

Turtle metotları	Açıklama
<code>forward(mesafe)   fd(mesafe)</code>	Mesafe kadar aynı/ileri doğrultuda ilerler
<code>backward   bk   back (mesafe)</code>	Mesafe kadar ters doğrultuda ilerler
<code>right(aci)   rt(aci)</code>	Belirtilen aci değeri kadar sağa döner
<code>left(aci)   lt(aci)</code>	Belirtilen aci değeri kadar sola döner
<code>degrees() / radians()</code>	Açıların derece ya da radyan cinsinden ölçüsünü belirler. Varsayılan değer: derece için 360, radyan için $2\pi$ dir.
<code>goto   setpos   setposition(x,y)</code>	Ekranın x,y noktasına konumlan.
<code>setx(x)</code>	Ekranın x noktasına konumlan.
<code>sety(y)</code>	Ekranın y noktasına konumlan.
<code>setheading(aci)   seth(aci)</code>	Doğrultu açısını belirler. Standart mod için; 0-sağ, 90-yukarı, 180-sol, 270-aşağı
<code>home()</code>	Başlangıç noktasına(0,0) konumlan.
<code>reset()</code>	Ekranı temizler ve başlangıç noktasına konumlanır.
<code>clear()</code>	Ekranı temizler ama konumu değiştirmez.
<code>circle(yarıçap, açı, adım)</code>	Yarıçapı verilen daireyi çizer.
<code>dot(boyut, renk)</code>	Birim noktanın boyut ve rengini belirler
<code>stamp()</code>	Bulunduğu noktaya mevcut turtle simgesini (damgasını) basar.
<code>clearstamp(no)</code>	Belirtilen noktadaki(no) turtle simgesini kaldırır.

<code>clearstamps (n)</code>	n adet veya belirtilmezse tüm stamp'ları siler.
<code>undo ()</code>	Son işlemi geri alır
<code>speed (n)</code>	Turtle(kaplumbağa) hızını ayarlar, n=0 ise en hızlı, n=1 ise en yavaş hızdadır. n=2 ile 10 arası ise giderek hızlanan değeri ifade eder.
<code>position ()   pos ()</code>	Turtle'ın x, y koordinat değerlerini geri döndürür.
<code>pendown ()   pd ()   down ()</code>	Kalemi bastırır (hareket sırasında çizgi çizer)
<code>penup ()   pu ()   up ()</code>	Kalemi kaldırır (hareket sırasında çizgi çizmez)
<code>isdown ()</code>	Kalemin durumunu 'penup() ise False, pendown() ise True değerini' geri döndürür.
<code>pensize ()   width ()</code>	Çizim kalemi kalınlığını belirler.
<code>pen ()</code>	Bir sözlük yapısında kalem ile ilgili parametreleri listeler.
<code>color ()</code>	Çizim rengini ayarlar.
<code>pencolor ()</code>	Kalem rengini ayarlar.
<code>fillcolor ()</code>	Dolgu rengini ayarlar.
<code>filling ()</code>	Dolgu kullanıldı ise True değilse False değerini döndürür.
<code>begin_fill ()</code>	Boyama işlemini başlatır
<code>end_fill ()</code>	Boyama işlemini sonlandırır
<code>write ()</code>	Ekrana yazı yazar. Kullanım: <code>write ("mesaj!", font= ('Arial', 9, 'normal'))</code>
<code>showturtle ()   st ()</code>	Turtle simgesini/işaretini gösterir.
<code>hideturtle ()   ht ()</code>	Turtle simgesini/işaretini gizler.
<code>isvisible ()</code>	Turtle simgesi görünür durumda ise True, değilse False değerini döndürür.
<code>shape ('simge')</code>	Turtle simgesini seçer/değiştirir. Simgeler; 'arrow', 'blank', 'circle', 'classic', 'square', 'triangle', 'turtle' şekillerinden biri olabilir. Varsayılan shape değeri 'classic' dir.



<code>getshapes()</code>	Mevcut Turtle simgelerinin isimlerini listeler: ['arrow', 'blank', 'circle', 'classic', 'square', 'triangle', 'turtle'] gibi.
<code>resizemode(mode)</code>	mode= "auto" ise turtle simgesi çizgi kalınlığı ile eşdeğerde; mode= "user" ise kullanıcı belirler, mode= "noresize" ise değişiklik yapılmaz.
<code>shapesize()</code>   <code>turtlesize()</code>	Turtle simge boyutunu belirler (mode= "user" seçildi ise).
<code>tilt(aci)</code>   <code>settiltangle(aci)</code>	Turtle simgesinin yönünü değiştirir.
<code>bgcolor()</code>	Arka plan rengini değiştirir.
<code>bgpic()</code>	Arka plan resmini değiştirir/ayarlar.
<code>setup()</code>	Ekran çerçeve boyutlarını (piksel olarak) ayarlar.
<code>title()</code>	Ekran pencere başlığını ayarlar.