

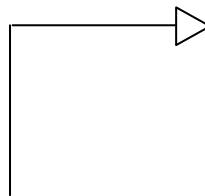
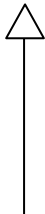


## Schildkrötengrafiken

Schildkröten, die am Bauch einen Malstift mitführen? Am Computer gibt es das! Mit ganz einfachen Befehlen wollen wir eine Schildkröte am Bildschirm herumschicken, und dabei ihre Spur zeichnen lassen.

Wenn das Programm "LOGO" (bzw. LogoWr.com) gestartet und die Schildkröte sichtbar ist, kannst Du der Schildkröte Befehle geben. Versuche mal  
**fd 50**

Schon ist die Schildkröte um 50 Schritte (Bildschirmpunkte) nach oben gekrabbelt, was dann so aussieht (links):



'fd' steht übrigens kurz für 'forward', was das englische Wort für 'vorwärts' ist. Versuche jetzt folgende beiden Befehle:

**rt 90**

**fd 50**

'rt' steht kurz für 'right turn', was "rechts drehen" auf Englisch heißt. 90 steht für den rechten Winkel (siehe oben rechts). Kannst Du ein Quadrat zeichnen?

Weitere Befehle sind:

<b>cg</b>	('clear graphics' = Grafik löschen)
<b>ht</b>	('hide turtle' = verstecke die Schildkröte)
<b>st</b>	('show turtle' = zeige wieder die Schildkröte)
<b>lt 60</b>	('left turn' = links drehen um 60 Grad)
<b>repeat 4 [fd 80 rt 90]</b>	('repeat' = wiederhole; hier: 4-mal vor und drehen)
<b>setsh 27</b>	('set shape' = Erscheinungsbild der Schildkröte ändern; setsh 0 zeigt wieder die ursprüngliche Schildkröte)
<b>setc 2</b>	('set color' = Farbe des Stiftes wechseln; 1 = weiß, 2 = ...)
<b>pe</b>	('pen erase' = Radiergummi statt Stift ausfahren)
<b>bk</b>	('backwards' = rückwärts fahren)
<b>pd</b>	('pen down' = wieder den Stift ausfahren)
<b>pu</b>	('pen up' = weder Stift noch Radiergummi ausfahren)
<b>home</b>	(= zur Mitte fahren)
<b>np "test"</b>	('name page' = Seite abspeichern; mit "Esc" zum Menü)

