

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>forward()</code>	<code>kria.forward(100)</code>	Առաջ՝ 100 քայլ, նայելու ուղղությամբ:
←➤	<code>backward()</code>	<code>kria.backward(100)</code>	Հետ՝ 100 քայլ, առանց շրջվելու:
90°↶	<code>left()</code>	<code>kria.left(90)</code>	Տեղում շրջվել ձախ՝ 90°:
↷90°	<code>right()</code>	<code>kria.right(90)</code>	Տեղում շրջվել աջ՝ 90°:
↗	<code>goto()</code>	<code>kria.goto(50, 30)</code>	Գնալ <code>x=50, y=30</code> կետը:
↑	<code>setheading()</code>	<code>kria.setheading(90)</code>	Նայել վերև՝ 90° ուղղությամբ:
🏠	<code>home()</code>	<code>kria.home()</code>	Վերադառնալ կենտրոն, նայել աջ:
↗	<code>penup()</code>	<code>kria.penup()</code>	Բարձրացնել գրիչը. շարժվել առանց գծի:
↘	<code>pendown()</code>	<code>kria.pendown()</code>	Իջեցնել գրիչը. շարժվելիս գիծ թողնել:
—	<code>pensize()</code>	<code>kria.pensize(4)</code>	Գծի հաստությունը դարձնել 4:
red	<code>color()</code>	<code>kria.color("red")</code>	Գծի և լցման գույնը՝ կարմիր:
📦	<code>bgcolor()</code>	<code>kria.bgcolor("white")</code>	Պատուհանի ֆոնը՝ սպիտակ:
50	<code>circle()</code>	<code>kria.circle(50)</code>	Նկարել շրջան՝ 50 շառավղով:
●	<code>dot()</code>	<code>kria.dot(20)</code>	Նկարել կետ՝ 20 տրամագծով:
🟡	<code>fillcolor()</code>	<code>kria.fillcolor("gold")</code>	Լցման գույնն ընտրել ոսկեգույն:
🔼	<code>begin_fill()</code>	<code>kria.begin_fill()</code>	Սկսել ներկվող պատկերի գծումը:
🟡	<code>end_fill()</code>	<code>kria.end_fill()</code>	Ավարտել գծումը և ներկել ներսը:
≡➤➤	<code>speed()</code>	<code>kria.speed(0)</code>	Նկարել ակնթարթորեն՝ առանց անիմացիայի:
🧼	<code>clear()</code>	<code>kria.clear()</code>	Ջնջել նկարը. դիրքը չի փոխվում:
👁️	<code>hideturtle()</code>	<code>kria.hideturtle()</code>	Թաքցնել կրիային. նկարը մնում է:

Շարժում. առաջ/հետ՝ ըստ կրիայի ուղղության:
Շրջադարձը փոխում է ուղղությունը, ոչ դիրքը:

Գրիչ. `goto()` և `home()` գիծ են թողնում,
եթե գրիչն իջեցված է:

Կոորդինատներ. կենտրոնը՝ (0, 0):
`x`՝ աջ/ձախ, `y`՝ վերև/ներքև:

Ներկում. `begin_fill()` → նկարիր փակ պատկեր
→ `end_fill()`: Գույները գրիր չափերտներում:

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