

Python Turtle – kreslení

Vytvoření želvy

```
import turtle  
t = turtle.Turtle()  
t.color("blue")
```

Naši želvu jsme pojmenovali písmenem t. Kdykoliv budeme chtít želvě zadat nějaký příkaz musí vždy začínat tímto označením.

Pohyb želvy - příkazy

t.left() – do závorky se zadává o kolik stupňů se želva otočí doleva
t.right() – do závorky se zadává o kolik stupňů se želva otočí doprava
t.forward() – do závorky se zadává délka čáry, kterou želva nakreslí
t.backward() - do závorky se zadává délka čáry, kterou želva nakreslí

Barva želvy:

t.color("black", "blue") – obrysová linie objektu bude mít černou barvu a výplň modrou

Další užitečné příkazy:

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

Nakreslení čtverce:

```
import turtle
t = turtle.Turtle()
t.color("black","yellow")
t.begin_fill()
t.forward(90)
t.left(90)
t.forward(90)
t.left(90)
t.forward(90)
t.left(90)
t.forward(90)
t.end_fill()
```