# Корњача графика

# Примери

|  |  |
| --- | --- |
| turtle.forward(n) | корњача се помера напред за n корака |
| turtle.backward(n) | корњача се помера назад за n корака |
| turtle.left(n) | корњача се окреће налево за n степени |
| turtle.right(n) | корњача се окреће надесно за n степени |
| turtle.penup() | корњача подиже оловку |
| turtle.pendown() | корњача спушта оловку |
| turtle.color(c) | боја оловке се поставља на боју c (назив је на енглеском језику, нпр. "red", "green", "blue") |
| turtle.width(n) | дебљина оловке се поставља на вредност n |
| turtle.stamp() | корњача оставља свој отисак |
| turtle.shape(s) | корњача мења свој облик (нпр. "arrow", "turtle", "circle") |
| turtle.speed(n) | корњача мења своју брзину кретања од 0 (најбрже) до 10 (најспорије) |

Комплетан списак свих наредби корњаче може се наћи у [званичној документацији](https://docs.python.org/3/library/turtle.html) језика Python 3.

**Пример 1.** Напред, назад, брзина

import turtle

turtle.speed(1)

turtle.forward(100)

turtle.backward(50)

**Пример 2.** Облик, боја, печат, подизање оловке

import turtle

# podesavanje brzine i oblika

turtle.speed(1)

turtle.color("blue")

turtle.shape("turtle")

# linija

turtle.forward(100)

# pecat

turtle.stamp()

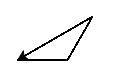
# pecat posle 100 piksela

turtle.penup()

turtle.forward(100)

turtle.stamp()

**Пример 3.** Једнакокраки са углом од 120 при врху и дужином крака 50.



import turtle as t

t.speed(1)

t.forward(50) # idi napred 50 koraka

t.left(60) # okreni se levo 60 stepeni

t.forward(50) # idi napred 50 koraka

t.left(150)

t.forward(86)

**Пример 4.** Квадрат линијски.

import turtle as t

t.speed(3)

t.forward(50)

t.left(90)

t.forward(50)

t.left(90)

t.forward(50)

t.left(90)

t.forward(50)