

Команды  
перемещения

Команды  
очистки

Управление  
спрайтом

Управление  
пером

вперёд

назад

налево

направо

**вперёд (вп)**

вперёд X

Перемещает черепашку на X пикселей вперёд.

Когда перо опущено, черепашка будет оставлять за собой след. Эта команда также может записываться как **ВП**.

Команды  
перемещения

Команды  
очистки

Управление  
спрайтом

Управление  
пером

вперёд

назад

налево

направо

**назад (нд)**

назад X

перемещает черепашку назад на X

пикселей. Когда перо опущено Черепашку

будет оставлять за собой след. Может так

же записываться как **нд**.

Команды  
перемещения

Команды  
очистки

Управление  
спрайтом

Управление  
пером

вперёд

назад

налево

направо

**налево (лв)**

налево X

Предписывает черепашке повернуть на X  
градусов налево. Может записываться и как

**ЛВ.**

Команды  
перемещения

Команды  
очистки

Управление  
спрайтом

Управление  
пером

вперёд

назад

налево

направо

**направо (пр)** направо  $X$

Предписывает черепашке повернуть на  $X$

градусов направо. Может записываться и как **пр**.

Команды  
перемещения

Команды  
очистки

Управление  
спрайтом

Управление  
пером

очисти

сброс

## очисти (очс)

Этой командой вы можете очистить холст от всех следов. Все остальное останется по-прежнему: позиция и угол направления черепашки, цвет холста, видимость черепашки и размер холста.

Может записываться и как очс.

Команды  
перемещения

Команды  
очистки

Управление  
спрайтом

Управление  
пером

очисти

сброс

## сброс

Очищает более объёмно, нежели команда очисти. После выполнения этой команды всё будет выглядеть так, как будто вы только что запустили `KTurtle`. Черепашка будет расположена в центре экрана, цвет холста будет белым, цвет пера черепашки будет черным.

Команды  
перемещения

Команды  
очистки

Управление  
спрайтом

Управление  
пером

спрячь

покажи

Иногда сама черепашка мешает разглядеть рисунок, созданный на холсте. В этом случае ее можно спрятать:

**спрячь (сч)**

Скрывает Черепашку. Это полезно, когда Черепашка не уместна в ваших рисунках. Может записываться и как **сч**.

Команды  
перемещения

Команды  
очистки

Управление  
спрайтом

Управление  
пером

спрячь

покажи

**покажи (пж)**

Делает Черепашку видимой после того, как она была скрыта. Так же может записываться как **пж**.

Команды  
перемещения

Команды  
очистки

Управление  
спрайтом

Управление  
пером

перо\_подним  
и

перо\_опуст  
и

нов\_ширина\_пер  
а

нов\_цвет\_пер  
а

**перо\_подними** поднимает перо от холста.

Пока перо оторвано, черепашка не будет рисовать линию во время перемещений.

Может записываться и как **пп**.

Команды  
перемещения

Команды  
очистки

Управление  
спрайтом

Управление  
пером

перо\_подним  
и

перо\_опуст  
и

нов\_ширина\_пер  
а

нов\_цвет\_пер  
а

**перо\_опусти** опускает перо на холст.

Когда перо опущено, черепашка рисует линию при перемещениях. Может записываться и как

**по.**

Команды  
перемещения

Команды  
очистки

Управление  
спрайтом

Управление  
пером

перо\_подним  
и

перо\_опуст  
и

нов\_ширина\_пер  
а

нов\_цвет\_пер  
а

**нов\_ширина\_пера (ншп)**

устанавливает ширину пера (ширину линии) в  
X пикселей. Может записываться и как **ншп**.

Команды  
перемещения

Команды  
очистки

Управление  
спрайтом

Управление  
пером

перо\_подним  
и

перо\_опуст  
и

нов\_ширина\_пер  
а

нов\_цвет\_пер  
а

**нов\_цвет\_пера R,G,B**

Устанавливает цвет пера. В качестве параметров указывается интенсивность красной, зеленой и синей составляющих цвета (0..255). Может записываться и как **нцп**.