

Корњача графика

Примери

<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)

Комплетан списак свих наредби корњаче може се наћи у [званичној документацији](#) 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)
```