

Python Turtle Հրամանները՝ մեկ հայացքով

Մեկ հրաման՝ մեկ տողում: Փոխիր թիվը կամ գույնը և փորձիր:

Ծրագրի առաջին տողը՝ `import turtle as kria`

➤ Նշանը ցույց է տալիս՝ ուր է նայում կրիան: Սկզբում այն նայում է աջ:

Տեսքը	Հրաման	Ինչպես գրել	Ինչ է անում
	<code>showturtle()</code>	<code>kria.showturtle()</code>	Կրկին ցույց տալ թաքնված կրիային:
	<code>shape()</code>	<code>kria.shape("turtle")</code>	Կրիայի նշանը դարձնել կրիայածև:
	<code>turtlesize()</code>	<code>kria.turtlesize(2)</code>	Կրիայի նշանը մեծացնել 2 անգամ:
	<code>pencolor()</code>	<code>kria.pencolor("blue")</code>	Միայն գծի գույնը դարձնել կապույտ:
	<code>stamp()</code>	<code>mark = kria.stamp()</code>	Դնել դրոշմ, համարը պահել mark-ում:
	<code>clearstamp()</code>	<code>kria.clearstamp(mark)</code>	Ջնջել mark համարով դրոշմը:
	<code>clearstamps()</code>	<code>kria.clearstamps()</code>	Ջնջել այս կրիայի բոլոր դրոշմները:
	<code>reset()</code>	<code>kria.reset()</code>	Ջնջել նկարը, վերադառնալ սկզբին:
	<code>setx()</code>	<code>kria.setx(50)</code>	Գնալ x=50. y-ը չի փոխվում:
	<code>sety()</code>	<code>kria.sety(30)</code>	Գնալ y=30. x-ը չի փոխվում:
	<code>position()</code>	<code>x, y = kria.position()</code>	Կոորդինատները պահել x և y-ում:
	<code>xcor()</code>	<code>x = kria.xcor()</code>	Ընթացիկ x կոորդինատը պահել x-ում:
	<code>ycor()</code>	<code>y = kria.ycor()</code>	Ընթացիկ y կոորդինատը պահել y-ում:
	<code>heading()</code>	<code>a = kria.heading()</code>	Ուղղության անկյունը պահել a-ում:
	<code>distance()</code>	<code>d = kria.distance(50, 30)</code>	Մինչև (50, 30) հեռավորությունը՝ d:
	<code>towards()</code>	<code>a = kria.towards(50, 30)</code>	Դեպի (50, 30) ուղղության անկյունը՝ a:
	<code>write()</code>	<code>kria.write("Hello")</code>	Ընթացիկ տեղում գրել Hello:
	<code>title()</code>	<code>kria.title("My art")</code>	Պատուհանի վերնագիրը՝ My art:
	<code>setup()</code>	<code>kria.setup(700, 500)</code>	Պատուհանի չափը՝ 700 × 500:
	<code>screensize()</code>	<code>kria.screensize(800, 600)</code>	Նկարչական տարածքը՝ 800 × 600:

Դրոշմ. `mark = kria.stamp()`,
`htunn` kria.clearstamp(mark):`

Արժեք. `print(x, y)`-ով տես կոորդինատները:
`towards()`-ը տալիս է անկյուն. չի շրջում:

Չափ. `turtlesize()`-ը փոխում է նշանը,
ոչ նկարի կամ քայլի չափը:

Էկրան. `setup()`՝ պատուհանի չափը:
`screensize()`՝ նկարչական տարածքի չափը:

Ծրագրի վերջին տողը՝ `kria.done()` Պատուհանը բաց է մնում: