터틀 그래픽스

* 시작  
  from turtle import \*  
  터틀 모듈에서 전부 import  
  \*\*\* 모듈에서 원하는 명령어만 가져올 수도 있음.  
  from turtle import forward() -> 이런 식으로
* 거북이 모양  
  shape(‘turtle’) – 거북이 모양을 거북이로
* 움직임  
  forward(숫자) / fd(숫자) – 전방으로 숫자만큼 이동  
  backward(숫자) / bk(숫자) / back(숫자) – 후방으로 숫자만큼 이동  
  right(숫자) / rt(숫자) – 거북이 머리 방향을 우측으로 숫자(도)만큼 돌림  
  left(숫자) / lt(숫자) – 거북이 머리 방향을 좌측으로 숫자(도)만큼 돌림
* 그리기  
  circle(반지름, 각도=None, 단계=None) – 현재 거북이 위치에서 왼쪽으로 돌면서 입력한 반지름을 가진 원을 그림. 이때, 반지름이 음수이면 우측으로 돌면서 원을 그림. 각도는 주어진 원을 중심각 몇 도까지 그릴 지 결정. 단계는 정n각형의 n에 해당함.
* 이외의 다른 명령어  
  reset() – 터틀 그래픽스 초기화