

Základní příkazy

Pohyb želvy

`t = turtle.Turtle()` - vytvoření želvy

`t.left()`
`t.right()`
`t.forward`
`t.backward()`

`t.penup()` - želva přestane kreslit

`t.pendown()` - želva začne kreslit

`t.setpos(x,y)` - přesné koordináty, které určují kam se má želva přesunout nebo kde se má objevit

`pensize(3)` - tloušťka čáry

`t.circle (100, 360)` - nakreslení kruhu - první údaj - velikost kruhu, druhý údaj - jak velká část kruhu se má vykreslit udává se ve stupních

`t.dot(50, "yellow")` - nakreslení bodu, číslo udává velikost bodu

`turtle.write("Hello")` - psaní textu

`t.color (r, g, b)` - číselné hodnoty red, green, blue - nastavení konkrétní barvy

`t.color('black', 'blue')` - obrysová linie objektu bude mít černou barvu a výplň modrou

nebo

`t.pencolor('black')`
`t.fillcolor('blue')`