|  |  |
| --- | --- |
| Befehl | Wirkung |
| forward x  (kurz fd) | Schildkröte bewegt sich um x nach vorne. |
| right x  (kurz rt) | Schildkröte dreht sich um x° nach rechts. |
| repeat x [y] | Der Befehl y wird x-mal wiederholt. |
| clear | Der Bildschirm wird geleert. |
| cg | Der Bildschirm wird geleert und die Schildkröte wird in die Mitte gesetzt. |
| pd | Der Stift der Schildkröte wird runtergefahren. |
| setpos [x y] | Setzt die Schildkröte an eine bestimmte Stelle im KOS. |
| setheading x | Stellt die Blickrichtung der Schildkröte ein. |
| setcolor “Farbe | Stellt die Farbe der Schildkröte ein. |
| x / y | Teilt x durch y. |
| Create a Silder | Erstellt einen Schieberegler. |
| Create a Button | Erstellt eine Knopf. |
| make "b :x | Setzt den Wert der Variable b zu x. |
| pu | Der Stift der Schildkröte wird hochgefahren |
| back | Schildkröte bewegt sich um x nach hinten. |
| fill | Füllt das Muster mit der Farbe der Schildkröte, wenn sie in diesem ist |
| ; | Kommentar |
| power x y | Rechnet xy aus |
| forever [ ] | Führt die Aufgabe unendlich lange aus |
| stopme | Hält die Schildkröte an. |
| colorunder | Zeigt die Farbe unter der Schildkröte an. |
| if *Bedingung*  *[dann]* | Wenn die Bedingung erfüllt ist, wird die Aufgabe ausgeführt. |
| if *Bedingung* [  *dann\_1*  *dann\_2*  ] | Wenn die Bedingung erfüllt ist, werden die Aufgaben ausgeführt. |
| ifelse *Bedingung*  *[dann]*  *[sonst]* | Wenn die Bedingung erfüllt ist, wird die Aufgabe ausgeführt. Sonst wird die andere Aufgabe ausgeführt. |
| ifelse *Bedingung* [  *dann\_1*  *dann\_2 ]*  *[ sonst\_1*  *sonst\_2*  *]* | Wenn die Bedingung erfüllt ist, werden die Aufgaben ausgeführt. Sonst werden die anderen Aufgabe ausgeführt. |