

Logo Komeniusza

pż - żółw ukazuje się na ekranie.

sż - żółw przestaje być widoczny na ekranie.

naprzód liczba kroków (np liczba_kroków) - przesunięcie żółwia do przodu o podaną liczbę kroków; przykładowe polecenie: **np 100**.

wstecz liczba_kroków (ws liczba_kroków) - przesunięcie żółwia do tyłu o podaną liczbę kroków, np. **pw 90**.

prawo kąt (pw kąt) - obrót żółwia w prawo o podany w stopniach kąt, np. **pw 90**.

lewo kąt (lw kąt) - obrót żółwia w lewo o podany w stopniach kąt, np. **lw 45**.

podnieś (pod) - powoduje podniesienie pisaka żółwia.

opuść (opu) - powoduje opuszczenie pisaka żółwia.

zmaż - wymazuje wszystkie rysunki z ekranu bez zmiany pozycji żółwia.

wróc - ustawia żółwia w pozycji początkowej na środku ekranu.

czyść (cs) - wymazuje wszystkie rysunki z ekranu i ustawia żółwia w pozycji początkowej.

ścieranie (ścier) - żółw zmienia pisak na gumkę; poruszając się po narysowanej linii, zmazuje ją, a dokładniej - zamalowuje kolorem tła.

oknożółwia - powoduje, że żółw po przekroczeniu brzegu ekranu dalej rysuje, choć jego ślad jest niewidoczny; tak jakby ekran graficzny był częścią płaszczyzny, po której porusza się żółw.

sklej - umożliwia powrót do myślnego trybu ekranu graficznego; po przekroczeniu brzegu ekranu żółw pojawia się z jego przeciwległej strony i porusza się dalej w tym samym kierunku.

zapiszek "nazwa_pliku" - cały ekran graficzny zostaje zapisany w pliku o podanej nazwie z rozszerzeniem BMP.

czekaj n - zatrzymuje działanie żółwia na **n** jednostek czasu (jednostką jest milisekunda, która wynosi **1/1000** sekundy)

powtórz n lista_poleceń - powoduje n-krotne powtórzenie listy poleceń.

pisz co_pisać (ps co_pisać) - wyświetla wartość podanego parametru, którym może być liczba, słowo, lista lub dowolne wyrażenie. Znak cudzysłowu przed słowem oraz nawiasy kwadratowe list nie są wyświetlane.

wpisz co_pisać - wyświetla wartość parametru bez przenoszenia kursora do następnej linii. Parametr ma takie samo znaczenie w

poleceniu **pisz**. Cudzysłów przed słowem oraz nawiasy kwadratowe list nie są wyświetlane.

pwk wyrażenie - oblicza pierwiastek kwadratowy podanego wyrażenia.

ufl ile - ustala format liczb z dokładnością (liczbą miejsc po przecinku), określoną przez podany parametr.

red "nazwa_procedury - powoduje uruchomienie edytora gdzie możemy dodać nowe procedury, bądź zmodyfikować istniejące.

przpisz "nazwa_wartość (przyp "nazwa_wartość) - tworzy zmienną o podanej nazwie i wartości. Zmiennej o nazwie będącej pierwszym parametrem (nazwa) nadawana jest wartość, która jest drugim parametrem (wartość). Pierwszym parametrem jest słowo, drugim - dowolne wyrażenie.

wynik parametr (wy parametr) - zdefiniowanej funkcji (tej, w której występuje) przypisuje wartość swojego parametru i kończy działanie funkcji.

stop - powoduje zakończenia procedury.

czytajznak (cz) - funkcja pierwotna, której wartością jest znak wprowadzony z klawiatury.

czytajlistę (cl) - funkcja pierwotna, której wartością jest lista utworzona z tekstu wprowadzonego z klawiatury.

pierw parametr - funkcja, której wartością jest pierwszy element parametru (słowa lub listy)

ost parametr - funkcja, której wartością jest ostatni element parametru (słowa lub listy)

bezpierw parametr (bp parametr) - funkcja, której wartością jest parametr (słowo lub lista) pozbawiony pierwszego elementu.

bezost parametr (bo parametr) - funkcja, której wartością jest parametr (słowo lub lista) pozbawiony ostatniego elementu.

nap parametr1 parametr 2 - funkcja, której wartością jest lista lub słowo utworzone przez umieszczenie pierwszego parametru na początku drugiego parametru.

nak parametr1 parametr 2 - funkcja, której wartością jest lista lub słowo utworzone przez umieszczenie pierwszego parametru na końcu drugiego parametru.

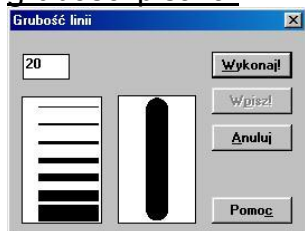
puste? parametr - funkcja, której wartością jest prawda - jeśli parametr jest pusty lub fałsz - w przeciwnym wypadku.

ukp kolor - ustala kolor pisaka żółwia, określony przez parametr kolor, który jest liczbą naturalną z zakresu od 0 do 15. **Każda liczba ma inny kolor.**



ugp grubość - ustala grubość pisaka, określony przez parametr grubość. Domyślnie grubość pisaka wynosi 1.

*Przez wpisanie komendy **ugp** pojawi nam się okno z wyborem grubości pisaka.



ukm kolor - ustala kolor malowania, którym żółw może wypełnić zamknięty, otaczający go obszar.

uwm wzór - ustala wzór wypełnienia zamkniętego obszaru, otaczającego żółwia.

zamaluj - powoduje, że żółw wypełnia zamknięty, otaczający go obszar aktualnie ustalonym kolorem i wzorem.

Aby utworzyć nowego żółwia, należy kliknąć prawym przyciskiem myszy w dowolnym miejscu ekranu graficznego i z rozwiniętego menu podręcznego wybrać polecenie UTWÓRZ ŻÓŁWIA.

słuchaj parametr - uaktywnia żółwie o nazwach określonych przez parametr, który może być nazwą pojedynczego żółwia lub listą nazw wielu żółwi.

każdy lista poleceń - powoduje, że wszystkie aktywne żółwie po kolei wykonują daną listę poleceń.

pokaż parametr - powoduje wyświetlanie obiektu określonego przez parametr.

kto - funkcja, której wartością jest nazwa jednego aktywnego żółwia lub lista nazw aktywnych żółwi.

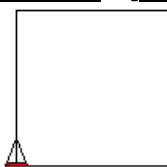
wszystkie - funkcja, której wartością jest lista nazw wszystkich utworzonych żółwi.

usuńżółwia parametr (usz parametr) - usuwa wskazywanego przez parametr żółwia lub wskazane żółwie; parametr może być nazwą jednego żółwia lub listą nazw żółwi.

Komendy można łączyć w jedną całość aby zrobić za pomocą jednej komendy od razu całą figurę.

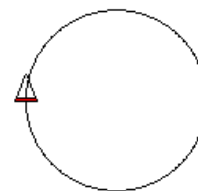
Kwadrat :

powtórz 4 [np 60 pw 90]



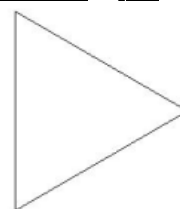
Koło :

powtórz 36 [np 1 pw 1]



Trójkąt :

powtórz 3 [np 100 pw 120]



Sześciokąt :

powtórz 6 [np 100 pw 60]

