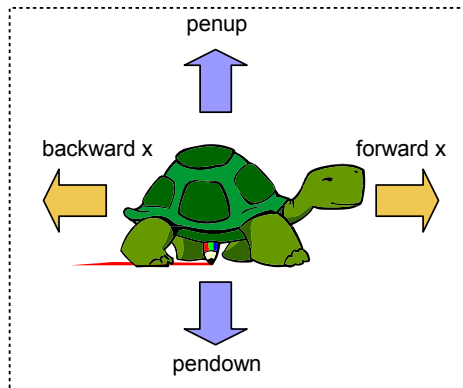


## KTurtle – Eine Übersicht



**KTurtle** simuliert eine Schildkröte, die sich bewegen kann. Sie zieht dabei eine bunte Linie hinter sich her. Du kannst der Schildkröte Befehle geben, und gehorsam wird sie diese ausführen.

### reset

Zeichenfläche löschen

### forward x

bewege dich um x Einheiten nach **vorne**

### backward x

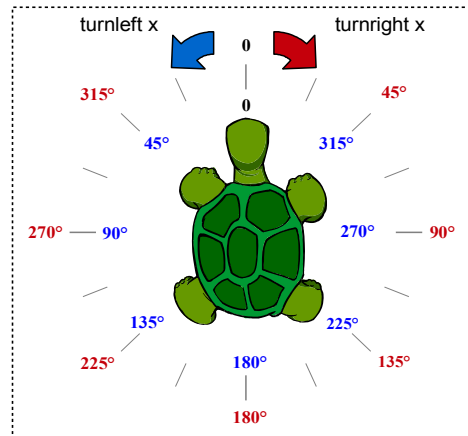
bewege dich um x Einheiten **zurück**

### turnleft x

drehe dich um  $x^\circ$  nach **links**

### turnright x

drehe dich um  $x^\circ$  nach **rechts**



### Beispiel:

```
reset
repeat 50{
  forward 100
  turnleft 60
  forward 100
  turnright 120
  forward 100
  turnleft 60
  forward $lenge
}
```

### repeat x{ ..... }

wiederhole alle Befehle in den Klammern x mal

### penup

zeichne nicht

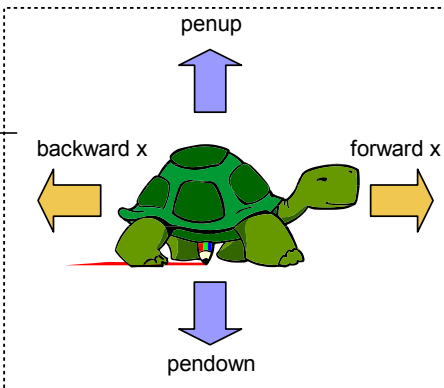
### pendown

zeichne weiter

### \$name

das ist ein Variable in die du etwas speichern kannst

## KTurtle – Eine Übersicht



**KTurtle** simuliert eine Schildkröte, die sich bewegen kann. Sie zieht dabei eine bunte Linie hinter sich her. Du kannst der Schildkröte Befehle geben, und gehorsam wird sie diese ausführen.

### reset

Zeichenfläche löschen

### forward x

bewege dich um x Einheiten nach **vorne**

### backward x

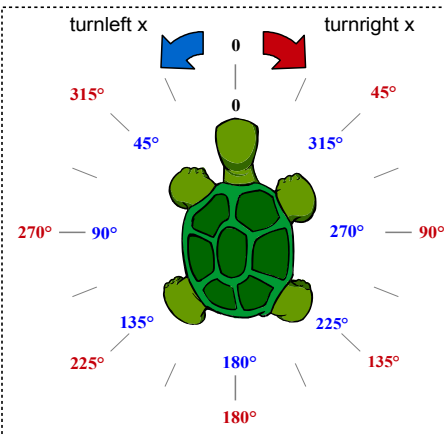
bewege dich um x Einheiten **zurück**

### turnleft x

drehe dich um  $x^\circ$  nach **links**

### turnright x

drehe dich um  $x^\circ$  nach **rechts**



### Beispiel:

```
reset
repeat 50{
  forward 100
  turnleft 60
  forward 100
  turnright 120
  forward 100
  turnleft 60
  forward $lenge
}
```

### repeat x{ ..... }

wiederhole alle Befehle in den Klammern x mal

### penup

zeichne nicht

### pendown

zeichne weiter

### \$name

das ist ein Variable in die du etwas speichern kannst