# Упражнения: Създаване на герой и промяна на състоянието му

Състояние на настоящия учебен материал:



## Въпроси:

1. За какво се използва **библиотеката turtle** в Python?
2. Как **създаваме герой** с помощта на библиотеката turtle?
3. Дайте примери за **вградени форми** (костюми) в библиотеката turtle.
4. Можем ли да използваме **собствени костюми** за нашия **герой**? Как става това?
5. Как можем да **променим цвета** на нашия герой?
6. Каква е **командата** за **преоразмеряване** на герой?

## Задачи:

### Промяна на размера и формата

Отворете файла **sizeandshape.py** от папката **Resources**. Във файла има **код**, който **задава форма** на героя и го **премества** напред. Добавете командите, с които да се:

* Промени **размера** на героя така, че да е **два пъти по-широк** и **три пъти по-дълъг** от стандартния
* Промени **дебелината** на **очертанията** на **4 пиксела**

### Червената костенурка

Отворете файла **redturtle.py** от папката **Resources**. Попълнете **липсващите** команди, за да може костенурката да има **зелени очертания** и **червено запълване**.

Разгледайте командите **begin\_fill()** и **end\_fill()**. Какво правят те и как бихте могли да ги използвате?

### Спайдърмен

Създайте програма, която да превърне **героя** (костенурката) в **Spider-Man**. Файлът с изображението (**spiderman.gif**) се намира в папката **Resources**. Уверете се, че файлът с костюма е разположен в същата папка като програмата, която ще напишете.

След като **регистрирате** и **зададете** **новия костюм**, накарайте героя да се **премести** **100 пиксела напред**.

