

Methoden der Turtle-Klasse (Ausschnitt)

Turtle
//Methoden nach Verwendungsreihenfolge sortiert
<pre>+Turtle() +Turtle(p_x:int,p_y:int) +toStartingPoint(p_x:double,p_y:double): void +clearScreen(): void +setDirection(p_winkel:double): void +setColor(p_Farbe:int): void +penDown(): void +penUp(): void +showTurtle(): void +hideTurtle(): void +move(p_distanz:double): void +moveTo(p_x:double,p_y:double): void +turn(p_winkel:double): void +write(p_Text:String): void +getDirection(): double +getXPos(): double +getYPos(): double +getColor(): int +getMaxX(): int +getMaxY(): int</pre>

Turtle
//Methoden alphabetisch sortiert
<pre>+Turtle() +Turtle(p_x:int,p_y:int) +clearScreen(): void +getColor(): int +getDirection(): double +getMaxX(): int +getMaxY(): int +getXPos(): double +getYPos(): double +hideTurtle(): void +move(p_distanz:double): void +moveTo(p_x:double,p_y:double): void +penDown(): void +penUp(): void +setColor(p_Farbe:int): void +setDirection(p_winkel:double): void +showTurtle(): void +toStartingPoint(p_x:double,p_y:double): void +turn(p_winkel:double): void +write(p_Text:String): void</pre>