

Glossar – Python Turtle

F5

Drücken der Funktionstaste „F5“ führt das Skript aus

from turtle import*	importiere die Turtle-Funktionen
shape("turtle")	bilde als Ausgabe eine Turtle („Schildkröte“) ab
pencolor("green")	schreibe grün (es gehen unter anderem auch "red", "blue" oder "orange")
pensize(4)	setze die Strichbreite auf 4 Pixel
forward(100)	gehe um 100 Pixel nach vorne
fd (100)	kürzere Schreibweise für „forward“
right(90)	drehe nach rechts um 90 Grad
rt(90)	kürzere Schreibweise für „right“
left(90)	drehe nach links um 90 Grad
lt(90)	kürzere Schreibweise für „left“
fillcolor("yellow")	fülle die Turtle gelb (andere Farben siehe oben)
for i in range(30): kleinesquadrat()	Führe den darunter <i>eingrückten</i> Inhalt 30mal aus (die Zahl kannst du ändern und damit die Anzahl der Ausführungen). Hier „macht“ Python 30mal „kleinesquadrat()“
home()	bringt die Turtle in die Ausgangslage und Ausgangsorientierung zurück

# forward(100)	mit der Raute # „auskommentieren“ von Befehlen, sie werden dann nicht ausgeführt
penup()	„hebe den Zeichenstift“, die Turtle hinterlässt keine Spur
pendown()	„senke den Zeichenstift“, die Turtle zeichnet wieder
bgcolor("black")	setze die Hintergrundfarbe auf schwarz (oder eine andere Farbe)
100 / 10	teilen
tracer(False)	die Turtle zeichnet nicht, sondern nur das (Zeichen-)Ergebnis wird angezeigt
setup(900,900)	das Zeichenfenster wird 900 mal 900 Pixel groß
bgpic("bild.gif")	nimm das Bild „bild.gif“ als Hintergrundbild
mode („logo“)	richte die Turtle nach oben aus
goto(270,-250)	setze die Turtle auf den Punkt (270, -250 Pixel) - der Mittelpunkt des Zeichenfensters hat die Koordinaten (0 0)
speed(1)	setze die Geschwindigkeit der Turtle auf eins
onclick(getroffen)	führe die Funktion „getroffen (x,y)“ aus, wenn auf die Turtle geklickt wird (onclick gibt „getroffen(x,y)“ automatisch die x- und y-Koordinaten der Turtle)