

Libreria Turtle

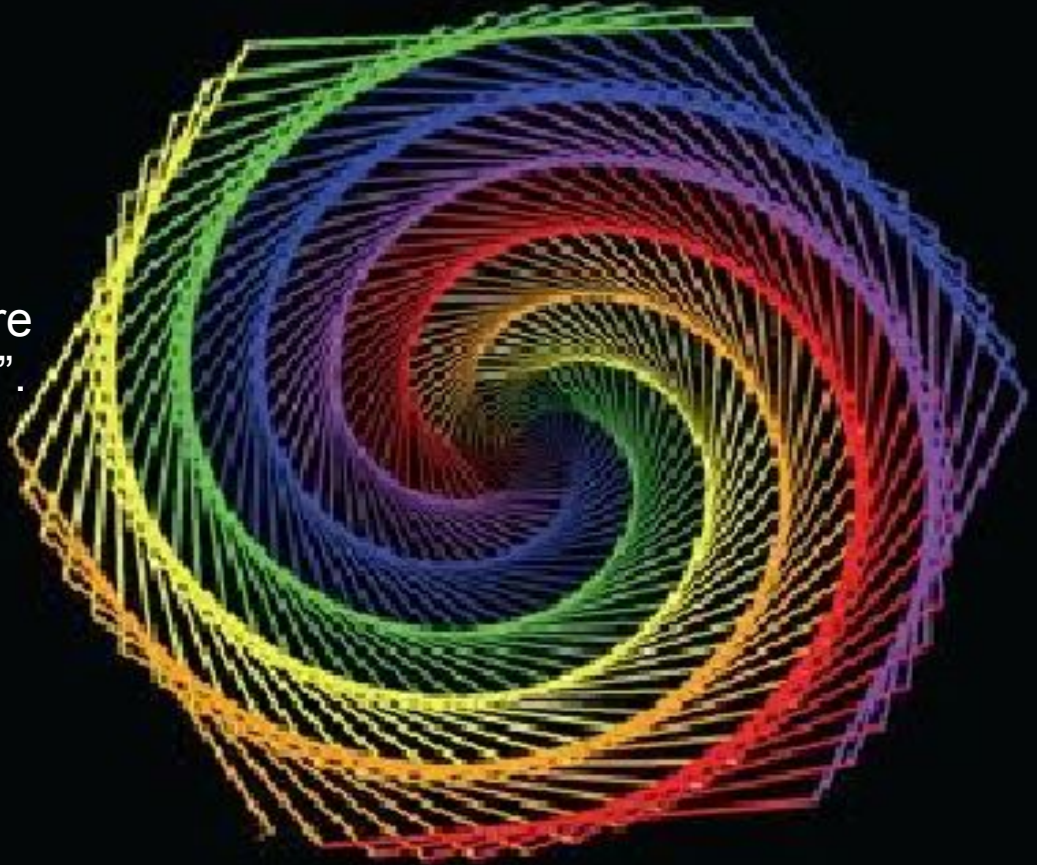


Simondi Francesca IV A ROB

Che cos'è?

La libreria Turtle è una libreria che consente al programmatore di costruire forme e immagini su una “tela virtuale”.

La penna che si usa per “disegnare” si chiama appunto turtle ed ecco perché il nome della libreria è quello.



Per cosa viene usata di solito e come:

Questa turtle di solito viene utilizzata per avvicinare i bambini alla programmazione in modo divertente e semplice, per far comprendere il concetto di Python.

Ma questo non vuol dire che sia stata creata solamente per i più piccoli, ANZI!



Come fare:

Per prima cosa si importa nel file in cui si sta scrivendo il codice la libreria:

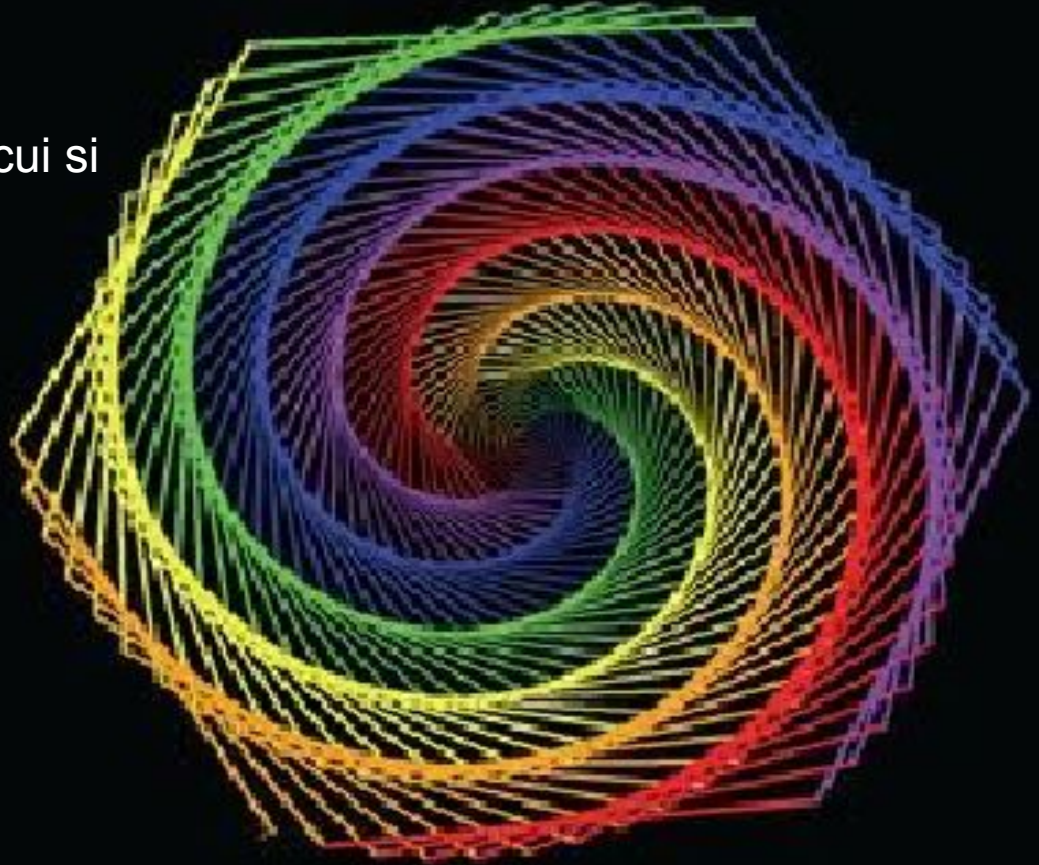
```
import turtle
```

Dopodiché si apre lo screen della turtle:

```
s = turtle.getscreen()
```

poi si inizializza una variabile:

```
t = turtle.Turtle()
```



Caratteristiche:

Lo schermo della turtle apparirà e vi sarà rappresentata la turtle:

se è su (up): non scriverà;

se è giù (down): disegnerà.

La si può muovere nelle direzioni standard: su, giù, destra, sinistra.

Della turtle si può cambiare: dimensione, colore, velocità ecc.

