

Некоторые команды черепашки

[подробнее...](#)

```
import turtle
t = turtle.Turtle()
```

[мультики ...](#)

Основные команды

t.setup(800,600) – установить размер окна

t.forward(d) - Передвинуться вперёд на d пикселей, например, на 50:

```
t.forward(50)
```

t.backward(d) - Передвинуться назад на d пикселей, например, на 50:

```
t.backward(50)
```

t.goto(x,y) - Перейти в точку с координатами (x,y), например, (100,15):

```
t.goto(100, 150)
```

t.left(angle) или **t.right(angle)** - Повернуть налево (или направо) на угол angle, например, на 90 градусов:

```
t.lt(90)
```

t.penup() - Поднять перо. Если перо поднято, черепашка не оставляет след при движении:

```
t.penup()
```

t.pendown() - Опустить перо. Если перо опущено, черепашка оставляет след при движении:

```
t.pendown()
```

t.shape('turtle') – вид черепашки

t.stamp() - Поставить отпечаток, эта команда без параметров:

```
t.stamp()
```

t.circle(r) - Нарисовать круг радиусом r, например, 50 пикселей:

```
t.circle(50)
```














t.circle(r, angle, n) - Нарисовать дугу радиусом r, с углом angle и числом шагов n. Чем больше число шагов, тем плавнее дуга. Например, нарисовать дугу радиусом 50 пикселей, с углом 180 градусов и числом шагов 100:

```
t.circle(50, 180, 100)
```

t.circle(r, 360, n) - Нарисовать многоугольник с радиусом описанной окружности r и числом сторон n. Например, нарисовать шестиугольник с радиусом описанной окружности 100 пикселей:

```
t.circle(100, 360, 6)
```

t.color(c) - Изменить цвет на c.

Рекомендуемые цвета: -black, -blue, -brown, -cyan, -gold, -green, -grey, -magenta, -orange, -pink, -red, -violet, -yellow.

Цвет ставится в кавычки. Например, изменим цвет на красный:

```
t.color('red')
```

t.fillcolor(c) - Цвет заливки, например, сделать черепашку красной снаружи, жёлтой внутри:

```
t.color('red')
t.fillcolor('yellow')
```

t.begin_fill(), t.end_fill() - Начать и остановить заливку. Например, нарисовать жёлтый круг с красным контуром:

```
t.color('red')
t.fillcolor('yellow')
t.begin_fill()
t.circle(100)
t.end_fill()
```

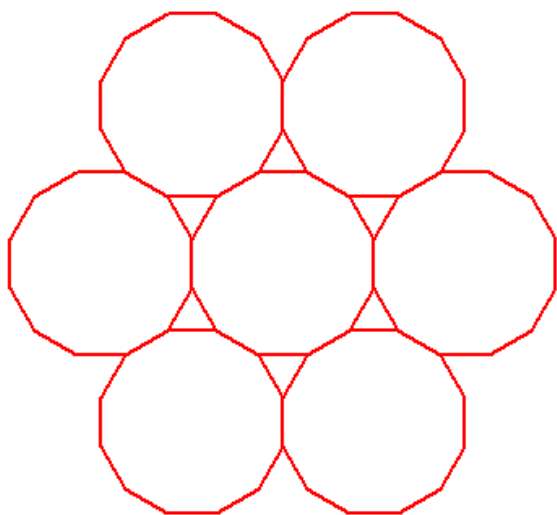
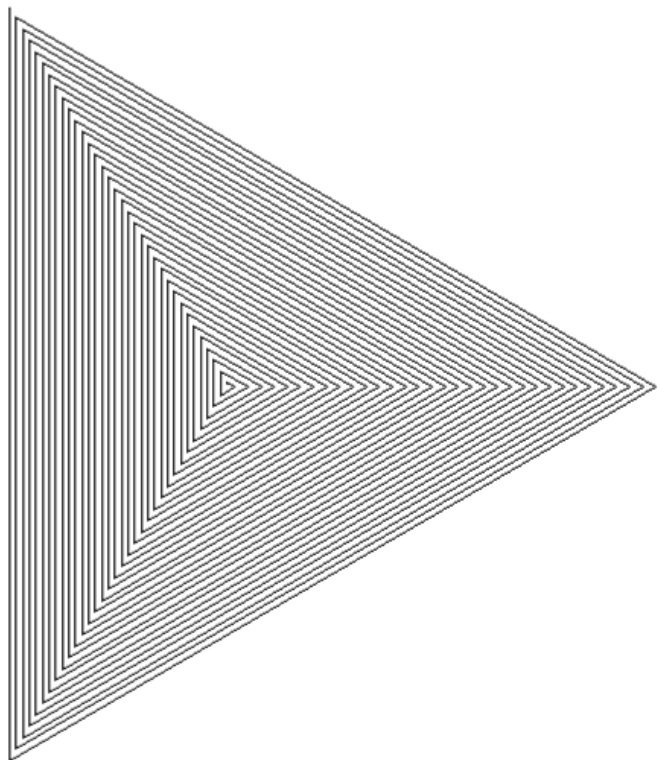
Или, например, нарисовать жёлтый пятиугольник с красным контуром:

```
t.color('red')
t.fillcolor('yellow')
t.begin_fill()
t.circle(100, 360, 5)
t.end_fill()
```

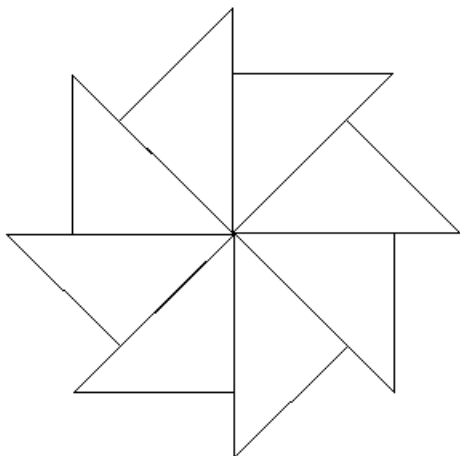
[А здесь попроще и быстрее](#) 😊

Задания для черепашки

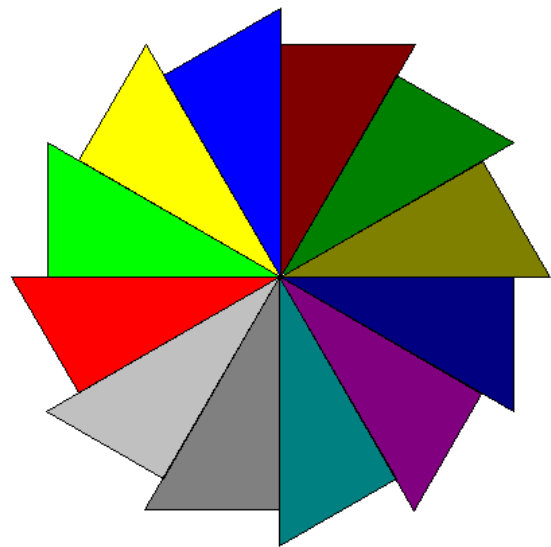
3

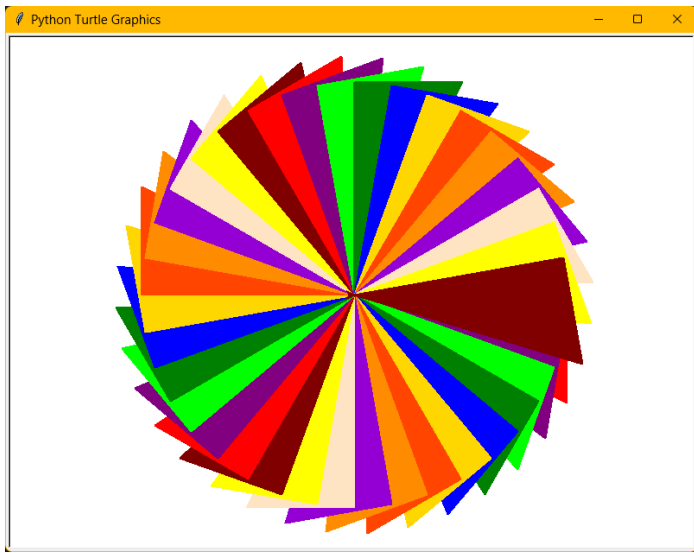


5

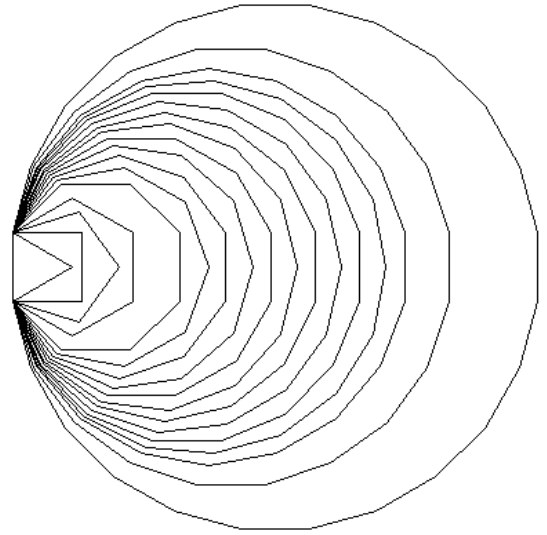


5

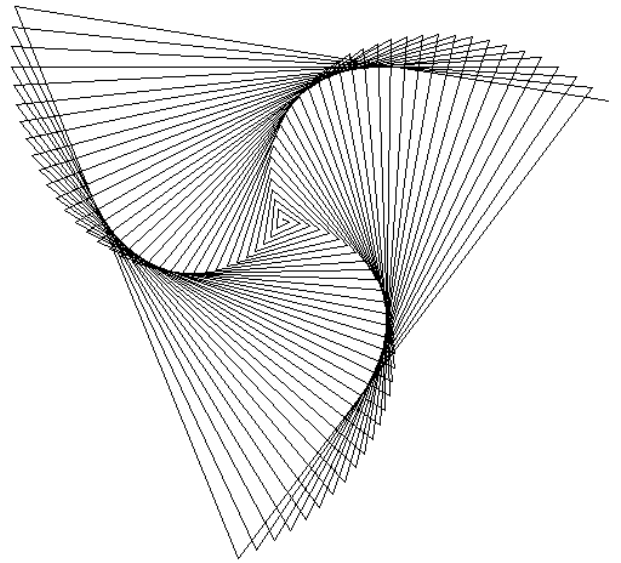




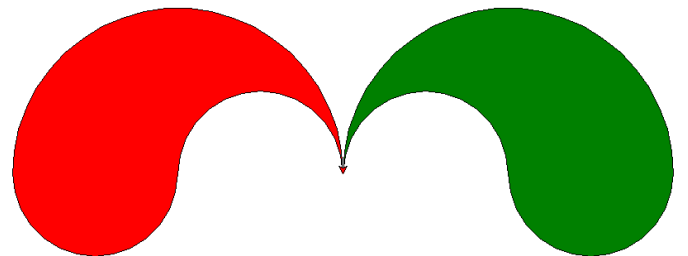
5



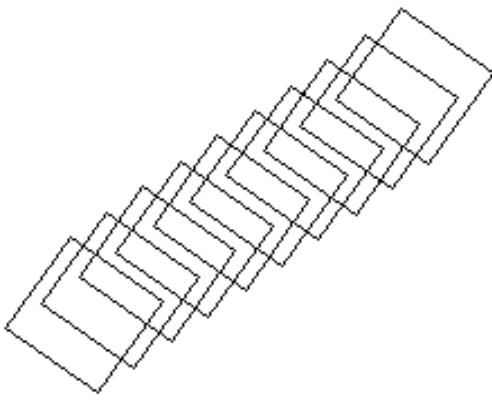
4



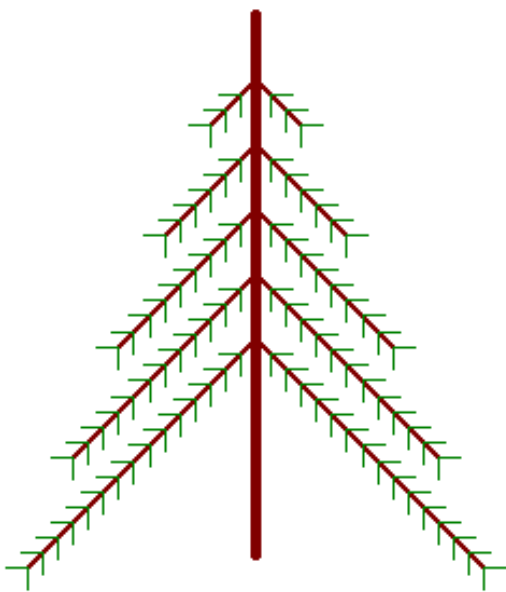
3

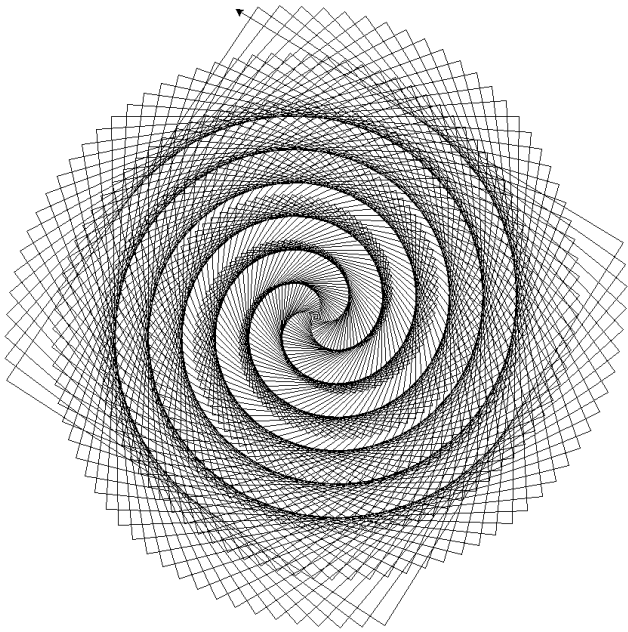


4

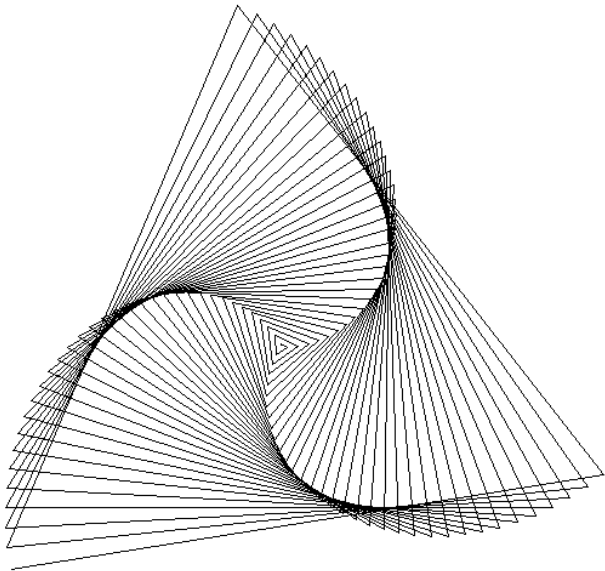
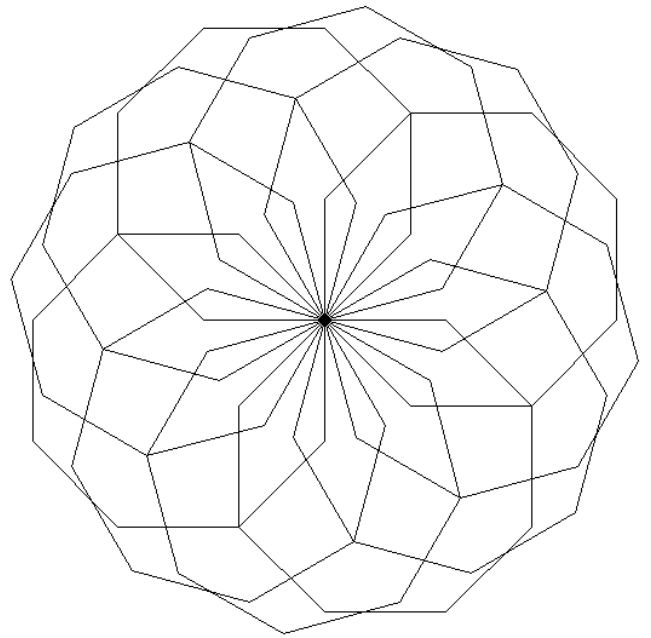


5

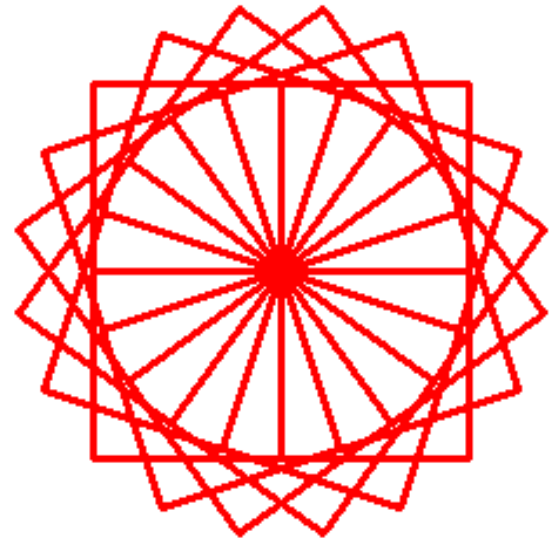




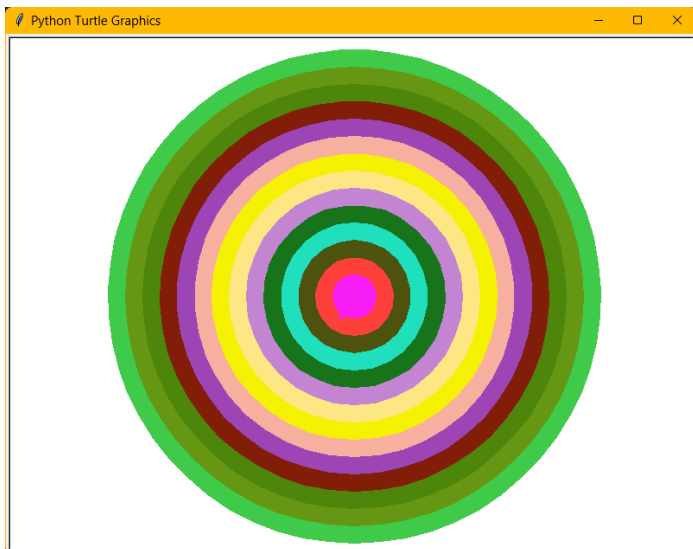
4

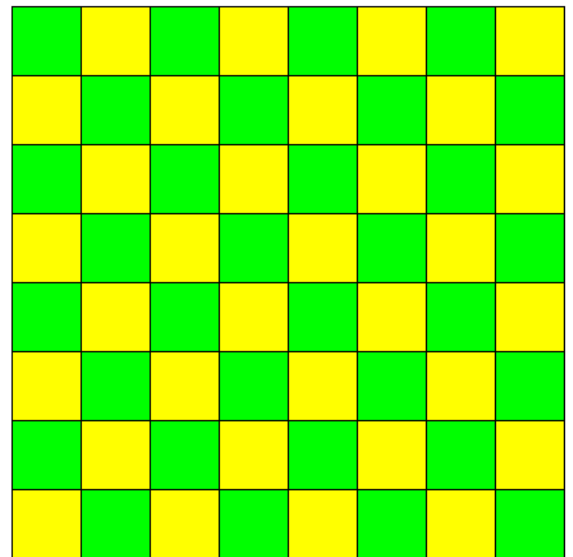
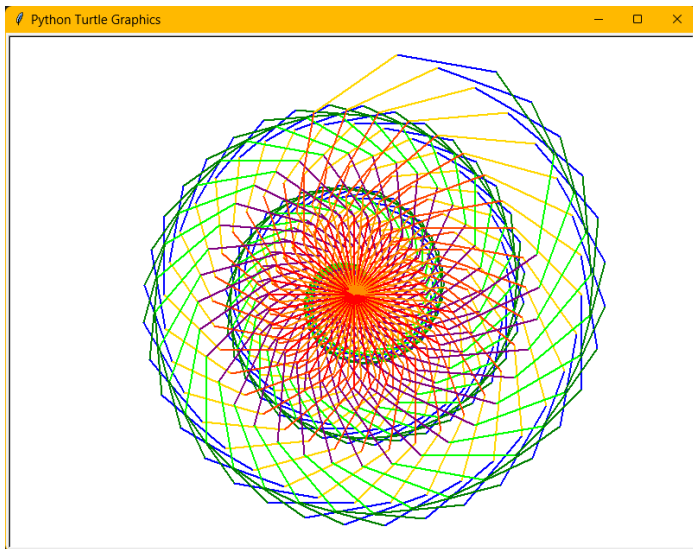
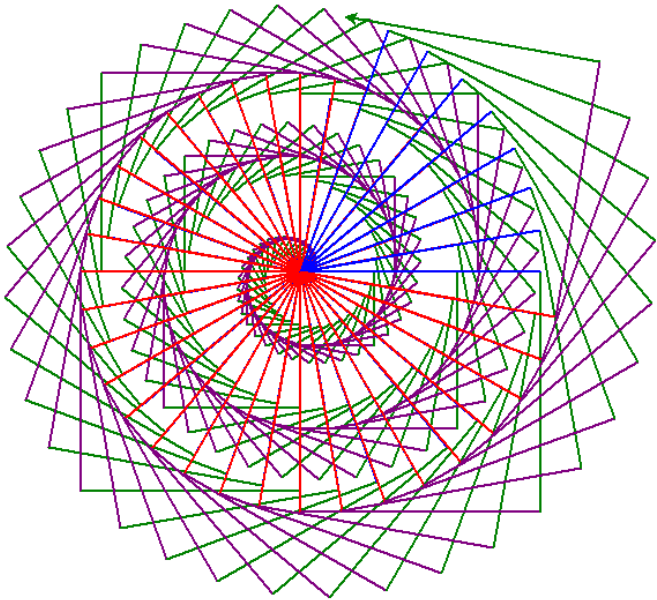


4



4





5

