

NAREDBE ZA UPRAVLJANJE KORNJAČOM

NAREDBA	OBJAŠNENJE
<code>title('naziv prozora')</code>	imenovanje prozora
<code>fd(broj_koraka)</code>	pomiče olovku za neki broj koraka unaprijed (forward)
<code>bk(broj_koraka)</code>	pomiče olovku za neki broj koraka unatrag (backward)
<code>lt(kut)</code>	okretanje kornjače ulijevo (left)
<code>rt(kut)</code>	okretanje kornjače udesno (right)
<code>pu()</code>	olovka se podiže i ne ostavlja trag (penup)
<code>pd()</code>	olovka se spušta i ostavlja trag (pendown)
<code>pensize(broj)</code>	debljina crte (veći broj = deblja crta)
<code>pencolor('boja_na_engleskom')</code>	boja crte
<code>color('boja_crte', 'boja_ispune')</code>	bojanje crte i unutrašnjosti oblika
<code>begin_fill()</code>	započni bojanje unutrašnjosti oblika
<code>end_fill()</code>	završi bojanje unutrašnjosti oblika
<code>speed(broj)</code>	brzina kretanja kornjače (1-10)
<code>shape('oblik_na_engleskom')</code>	mijenja izgled kornjače (olovke) na ekranu
<code>undo()</code>	poništava posljednju radnju olovke može se koristiti više puta
<code>home()</code>	postavlja olovku u početni položaj
<code>reset()</code>	postavlja olovku u početni položaj i briše crteže u grafičkom zaslonu
<code>st()</code>	olovka postaje vidljiva na grafičkom zaslonu (showturtle)
<code>ht()</code>	olovka postaje nevidljiva na grafičkom zaslonu (hideturtle)
<code>clear()</code>	briše crteže u grafičkom zaslonu, a olovka ostaje u nepromijenjenom položaju