

中国计算机学会普及工作委员会审定



计算机漫画读本

计算机绘图师

(初级LOGO 4.0 版)



中国物价出版社

中国计算机学会普及工作委员会审定

TP391.41

计算机漫画读本

计算机绘图师(初级 LOGO 4.0 版)

《计算机漫画读本》编委会 组编



年级 _____

班次 _____

中国物价出版社

(京)新登字第 098 号

主编：郭善渡 卢燕林

策划、文图创意：翟 军

编写：陈文惠 蒋 硕

绘画：魏植泰



计算机漫画读本

计算机绘图师(初级 LOGO 4.0 版)

《计算机漫画读本》编委会 组编

*

中国物价出版社出版发行

(北京西城区白云路4号)

全国各地新华书店经销

北京金盾印刷厂印刷

开本:850×1168 1/32 印张:2.5 字数:28千

1998年7月第1版 1998年7月第1次印刷

ISBN 7-80070-855-1/Z·18 定价:7.50元

购书者请与中国物价出版社售书处联系

邮编:100045 电话:(010)68012116

手机:1391180978 BP:(010)64630127 呼 8273268



目 录

前言 (5)

小海龟登场 (6)



第一单元 进入 LOGO 语言乐园

(启动、退出 LOGO 语言) (7)

第 1 课 认识绘图大师小海龟 (7)

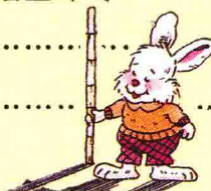
第 2 课 小海龟的活动舞台 (12)



第二单元 立杆见影的绘图方式(基本绘图命令) (14)

第 3 课 学习基本绘图命令(一) (14)

第 4 课 学习基本绘图命令(二) (22)



第三单元 在 LOGO 语言跑道上绘图(重复命令) (27)

第 5 课 用重复命令画画 (27)



第 6 课 用重复命令画正多边形 (30)

第四单元 摘下星星作图画(多角星和多角形) (32)

第 7 课 画多角星 (32)

第 8 课 画空心多角形 (34)



第五单元	色彩缤纷的世界(彩色绘图命令)	(36)
第9课	挑选画笔和画纸	(36)
第10课	涂上鲜艳的色彩	(39)
		
第六单元	万花筒里的绘图天地(重复命令)	(42)
第11课	重复命令套重复命令	(42)
第12课	千变万化的图形	(46)
		
第七单元	在编辑部里绘图(编写过程)	(49)
第13课	怎样进入和退出编辑部	(49)
第14课	怎样编写、调试和修改过程	(53)
第八单元	用 LOGO 语言搭积木、 拼图画(过程调用)	(60)
		
第15课	用 LOGO 积木绘图	(60)
第16课	设计美丽的花布、地板革	(64)
第17课	四巧板拼图游戏	(67)
第18课	七巧板拼图游戏	(71)
		
LOGO 语言绘图大赛		(77)
附录1	部分 LOGO 语言(4.0)命令一览表	(78)
附录2	部分练习参考答案	(79)

中国计算机学会普及工作委员会审定

TP39.1.41

计算机漫画读本

计算机绘图师(初级 LOGO 4.0 版)

《计算机漫画读本》编委会 组编



年级 _____

班次 _____

中国物价出版社

(京)新登字第 098 号

主编：郭善渡 卢燕林
策划、文图创意：翟 军
编写：陈文惠 蒋 硕
绘画：魏植泰



计算机漫画读本
计算机绘图师(初级 LOGO 4.0 版)

《计算机漫画读本》编委会 组编

*

中国物价出版社出版发行
(北京西城区白云路 4 号)
全国各地新华书店经销
北京金盾印刷厂印刷

开本:850×1168 1/32 印张:2.5 字数:28 千

1998 年 7 月第 1 版 1998 年 7 月第 1 次印刷

ISBN 7-80070-855-1/Z·18 定价:7.50 元

购书者请与中国物价出版社售书处联系

邮编:100045 电话:(010)68012116

手机:1391180978 BP:(010)64630127 呼 8273268



目 录

前言 (5)

小海龟登场 (6)



第一单元 进入 LOGO 语言乐园

(启动、退出 LOGO 语言) (7)

第 1 课 认识绘图大师小海龟 (7)

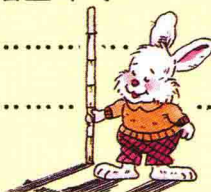
第 2 课 小海龟的活动舞台 (12)



第二单元 立杆见影的绘图方式(基本绘图命令) (14)

第 3 课 学习基本绘图命令(一) (14)

第 4 课 学习基本绘图命令(二) (22)



第三单元 在 LOGO 语言跑道上绘图(重复命令) (27)

第 5 课 用重复命令画画 (27)



第 6 课 用重复命令画正多边形 (30)

第四单元 摘下星星作图画(多角星和多角形) (32)

第 7 课 画多角星 (32)

第 8 课 画空心多角形 (34)



第五单元 色彩缤纷的世界(彩色绘图命令) (36)

第9课 挑选画笔和画纸 (36)

第10课 涂上鲜艳的色彩 (39)



第六单元 万花筒里的绘图天地(重复命令) (42)

第11课 重复命令套重复命令 (42)

第12课 千变万化的图形 (46)

第七单元 在编辑部里绘图(编写过程) (49)

第13课 怎样进入和退出编辑部 (49)

第14课 怎样编写、调试和修改过程 (53)



第八单元 用 LOGO 语言搭积木、

拼图画(过程调用) (60)

第15课 用 LOGO 积木绘图 (60)

第16课 设计美丽的花布、地板革 (64)

第17课 四巧板拼图游戏 (67)

第18课 七巧板拼图游戏 (71)

LOGO 语言绘图大赛 (77)

附录1 部分 LOGO 语言(4.0)命令一览表 (78)

附录2 部分练习参考答案 (79)



前言



《计算机漫画读本》共9册,经中国计算机学会普及工作委员会审定,是少年儿童学习计算机的普及读物和计算机初学者的入门教材。它根据国家教育部颁发的《中小学计算机课程指导纲要(修订稿)》的通知精神,首创计算机漫画形式,设计了一群活泼可爱的卡通角色,使学用计算机变得轻松愉快且有成效,达到自己看得懂,能够照着做的目的。

本套书以模块式结构,按DOS版和WINDOWS版分类编写,独立成册。在教学用语上,用浅显易懂的语言,以讲故事,做游戏的形式表述深奥繁琐的理论、公式,并配以计算机彩色图像及插画,力图符合少年儿童的认知规律。在课程设计上,以任务驱动的方式,每册书围绕一个或多个专题活动展开,引导学生们参与学习,勤于动手,协作创新,使他们在短期内了解计算机的基础知识,掌握计算机的基本操作技能,品尝成功的喜悦,满足他们在学习过程中的成就感。在教学内容上,尝试渗透其他学科的课程内容,适当穿插语文、数学、美术、自然等学科的知识,使计算机作为一门综合学科在教学中发挥更大的作用。

本套书创意独特,版式新颖,文图并茂,集教育性、科学性、启发性、趣味性和实用性于一体。它将引领少年儿童步入计算机世界的雄伟殿堂,去领略二十一世纪信息时代无限美好的风光。

在本套书策划、创意、编写过程中,得到了白懿、周美瑞、陈丽娟、楼非尧、黄银土、孙伟、李宽宏等老师的支持和帮助,在此一并致谢。我们真诚期待着行家们、老师们和同学们对本套书提出宝贵的意见。

编委会

1998年6月



小海龟登场

同学们：

你们好！在这本书里我开始登场唱主角了，我将带领你们进入 LOGO 语言乐园。在 LOGO 语言乐园里，我们将一起学本领，做游戏，并用 LOGO 语言去设计、绘制各种美丽的图形。在这本书的最后，我们将举办 LOGO 语言绘图大赛，内容包括：基本图形比赛、星形图案比赛、花布设计比赛，以及多巧板拼图比赛等。

欢迎同学们踊跃参加，在 LOGO 语言乐园里大显身手，增长本领！

电脑教室里的“国王”



第一单元 进入 LOGO 语言乐园



第 1 课 绘图大师小海龟

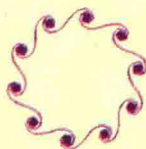
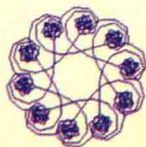
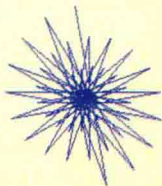
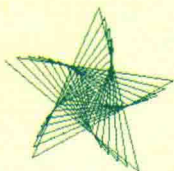
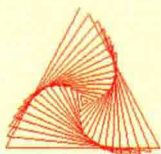
学习目标

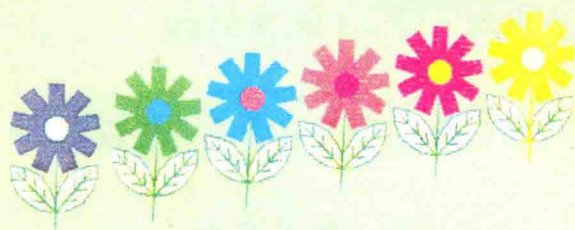
认识 LOGO 语言的绘图功能。

1. 认识绘图大师小海龟

LOGO 语言是一种计算机语言,它有非常强的绘画功能。为了便于大家学习 LOGO 语言,计算机专家为我们设计了一个小角色,它的名字叫做小海龟。在整个学习过程中,我们都离不开小海龟,它要为我们讲解、示范,还要和我们一起画图画画。下面就是小海龟在 LOGO 语言乐园里亲手设计、绘制的美丽图画。

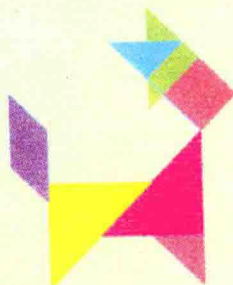
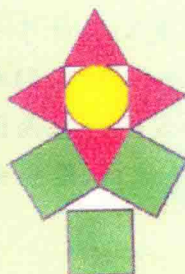
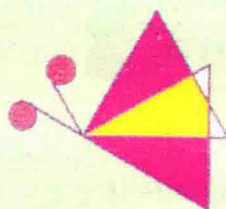
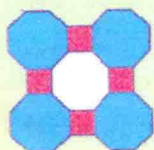
小海龟绘画作品选





瞧,这些都是
我画的画。

真棒!



2. 怎样进入 LOGO 语言乐园

进入 LOGO 语言乐园就是启动 LOGO 语言。LOGO 语言有不同的版本,我们这本书介绍的是比较新的 LOGO 语言 4.0 版本。启动 LOGO 语言系统有两种方法:

● 从软盘启动



操作

步骤 1: 首先启动计算机,屏幕上将出现 A:\> 提示符。

步骤 2: 插入 LOGO 语言系统盘。

步骤 3: 在 A:\> 后面键入 LOGO

并按回车键,就能进入 LOGO 系统了。

A:\>LOGO↵(回车)

● 从硬盘启动

操作 1

如果你的计算机里有硬盘,而且硬盘中已经装有 LOGO 语言系统,只要在 C:\> 盘符后键入 LOGO,并按回车键就可以了。

C:\>LOGO↵(回车)

操作 2

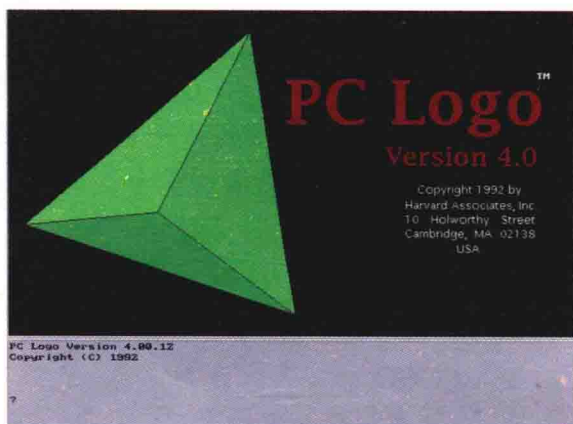
如果你的硬盘里没有装入 LOGO 语言系统,可以按下面的步骤去做:

步骤	目 的	操作命令
1	在硬盘里开辟一个 LOGO 子目录	MD LOGO↵
2	进入 LOGO 子目录	CD LOGO↵
3	把软盘中的内容拷贝到 LOGO 子目录中去	COPY A: *.*↵

请注意

如果你的计算机已经装有 LOGO1.0 版本,为了区别,可以把新开辟的 LOGO4.0 版本的名字定为 LOGO 4。





无论你用哪一种方法,只要屏幕上出现上面的画面,就说明已经进入 LOGO 语言系统了,也就是踏入了 LOGO 语言乐园的大门。

3. LOGO 语言屏幕简介

●“?” 屏幕下面的问号是 LOGO 语言特有的提示符。

●“—” 问号后面紧跟着的一闪一闪的小横线,叫做光标,它相当于我们写字用的笔尖,标志着将要输入的字符在屏幕上的位置。

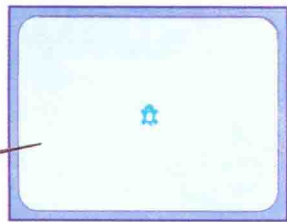
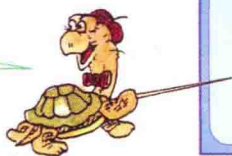
4. 小海龟登场亮相——怎样让小海龟现身

留心的小朋友会注意到,我们已经迈进 LOGO 语言乐园的大门,可是小海龟为什么不出门迎接呢?原来小海龟的行动是受各种命令控制的,它正在“待命”,等着我们向它发召见令呢! 具体操作如下:

命令:小海龟登场 ST

操作: ? ST ↵

只要在提示符“?”后键入命令 ST,就可以召见我了。



5. 小海龟退场——怎样退出 LOGO 语言系统

如果你和小海龟做完了游戏,想要休息了,就要和小海龟说再见“BYE”,这时只要你在问号后面键入再见“BYE”命令,你的计算机就可以返回到进入 LOGO 之前的状态。

命令:再见 BYE

操作: ? BYE ✓

练 一 练



1. 怎样从软盘和硬盘启动计算机?
2. 怎样把 LOGO 语言安装到自己的计算机的硬盘上去?
3. 练习启动和退出 LOGO 语言。
4. 输入下面命令看看屏幕上会出现什么图形?

```
CS SETPC 12 FD 100 LT 90 FD  
15 RT 90 FD 40 RT 90 FD 130  
RT 90 FD 40 RT 90 FD 15 LT  
90 FD 100 RT 90 FD 30  
REPEAT 2[FD 40 RT 90 FD 70 RT 90]  
FD 70 RT 130 PU FD 9 PD FILL
```



第2课 小海龟的活动舞台



学习目标

介绍 LOGO 语言的三种屏幕显示方式。

1. 小海龟活动的三种舞台

——屏幕显示的三种方式

小海龟的活动舞台是指计算机为小海龟画画、唱歌、做算术、编辑等活动提供的屏幕显示方式。在这里,我们先介绍其中三种主要的屏幕显示方式。

TO YU (鱼)

```
RT 45 A1 RT 90 A LT 90  
BK 14.15 LT 90 D LT 90 C1  
BK 28.3 RT 90 C FD 28.3  
LT 45 B LT 45 E  
END
```

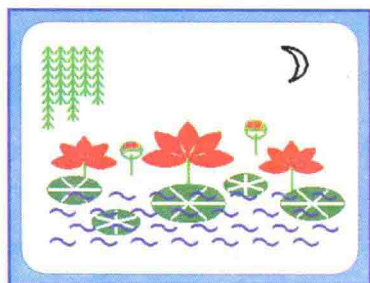


```
TO HUA  
REPEAT 8[YE RT 90]  
END
```

● 全屏幕显示文字方式
一共可以显示 25 行文字。

● 图文混合屏幕方式

屏幕上部为图形,下部为文字,一共可以显示 8 行文字。



● 全屏幕显示图形方式