

Coding Pirates Hørsholm: Python turtle noter

```
from turtle import *
```

Den henter alle turtles funktioner og klasser (ikke noget I skal kende, men noget I kommer til at kende), dette gør at I for eksempel kan få denne skildpadde til at gå frem en bestemt længde ved at skrive forward(...).

Turtles funktioner

```
forward(x) #går x antal pixels frem  
left(x) #drejer til venstre (relativt til skildpadden) x antal grader (1  
hel rotation 360°...)  
right(x) #drejer til højre (relativt til skildpadden) x antal grader (1  
hel rotation 360°...)  
circle(x) #tegner en cirkel mod venstre, hvor x er radius i antal pixels  
penup() #sørger for at skildpadden ikke tegner sit spor  
pendown() #sørger for at skildpadden tegner sit spor  
setposition(x,y) #placerer skildpadden på givent x,y koordinat
```

Løkker

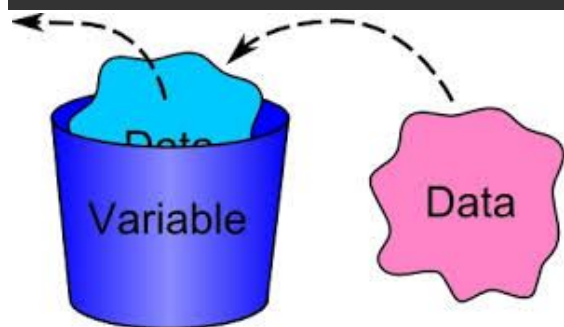
```
for i in range(x):  
    ...
```

Sørger for at ... bliver udført x antal gange.

Husk at være omhyggelig med whitespace (tabulator (§) og mellemrum ()).

Variabler

```
heltal_var = 1 #sådan definerer man en variabel i python  
kommatal_var = 1.1 #navnene heltal_var og kommatal_var kan erstattes med hvilket  
som helst andet navn
```



Variabler kan virke som en boks, hvor man lægger data i. Senere kan man ændre på de data, men stadig referere til dataen med samme navn, eller de samme data man vil referere til flere steder i sit program.