（参考官方链接：http://www.computercraft.info/wiki/Turtle\_(API)）

命令底色的意义：

所有turtle均可使用

只限crafty turtle

限mining，felling，digging，farming turtle

限工具

boolean turtle.craft(number);

基本用法：输入数字，crafty turtle将制作number次物品。材料要提前摆放好位置，比如门：

4\*4只要按照3\*3摆放即可

备注：如果不传入数字，crafty turtle将会根据配方一次性制作出放入的材料所能做出的最多数量的物品，制作出的物品会从选中的格子开始逐行扫描，放到扫描到的第一个空格子中。注意制作出的物品也会被考虑到配方中。所以除非配方表特别精巧（比如装了其他mod，材料和物品可以合成下一阶的物品），turtle只能做出不超过64个的物品。

-------------------------------------------------------------------------------

boolean turtle.select(number);

选中第number个格子，number的取值范围为1~16，传入其他数值会报错

number turtle.getSelectedSlot(void);

返回当前选中的格子的标号，返回值的范围为1~16

-------------------------------------------------------------------------------

number getItemCount(number);

传入格子标号1~16（若未传入数据，则默认已选中的格子），返回该格子内物品的数量0~64

number getItemSpace(number);

传入格子标号1~16（若未传入数据，则默认已选中的格子），返回该格子还可以装的同物品的数量，若该格子没有装物品，则返回64

table getItemDetail(number);

传入格子标号1~16（若未传入数据，则默认已选中的格子），返回该格子内物品的信息：table类型，包含count（数量）、name（名称，包括mod物品）和damage（已减少的耐久度）

-------------------------------------------------------------------------------

boolean turtle.equipLeft(void);

将选中格子的工具加载到turtle的左边，原来左边的工具会被换下

boolean turtle.equipRight(void);

将选中格子的工具加载到turtle的右边，原来右边的工具会被换下

备注：当选中格子上的东西不能加载为turtle工具时返回false。可以加载为turtle工具的物品：钻石品质未磨损的 斧头、镐子、铲子、锄头、剑，工作台以及computer craft自带的某些特殊种类物品（见所有turtle）

-------------------------------------------------------------------------------

turtle常见的对方块的操作

boolean attack();

攻击

boolean dig();

挖掘

boolean place();

放置（如果是告示牌，那么可以传入字符串作为告示牌上的信息）

boolean detect();

检测是否有方块

boolean inspect();

返回面前方块的信息

boolean compare();

检测面前的方块和选定的格子里的方块是否一致

boolean compareTo(number);

可以指定比较的是哪个格子

boolean drop(number);

将选定的格子里的物品丢弃。如果未指定数目，则全部丢弃；如果前面有容器，那么将尝试放到容器里（此情况下，若容器不能装该物品则返回false）

boolean suck(number);

从面前或者面前的容器中拾取物品，并放在选定的格子里（number是物品的拾取数量）

boolean transferTo(number slot, number quantity);

从选定的格子里 选取指定数量的物品 放入指定的格子里