

# Модуль Turtle на языке программирования Python

«Черепашья графика»



Фридрих Т.А.  
МБОУ СОШ №2 г. Советский ХМАО-Югра

# Рисуем по координатам

Урок 5



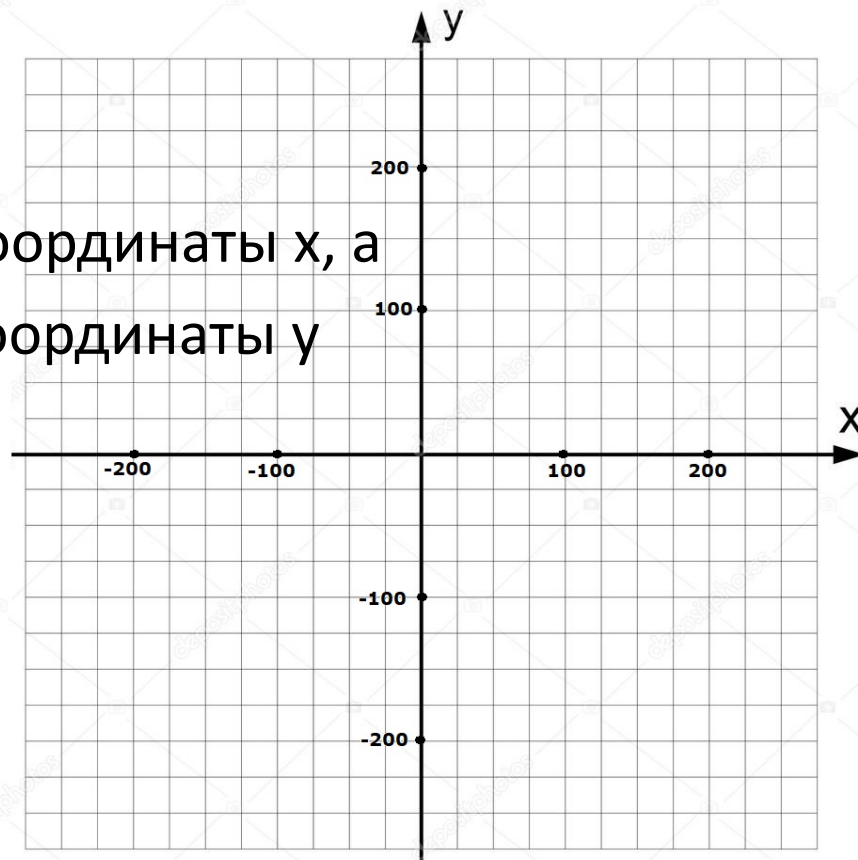
# Перемещение Черепахи в произвольную точку холста

Холст, на самом деле, имеет систему координат. Центр холста имеет координаты (0,0). Если нужно переместить черепаху в произвольную позицию, то следует выполнить команду

**goto(X,Y)** , где

**X** — числовое значение координаты x, а

**Y** — числовое значение координаты y



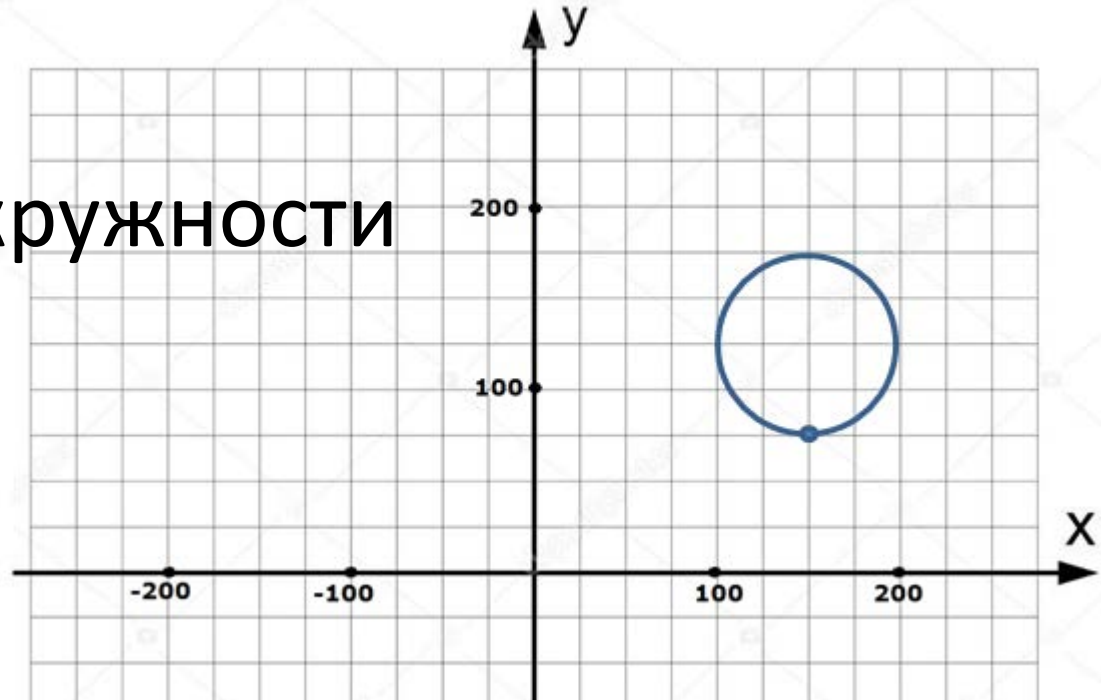
# Рисуем окружность

**circle(r)**, где

**r** – радиус окружности

**goto(150,75)**

**circle(50)**

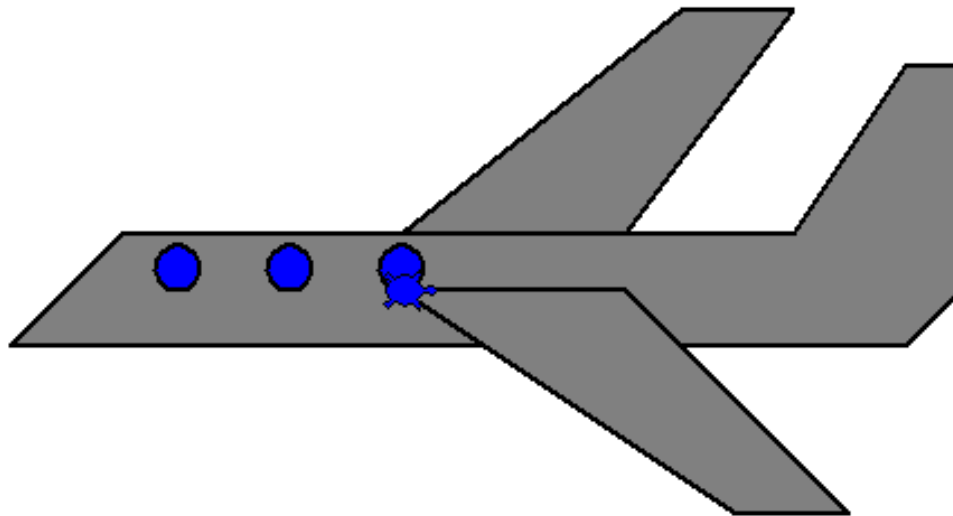


# Скорость перемещения Черепахи

**speed()** - задает скорость перемещения Черепахи. В скобках передается значение скорости, чем выше значение, тем быстрее Черепашка рисует фигуры.

Например, **speed(10)**

**Создайте следующее  
изображение:**



# Используем рисунок в системе координат:

