# Python Turtle: Risanje po platnu z želvo

**Python koda**

import turtle

platno = turtle.Screen() #ustvarimo zaslon

turtle.width(7) #širina črte

turtle.turtlesize(2) #velikost risalke

turtle.color("green") #barva črte

turtle.shape("turtle") #oblika risalke

#funkcije za tipke

def naprej(): turtle.fd(45)

def nazaj(): turtle.bk(45)

def levo(): turtle.lt(45)

def desno(): turtle.rt(45)

def odtis(): turtle.stamp()

def dvigni(): turtle.up()

def spusti(): turtle.down()

#povežemo tipke s funkcijami za tipke

platno.onkey(naprej, "Up")

platno.onkey(levo, "Left")

platno.onkey(desno, "Right")

platno.onkey(nazaj, "Down")

platno.onkey(odtis, "space")

platno.onkey(dvigni, "d")

platno.onkey(spusti, "s")

platno.listen() #posluša za dogodki tj. uporabo tipk na platnu

platno.mainloop() #koda se izvaja, dokler ne zapremo okna s platnom

🡪 Napišite program za risanje po platnu. Uporabnik lahko pisalo premika naprej, nazaj, levo in desno, lahko ga dvigne in spusti ter pusti odtis.  
Omogoča naj uporabo naslednjih tipk:  
\* smerne tipke GOR, DOL, LEVO, DESNO za premike in obrate,  
\* tipka SPACE za puščanje odtisa in  
\* tipki D in S za dvig in spust pisala.

