

Корњача графика

Циклуси

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

Пример 1. Квадрат циклус.

```
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)
t.left(90)
```

```
import turtle as t
t.speed(3)
for i in range(4):
    t.forward(50)
    t.left(90)
```

Пример 2. Задавање дужине стране. Цртање једнакостаничног троугла.

```
import turtle as t
a = int(input())
t.speed(3)
for i in range(3):
    t.forward(a)
    t.left(120)
```

Пример 3. Задавање дужине стране. Цртање три једнакостанична троугла.



```
import turtle as t
a = int(input())
t.speed(3)
for br in range(3):
    for i in range(3):
        t.forward(a)
        t.left(120)
    t.penup()
    t.forward(2*a)
    t.pendown()
```