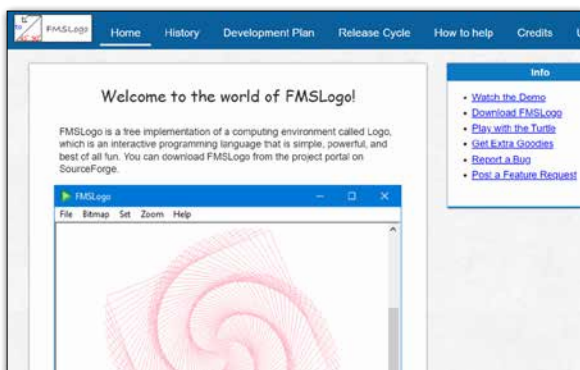


# Інші платформи 4

## Logo

Це одна з перших мов програмування, створена для навчання. У **LOGO** вперше використали метод «черепащої графіки», який пізніше часто використовувався і в освітніх цілях, і в професійній графіці. Користувач за допомогою команд керує однією або декількома черепашками, які залишають за собою сліди. Мета – вибудувати команди так, щоб черепашки створили малюнок.

Для **Windows** є безкоштовне освітнє середовище програмування **FMSLogo**, яке широко використовується у школах Великої Британії та Австралії. Для **Mac OS X** – безкоштовна програма **ACSLogo**.



## BLOCKLY від GOOGLE

**BLOCKLY** від **GOOGLE** – бібліотека компанії **Google**, яка дозволяє створювати додатки з готових блоків, кожен з яких відповідає за певні функції. У кінці роботи користувач бачить, як виглядає програма мовою JavaScript.



## Code.org

**Code.org** – некомерційна організація, що має на меті навчити дітей всього світу програмуванню.

На сайті проєкту у відкритому доступі розміщені уроки та курси з основ інформатики. Є можливість публікувати свій код і проєкти для обговорення та спільної роботи.



## Kodu

**Kodu** – візуальний конструктор компанії **Microsoft**, який дозволяє створювати тривимірні ігри. Користувач створює ігрові світи, впроваджує персонажів і встановлює правила взаємодії з іншими персонажами і предметами.

