imparare a cancellare le figure dopo averle disegnate.

Per quadratoAnim2

ripeti 120 [QUAD100 cancepenna QUAD100 D 90 A 3 S 90 pennadisegna]

QUAD100

fine

il quadrato scompare immediatamente.

Non ci accorgiamo nemmeno che il quadrato sia stato disegnato. Prima di cancellare il quadrato, dobbiamo quindi ordinare al computer di fare una piccola pausa.

ITIS-LS "Francesco Giordani" Caserta

Anno scolastico: 2021/2022

Classe 3^a sez.B spec. Informatica e telecomunicazioni

Data:

Numero progressivo dell'esercizio: es0

Versione: 1.0

Programmatore/i:

Sistema Operativo: Windows 10

Compilatore/Interprete: Logoit versione 6.4

Obiettivo didattico:

meccanismo base per realizzare animazione

Obiettivo del programma:

spostare un quadrato da s x a dx

Per quadratoAnim3

nt

ripeti 120 [QUAD100 aspetta 5 cancepenna QUAD100 D 90 A 3 S 90 pennadisegna]

QUAD100

fine