

LOGO - SCHEDA 1 – LE PRINCIPALI ISTRUZIONI GRAFICHE

ISTRUZIONE	A che cosa serve	Esempio:
FD n	Fa avanzare la tartaruga di n passi. (deriva dall'inglese "forward"=avanti)	FD 100
BK n	Fa retrocedere la tartaruga di n passi. (deriva dall'inglese "backward"=indietro)	BK 50
RT n	Fa ruotare la direzione di marcia verso destra di n gradi. (deriva dall'inglese "right"=destra)	RT 90
LT n	Fa ruotare la direzione di marcia verso sinistra di n gradi. (deriva dall'inglese "left"=sinistra)	LT 45
ARC $a r$	Traccia un arco di ampiezza a e di raggio r . Per tracciare un cerchio, il primo valore deve essere 360.	ARC 360 70 (cerchio di raggio 70)
PU	La tartaruga solleva la penna e, durante i prossimi spostamenti non scriverà più. (deriva dall'inglese "pen up"=penna su)	PU
PD	La tartaruga abbassa la penna e, durante i prossimi spostamenti lascerà la traccia. (deriva dall'inglese "pen down"=penna giù)	PD
SETPENCOLOR [$r v b$]	Cambia il colore della traccia. I tre numeri r , v e b devono essere compresi tra 0 e 255 e rappresentano l'intensità di rosso, verde e blu.	SETPENCOLOR [255 0 0] (produce il rosso) SETPENCOLOR [0 255 0] (produce il verde)
SETSCREENCOLOR [$r v b$]	Cambia il colore di sfondo. I codici dei colori sono descritti sopra.	SETSCREENCOLOR [0 0 255] (schermo blu)
SETFILLCOLOR [$r v b$]	Cambia il colore di riempimento utilizzato dall'istruzione FILL	
FILL	Riempie di colore un'area chiusa nella quale si trova la tartaruga	
SETPENSIZE [$n n$]	Cambia lo spessore della traccia. I due numeri (uguali) possono essere compresi tra 1 e 5	SETPENSIZE [5 5] (massimo spessore)
HT	Nasconde la tartaruga (dall'inglese "hide turtle"= nascondi tartaruga)	HT
ST	Rende visibile la tartaruga (dall'inglese "show turtle"= mostra tartaruga)	ST
HOME	Riporta la tartaruga al centro dello schermo senza cancellare. (dall'inglese "home"=casa)	HOME
CLEAN	Cancella lo schermo senza modificare la posizione della tartaruga	CLEAN
CS	Cancella lo schermo e riporta la tartaruga nella posizione iniziale al centro. Corrisponde a HOME+CLEAN. (dall'inglese "clear screen"= cancella schermo)	CS