

Informatikübersicht Klasse 10 – Turtle

Ergänzung zum Tafelwerk

Befehl	Bedeutung
<code>forward(d)</code>	Bewegt die Turtle um d Schritte vorwärts
<code>backward(d)</code>	Bewegt die Turtle um d Schritte rückwärts
<code>turnRight(w)</code>	Dreht die Turtle um w Grad nach rechts
<code>turnLeft(w)</code>	Dreht die Turtle um w Grad nach links
<code>penUp()</code>	Hebt den Stift der Turtle
<code>penDown()</code>	Senkt den Stift der Turtle
<code>showTurtle()</code>	Zeigt die Turtle
<code>hideTurtle()</code>	Versteckt die Turtle
<code>erase()</code>	Löscht alle Turtlezeichnungen
<code>dot(d)</code>	Turtle zeichnet einen Punkt mit dem Durchmesser d
<code>fill()</code>	Turtle füllt den Bereich unter ihr mit der Füllfarbe
<code>fill(x,y)</code>	Turtle füllt den Bereich unter Punkt (x,y) mit der Füllfarbe
<code>write(t)</code>	Turtle schreibt den Text in der Turtlefarbe
<code>goTo(x,y)</code>	Bewegt die Turtle zum Punkt (x, y)
<code>setColor(Color.c)</code>	Setzt Stiftfarbe auf Color.c
<code>setBackColor(Color.c)</code>	Setzt die Hintergrundfarbe auf Color.c
<code>setFillColor(Color.c)</code>	Setzt die Füllfarbe auf Color.c
<code>setHeading(w)</code>	Setzt die Turtlerichtung auf w Grad
<code>setShellSize(z)</code>	Setzt die Turtlegröße auf z
<code>setFontSize(g)</code>	Setzt die Schriftgröße auf g
<code>setDelay(t)</code>	Setzt die Pause zwischen Turtleaktionen auf t Sekunden

Funktion	Bedeutung
<code>isPenDown()</code>	Gibt wahr zurück, falls Turtlestift gesenkt, sonst falsch
<code>askNumber(t)</code>	Fordert mit Hinweis t zur Eingabe einer Zahl auf
<code>askText(t)</code>	Fordert mit Hinweis t zur Eingabe eines Textes auf
<code>getColor()</code>	Gibt den Farbwert des Stifts zurück
<code>getPenWidth()</code>	Gibt die Breite des Stifts zurück
<code>getHeading()</code>	Gibt die Richtung der Turtle zurück
<code>getLocationX()</code>	Gibt die X-Koordinate der Turtle zurück
<code>getLocationY()</code>	Gibt die Y-Koordinate der Turtle zurück