

## 1 Comandos vistos la clase pasada

1. **print** “\_”: el computador escribira en la pantalla exáctamente aquello que este entre comillas (ya sea una palabra, una frase o un número), si se quiere escribir una variable esta va sin comillas.
2. **raw\_input**("\_"): el computador nos pedirá que ingresemos algún dato (que puede ser del tipo **int**, **str** o **float**) para almacenarlo en una variable, por ejemplo de la forma:

```
numero=int(raw_input("Ingresa un numero"))
```

para pedir al usuario que ingrese un número entero, además nos escribe el mensaje que pongamos entre comillas como si fuese un **print** “\_”.

## 2 Comandos Turtle

1. **import turtle**: siempre hay que escribir esto antes de trabajar con la tortuga, de esta forma le indicamos a python que nos agregue los comandos necesarios a su lista de herramientas.
2. **nombre = turtle.Pen()**: con esto nombramos a nuestra tortuga
3. **nombre.shape(“turtle”)**: así le damos forma de tortuga a nuestra tortuga.
4. **nombre.color(“red”)**: le cambiamos el color a la tortuga (ejemplos: red, green, yellow, blue, brown) y con eso, el color con el que dibuja.
5. **nombre.left(x)**: le indicamos a la tortuga que gire x grados hacia la izquierda.
6. **nombre.right(x)**: similarmente, le indicamos a la tortuga que gire x grados hacia la derecha.
7. **nombre.forward(x)**: le ordenamos a la tortuga que avance x pixeles hacia adelante.
8. **nombre.backward(x)**: ahora le ordenamos a la tortuga que retroceda x pixeles.
9. **nombre.up()**: le indicamos a nuestra tortuga que no raye el papel al moverse (se “levanta” el lápiz).
10. **nombre.down()**: con esto la tortuga vuelve a rayar el papel cuando se mueve (se vuelve a poner el lápiz sobre el papel).
11. **nombre.begin\_fill()**: le indicamos a la tortuga que vamos a comenzar a rellenar alguna figura (por ejemplo un círculo con el siguiente comando).
12. **nombre.circle(x)**: con este comando nuestra tortuga dibuja un círculo automáticamente de radio x.
13. **nombre.end\_fill()**: de esta forma le decimos a nuestra tortuga que ya no vamos a rellenar más figuras.
14. **nombre.home()**: con esto nuestra tortuga vuelve al punto de partida inicial.