

## **Папки среды разработки GameLogo.**

**Дополнительные сведения о среде разработки  
GameLogo**

## Содержание

1. Папка GameLogo.....	3
2. Папка Звуки.....	4
3. Папка Картинка.....	5
4. Папка Проекты.....	6
5. Папка Фоны.....	7

### Список источников

#### **1. Учебник GameLogo.**

*Содержание содержит гиперссылки на соответствующие разделы документа.*

## 1. Папка GameLogo.

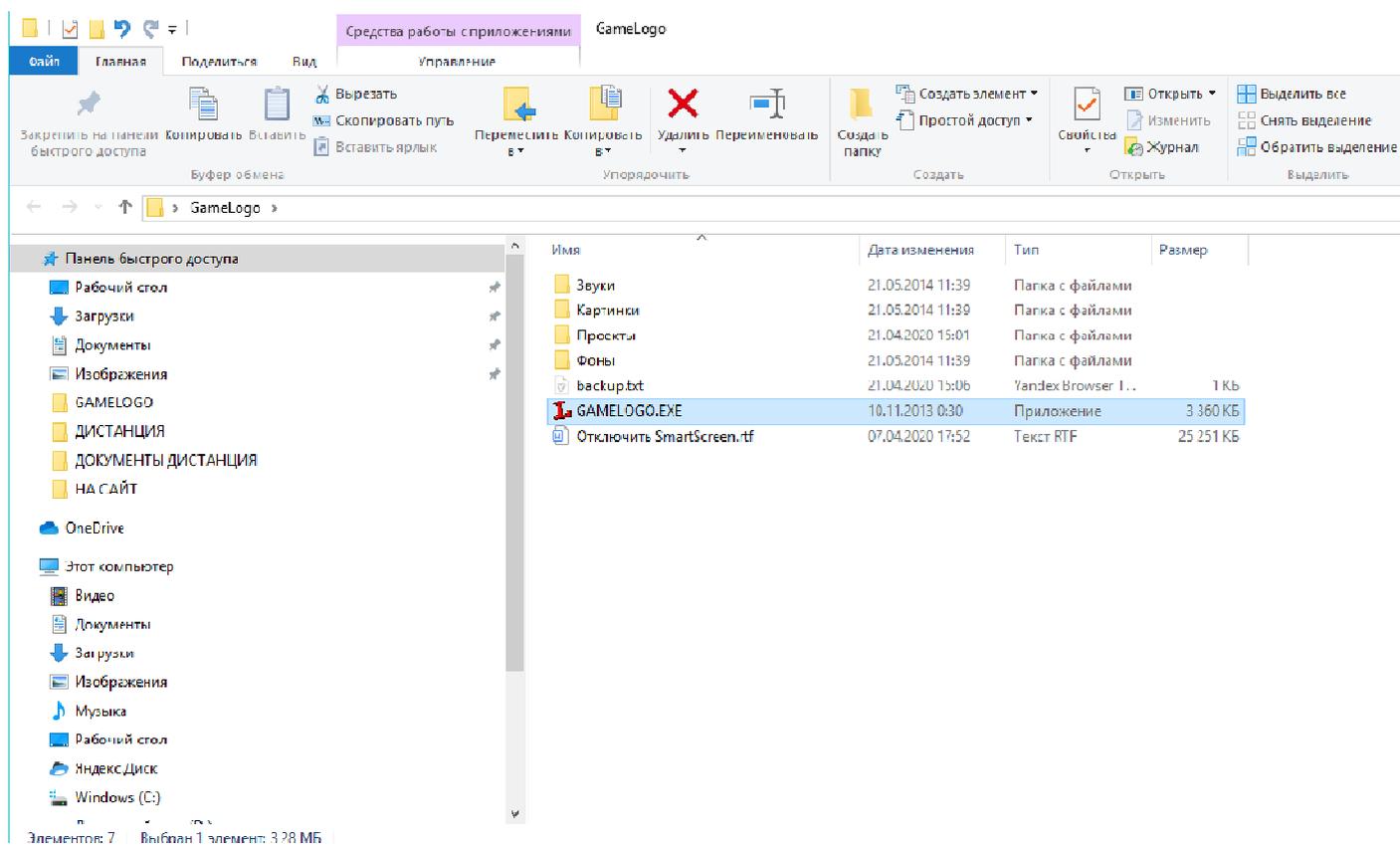


Рис. 1. Содержимое папки GameLogo.

В папке GameLogo хранятся все рабочие файлы и папки, необходимые для работы приложения: папки *Звуки*, *Картинки*, *Проекты*, *Фоны*, исполнимый файл GAMELOGO.exe.

Файл GAMELOGO.exe должен храниться и запускаться (открываться) только в папке Gamelogo, этот файл нельзя извлекать из папки Gamelogo, переносить его в какую-то другую папку (например, в папку “Рабочий стол”). Для удобства запуска приложения на Рабочем столе можно расположить **ярлык** приложения.

## 2. Папка Звуки.

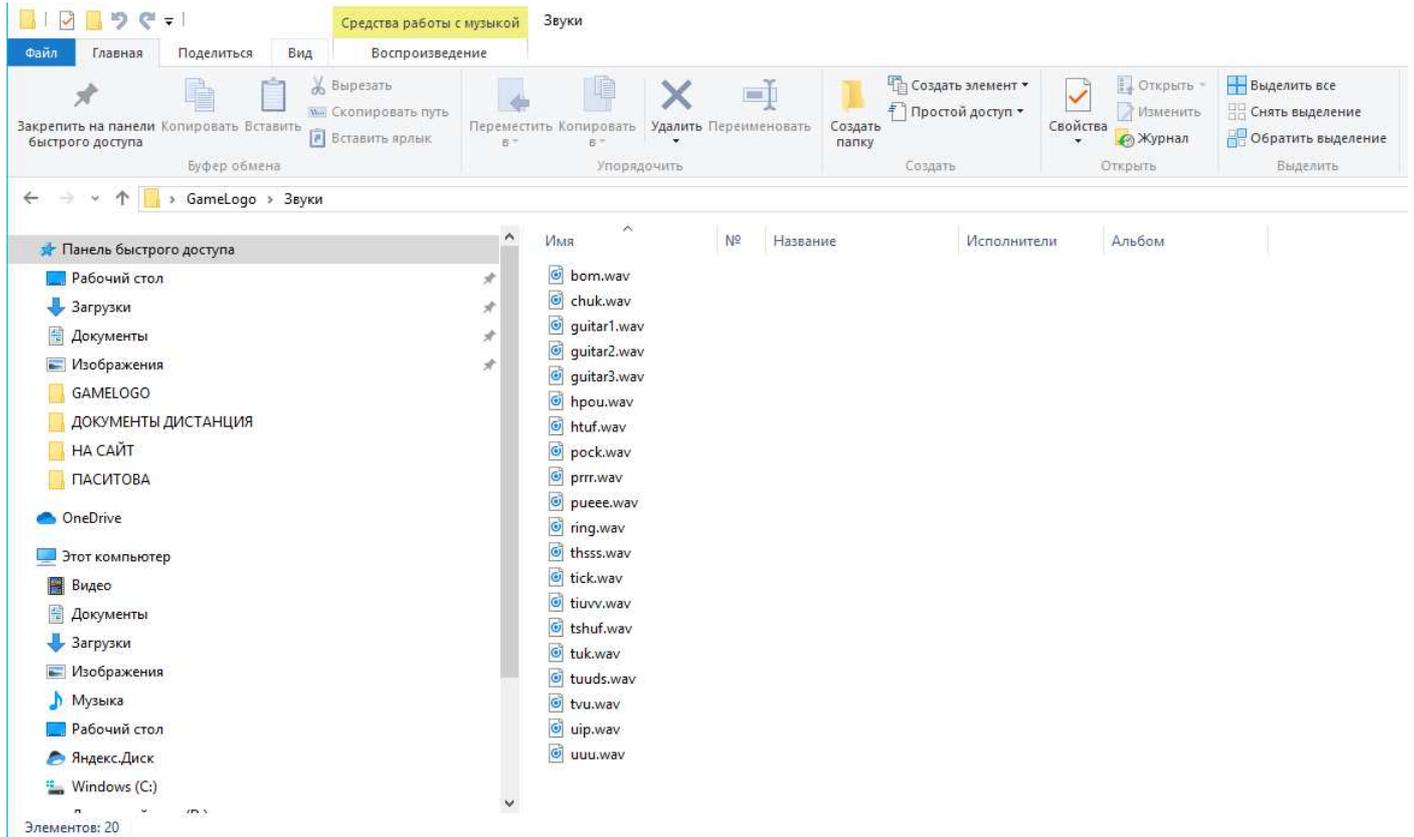


Рис.2. Содержимое папки Звуки.

В этой папке хранятся wav-файлы, имена которых можно использовать в программе в качестве параметра команды ЗВУК (см. главу 9 “Мультимедия” в [1]). Длительность звукового сигнала около 300 мс.

### 3. Папка Картинка.

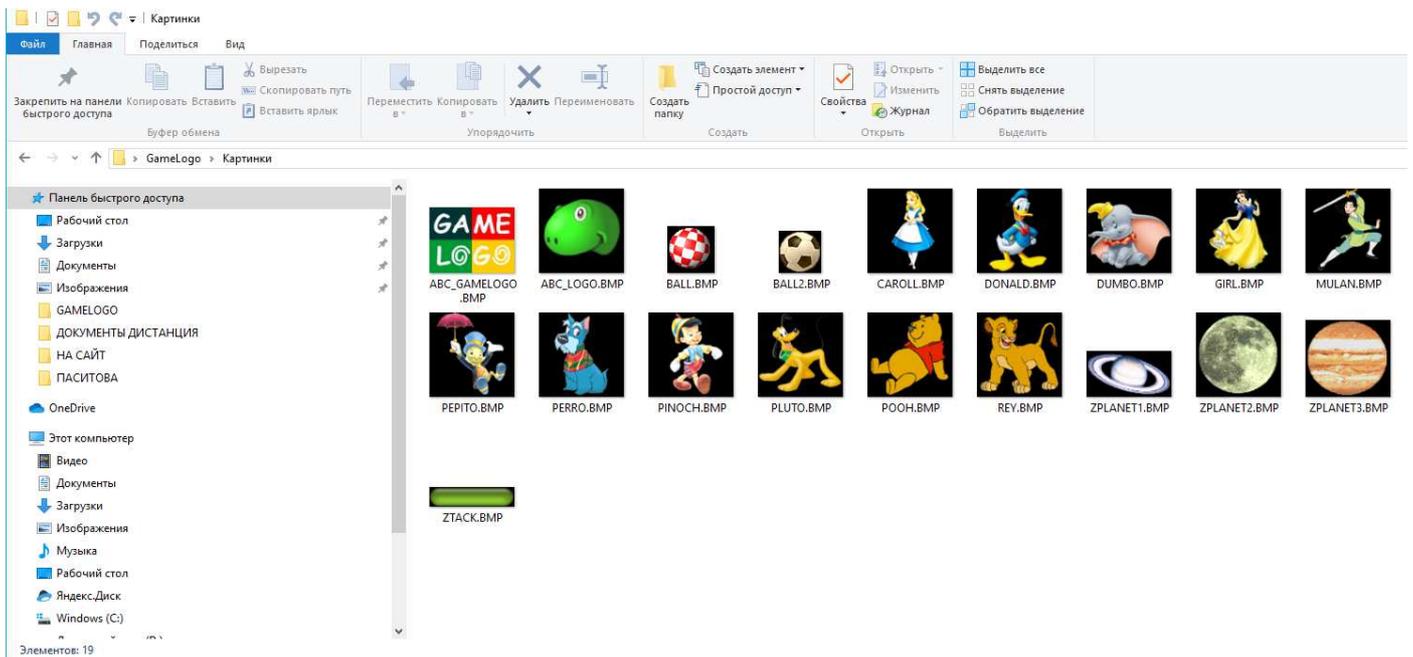


Рис. 3 Содержимое папки Картинки.

В папке Картинки хранятся графические файлы BMP-формата, содержащие картинки - визуальные представления (образы) объектов, которые можно использовать в программе на языке GameLogo.

Объявление объектов, назначение им образа, правила работы с объектами описаны в главе 7 **Объекты** в [1].

В папку Картинки можно добавить собственные графические файлы, чтобы расширить коллекцию образов объектов. При этом нужно, чтобы новые файлы были в формате BMP и имели соответствующие размер (картинка должна помещаться на рабочем поле) и фон.

#### 4. Папка Проекты.

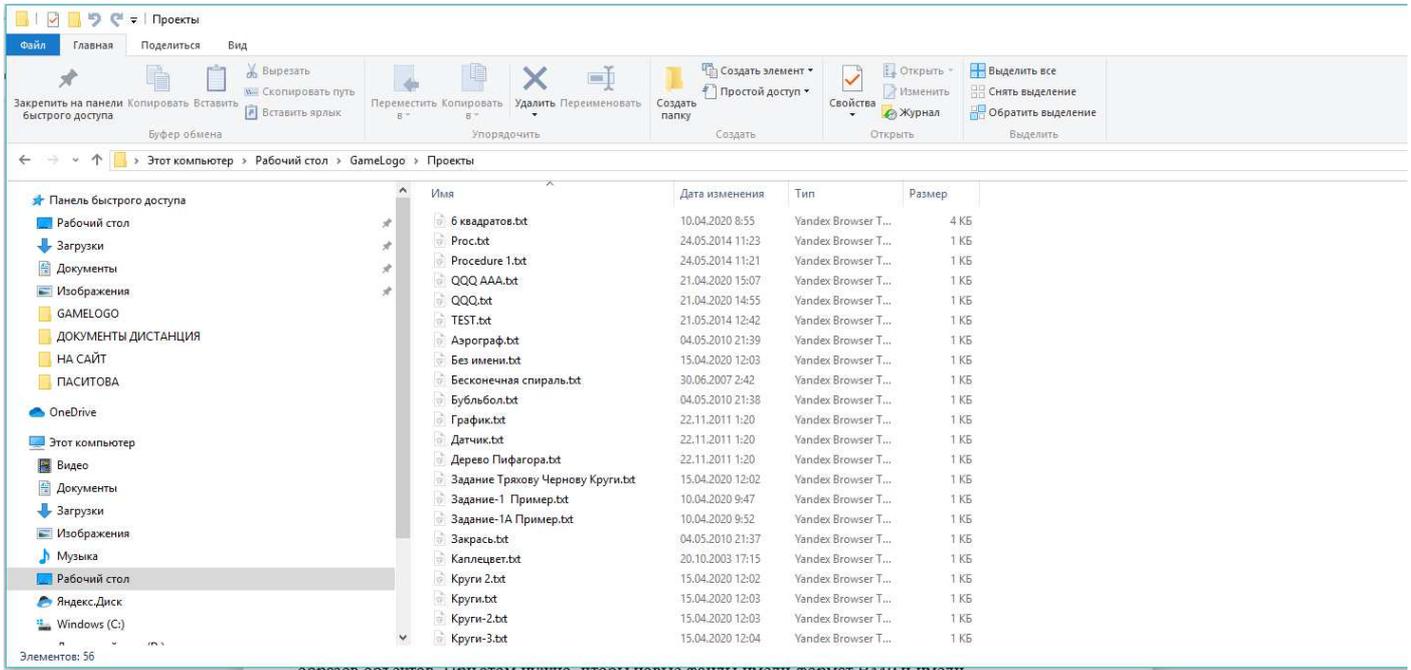


Рис. 4. Папка Поректы.

В этой папке хранятся файлы, содержащие тексты программ на языке Gamelogo (такие файлы называются исходными модулями или исходниками). Пользователь может записать текст своей программы в эту папку используя основное меню приложения Gamelogo. (Имя файла пользователь придумывает сам). Все файлы из этой папки можно удалить.

## 5. Папка Фоны.

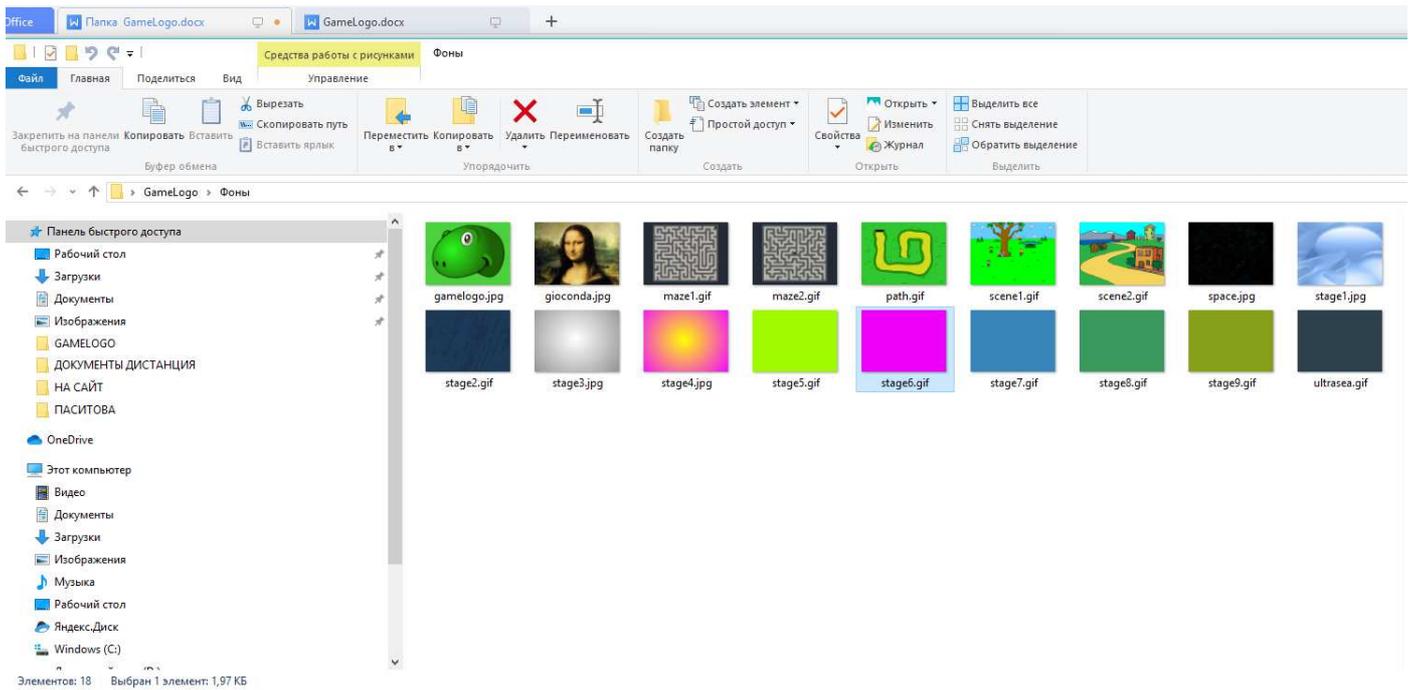


Рис. 5. Содержимое папки Фоны.

В папке Фоны хранятся графические файлы форматов jpg и gif. Рисунки из этих файлов можно использовать в качестве фона (заднего плана) рабочего поля. Для установки фона рабочего поля используется команда ФОН, (см. Главу 2 **Черепашья графика** в [1]).

Размеры картинок строго 800×600 пикселей (это размер рабочего поля). Можно создать новый рисунок-фон и сохранить файл с этим фоном в папке, тогда этот фон станет доступным для использования в ваших программах.