



Έχουμε τις παρακάτω εντολές τις οποίες τις δοκιμάζετε μια προς μια

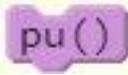
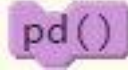
Βασικές εντολές

Α. Εντολές κίνησης - στροφής

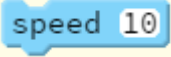
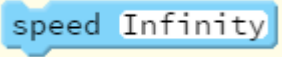

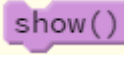
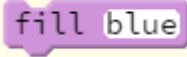

	<code>fd 100</code>	Κίνηση Μπροστά 100 εικονοστοιχεία
	<code>rt 90</code>	Δεξιά στροφή 90 μοίρες
	<code>lt 90</code>	Αριστερή στροφή 90 μοίρες
	<code>bk 100</code>	Κίνηση πίσω 100 εικονοστοιχεία
	<code>home ()</code>	Επιστροφή της χελώνας στην αρχική της θέση
	<code>rt 180, 100</code> <code>lt 180, 100</code>	Δημιουργία ενός τόξου 180 μοιρών με ακτίνα (κύκλου) 100 εικονοστοιχεία rt από αριστερά προς δεξιά lt από δεξιά προς αριστερά
	<code>moveto 100, 50</code> <code>movexy 30, 20</code>	Η moveto σε μεταφέρει στις οριζόμενες συντεταγμένες x, y ενώ η movexy προκαλεί μετατόπιση x, y σε σχέση με το σημείο που βρίσκεσαι

Β. Στα πλακίδια art (μωβ)

	<code>dot green, 50</code> 	Σχεδιάζει ένα κύκλο με συγκεκριμένο χρώμα (πράσινο) και διάμετρο (50) στη θέση που βρίσκεται η χελώνα
	<code>box red, 50</code> 	Σχεδιάζει ένα τετράγωνο με συγκεκριμένο χρώμα (κίτρινο) και πλευρά (50) στη θέση που βρίσκεται η χελώνα
	<code>pen purple, 10</code>	Ορίζει το χρώμα και το μέγεθος του στυλό που θα χρησιμοποιήσει η χελώνα στις επόμενες κινήσεις της

	pu() ή pen up ή pen off	Η χελώνα κατά τη μετακίνησή της δεν αφήνει ίχνος. Όμοια η εντολή pen up
	pd() ή pen on	Επαναφέρει την χελώνα στο να αφήνει ίχνος κατά τη μετακίνησή της

Γ. Βοηθητικές εντολές

	speed 10	Αύξηση ταχύτητας σχεδίασης σε 10 εντολές ανά δευτερόλεπτο
	Speed Infinity	Άμεση εκτέλεση όλων των εντολών (βλέπουμε το τελικό αποτέλεσμα)
	hide()	Κρύβει τη χελώνα από την οθόνη
	show()	Εμφανίζει ξανά τη χελώνα
	fill blue	Γεμίζει την προηγούμενη περιοχή με το αναφερόμενο χρώμα
	sc()	Clear screen Καθαρίζει την περιοχή σχεδίασης.

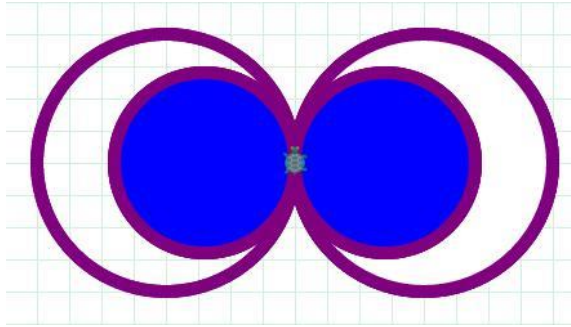
-να δοκιμάσετε τις εντολές

```
dot pink, 70
fd 100
box gold, 60
dot midnightblue, 25
hide()
```

-να δοκιμάσετε τις εντολές

```
pen olive, 5
rt 180, 50
fill red
```

Να φτιάξετε το παρακάτω σχήμα:



1. Η εντολή `dot pink, 70` δημιουργεί ένα τετράγωνο μεγέθους 60
2. Η εντολή `box gold, 60` δημιουργεί ένα τετράγωνο μεγέθους 60
3. Η εντολή `fd 100` πηγαίνει πίσω την χελώνα κατά 100
4. Η σύνταξη της εντολής `fd` είναι π.χ. `fd 100,red` και πηγαίνει μπρος την χελώνα κατά 100 με κόκκινη γραμμή
5. **Στη δομή ακολουθίας οι εντολές που περιγράφουμε εκτελούνται όλες η μια μετά από την άλλη , ακολουθιακά!**
6. Η σύνταξη των εντολών είναι αυστηρά καθορισμένες
- 7.

Οι εντολές

`pen olive, 5`

`rt 180, 50`

`fill red` είναι εντολές ακολουθίας

7. Οι εντολές

`pen olive, 5`

`rt 180, 50`

`fill red` δημιουργούν έναν ημικύκλιο πράσινο με κόκκινο γέμισμα

8. `pen olive, 5`

`rt 360, 50`

`fill red`

`pen blue, 5`

`rt 360, 20`

`fill blue`

σχηματίζουν ένα μάτι

9 `pen olive, 5`

`lt 360, 50`

`fill red` το αριστερό μάτι

10.

```
fd 100
box gold, 60
dot midnightblue, 25
hide()
```

1.