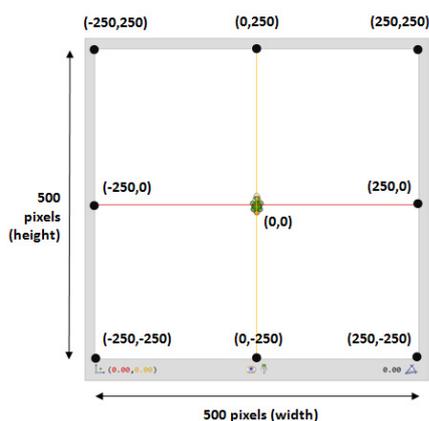


Turtle	
Bibliothek laden	<code>from turtle import*</code>
Pinselform	<code>shape('turtle')</code> # arrow-Pfeil, circle-Kreis, classic-kleines Dreieck # square-Quadrat, triangle-Dreieck, # turtle-Schildkröte
Pinselform (Turtle) verstecken	<code>hideturtle()</code> # nach Beendigung d. Aktion - Pinsel ausgeblendet
Pinselform (Turtle) anzeigen	<code>showturtle()</code> # Pinsel wird wieder eingeblendet
gerade Linie	<code>forward(100)</code> # Vorwärts 100 Schritte
gerade Linie	<code>backward(100)</code> # Rückwärts 100 Schritte
Richtung Wechseln	<code>left(90)</code> # Richtung um 90 Grad wechseln ; auch <code>right</code>
Rechteck zeichnen	<code>forward(100)</code> <code>left(90)</code> <code>forward(100)</code> <code>left(90)</code> <code>forward(100)</code> <code>left(90)</code> <code>forward(100)</code>
Kreis zeichnen	<code>left(90)</code> # Kreisrichtung festlegen da es bei den Entwicklungen # umgebungen unterschiede gibt <code>circle(10)</code> # Kreis mit Radius 10, Achtung: Beginn ist bei Pos. 0,0
Teilkreis zeichnen	<code>circle(10,180)</code> # Teilkreis 180 Grad
Strichstärke	<code>width(3)</code> <code>circle(40)</code> # Strichstärke in Pixel
Strichfarbe mit Farbname	<code>color("red")</code> <code>circle(40)</code> # z.B. red, blue, green, yellow, black oder Hex-Wert
Strichfarbe mit Hexwert	<code>color("#FFFF00")</code> <code>circle(40)</code> # 1-2=Rotanteil, 3-4=Gelbanteil, 5-6=Blauanteil # jeweils zw. 00 und FF (0 – 255)
Farbiger Hintergrund	<code>bgcolor("black")</code> <code>color("red")</code> <code>forward(100)</code> # Farbdefinition jeweils wie Strichfarbe # Farbdefinition des folgenden Aufrufes
Fläche füllen	<code>begin_fill()</code> # Beginn des füllens <code>circle(100)</code> # Objekt zeichnen und füllen <code>end_fill()</code> # Ende des füllen
löschen	<code>reset()</code> # alle Zeichnungen, Einstellungen auf Standard
löschen	<code>clear()</code> # alle Zeichnungen, Einstellungen bleiben erhalten
Text schreiben	<code>write("Testtext")</code> # bei Farbänderung vorher <code>color("red")</code>
Textform ändern	<code>write("Text",font=("Arial",20,"normal"))</code> # Schriftart, Größe, Format - bold(fett), # italic(kursiv), underline(unterstichen)
Leinwandgröße auslesen	<code>print(screensize())</code> # die aktuelle Leinwandgröße wird angezeigt
Stift anheben	<code>up()</code> # Stift anheben
Position ändern	<code>goto(300,300)</code> # Positionsveränderung hier nicht sichtbar
Stiftposition auslesen	<code>print(position())</code> # zeigt die aktuelle Position des Stifts an
Stift absenken	<code>down()</code> # Stift absenken
Stift zur Ausgangsposition	<code>home()</code> # Stift kehrt zur Ausgangsposition zurück
Schneller zeichnen	<code>tracer(0)</code> # Zeichnung wird nicht verfolgt, zurück mit <code>tracer(1)</code>



turtle.py - C:/Users/Axel/AppData/Local/Programs/Python/Python39/turtle.py (3.9.6)

File Edit Format Run Options Window Help

```
from turtle import*
tracer(0)
begin_fill()
color("yellow")
circle(100)
end_fill()
up()
goto(0,0)
down()
color("red")
write("Hallo",font=("Arial",20,"normal")) |
demo()
```

