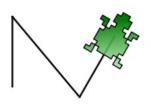
KTURTLE. CПРАВКА

СРЕДА ПРОГРАММИРОВАНИЯ

KTurtle — среда программирования, в которой применяется «черепашья графика» и мы управляем виртуальной черепашкой с помощью программы. **KTurtle** является аналогом языка **Logo**. Отличия только в синтаксисе. Все основные команды управления черепашкой и принцип рисования точно такой же: черепашка перемещается по холсту и оставляет следы в виде линий.



Доступны два варианта использования KTurtle.

1) Среда программирования **KTurtle** — программа, которая устанавливается на компьютер.

Преимущества	Недостатки
Сохранение и открытие программ для черепашки	Необходимо установить на компьютер (операционная система Windows)
Не требуется подключение к интернету	
Удобные инструменты, помогающие в создании и отладке программ	

2) Онлайн-версия **KTurtle**, разработанная школой **Real-IT** — страничка в интернете. Поддерживает все команды, которые нужны для решения олимпиадных задач Кибертатами. Именно онлайн-версия **KTurtle** будет предоставлена для решения задач

Преимущества	Недостатки
Не требует установки на компьютер	Требуется подключение к интернету
В олимпиаде для решения задач предоставляется такая же онлайн-версия	Нет встроенной возможности сохранять свои программы

Оба варианта позволят тренироваться в программировании черепашки.

Оба варианта позволят участвовать в олимпиаде. Но в случае использования среды программирования **KTurtle** придётся копировать программу для черепашки в специальное поле, чтобы отправить решение на сайте олимпиады.

УСТАНОВКА СРЕДЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ KTURTLE

1) Скачайте дистрибутив по ссылке.

https://yadi.sk/d/_0pxd8_L3HHDSJ

- 2) Это обычная программа установки. В процессе выберите место для установки **KTurtle**. Другие настройки производить не требуется. Жмите [Далее] до начала установки.
- 3) Установка может занять несколько минут. Дождитесь конца установки.
- 4) После установки дистрибутив, который вы скачали, можно удалить.

ЗАПУСК И HACTPOЙKA KTURTLE

После установки ярлык программы **KTurtle** появится либо на рабочем столе, либо в меню ПУСК.



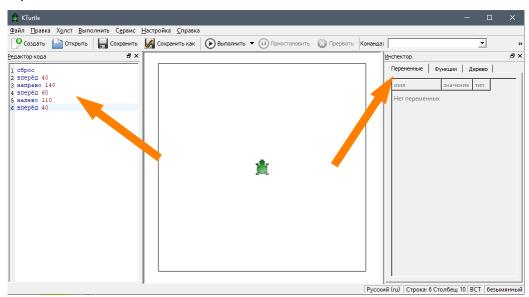
Запустите **KTurtle**.

По умолчанию в программе **KTurtle** выбран английский язык команд. **Необходимо** переключиться на русский язык команд.

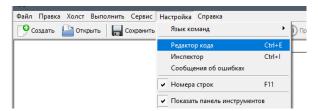
Для этого зайдите в главное меню программы — Настройка — Язык команд. Выберите русский язык.

АЛГОРИТМ ДЛЯ ЧЕРЕПАШКИ

Алгоритм для черепашки пишется на панели **Редактор кода**, которая расположена слева. Панель **Инспектор**, которая находится справа, не потребуется для работы, её можно закрыть.



Если вы случайно закрыли **Редактор кода**, его можно вернуть через главное меню программы — Настройка — Редактор кода.



Для запуска программы нажмите на панели инструментов кнопку [Выполнить]

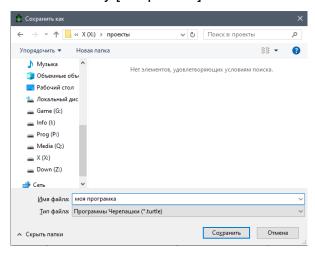


Черепашка начнёт выполнять программу со своей скоростью. Во время выполнения программы её можно остановить в любой момент. Для этого нажмите кнопку [Прервать].

СОХРАНЕНИЕ АЛГОРИТМА

Для сохранения алгоритма:

- 1) Нажмите на панели инструментов кнопку [Сохранить].
- 2) Откроется стандартное диалоговое окно, где необходимо выбрать папку для сохранения и указать имя файла. Перейдите в этом окне в нужную папку и введите имя файла. Имя может быть любым.
- 3) Нажмите в диалоговом окне кнопку [Сохранить].



При сохранении получается файл с расширением .turtle.

СОЗДАНИЕ НОВОЙ ПРОГРАММЫ

Если вы сохранили текущую программу и хотите создавать новую программу, то нажмите кнопку [Создать].

Внимание

Никогда не удаляйте код сохранённой программы, чтобы писать новую программу.

ОТКРЫТИЕ СОХРАНЁННОЙ ПРОГРАММЫ

Если вы хотите открыть, просмотреть свою программу или внести в неё изменения, то:

- 1) Нажмите на панели инструментов кнопку [Открыть].
- 2) Появится стандартное диалоговое окно, где необходимо перейти в папку и выбрать файл. Перейдите в папку, где находится файл вашей программы для черепашки, и выделите этот файл.
- 3) Нажмите кнопку [Открыть].

Откроется ваша программа, вы можете с ней работать и сохранять изменения.

Внимание

Не пытайтесь открывать файл программы двойным кликом. Это не сработает или сработает неправильно.

•