

Wybrane funkcje modułu turtle

<code>forward(dystans)</code>	przesuwa żółwia do przodu o podaną liczbę pikseli	<code>forward(70)</code>
<code>backward(dystans)</code>	przesuwa żółwia do tyłu o podaną liczbę pikseli	<code>backward(100)</code>
<code>right(kąt)</code>	obraca żółwia w prawo o kąt podany w stopniach	<code>right(45)</code>
<code>left(kąt)</code>	obraca żółwia w lewo o kąt podany w stopniach	<code>left(60)</code>
<code>circle(promień)</code>	rysuje okrąg o promieniu podanym w pikselach	<code>circle(150)</code>
<code>delay(czas_w_milisekundach)</code>	opóźnienie rysowania w milisekundach (wolniejsza animacja)	<code>delay(100)</code>
<code>speed(wartość_szybkości)</code>	ustawienie szybkości rysowania przez żółwia, zakres od 1 (najwolniej) do 10 (najszybciej)	<code>speed(6)</code>
<code>dot(średnica, kolor_wypełnienia)</code>	rysuje koło (kropkę) o średnicy podanej w pikselach	<code>dot(200, "yellow")</code>
<code>pensize(rozmiar)</code>	określa grubość linii rysowanej przez żółwia (w pikselach)	<code>pensize(3)</code>
<code>pencolor(kolor)</code>	określa kolor linii rysowanej przez żółwia	<code>pencolor("red")</code>
<code>bgcolor(kolor)</code>	określa kolor tła całego ekranu	<code>bgcolor("blue")</code>
<code>begin_fill()</code>	zaczyna wypełnianie figury	<code>begin_fill()</code>
<code>fillcolor(kolor_wypełnienia)</code>	określa kolor wypełnienia	<code>fillcolor("green")</code>
<code>end_fill()</code>	kończy wypełnianie figury	<code>end_fill()</code>
<code>color(kolor_linii, kolor_wypełnienia)</code>	określa kolor linii i kolor wypełnienia	<code>color("red", "blue")</code>
<code>penup()</code>	podnosi pisak żółwia (żółw nie będzie zostawiał śladu przy poruszaniu się)	<code>penup()</code>
<code>pendown()</code>	opuszcza pisak żółwia (żółw będzie zostawiał ślad przy poruszaniu się)	<code>pendown()</code>
<code>goto(0,0)</code>	przemieszcza żółwia do punktu początkowego (do środka ekranu)	<code>goto(0,0)</code>
<code>title(tytuł_okna)</code>	napis wyświetlany na pasku tytułowym okna graficznego	<code>title("Grafika żółwia")</code>
<code>mainloop()</code>	uniemożliwia zamknięcie okna programu po skończonym rysowaniu	<code>mainloop()</code>