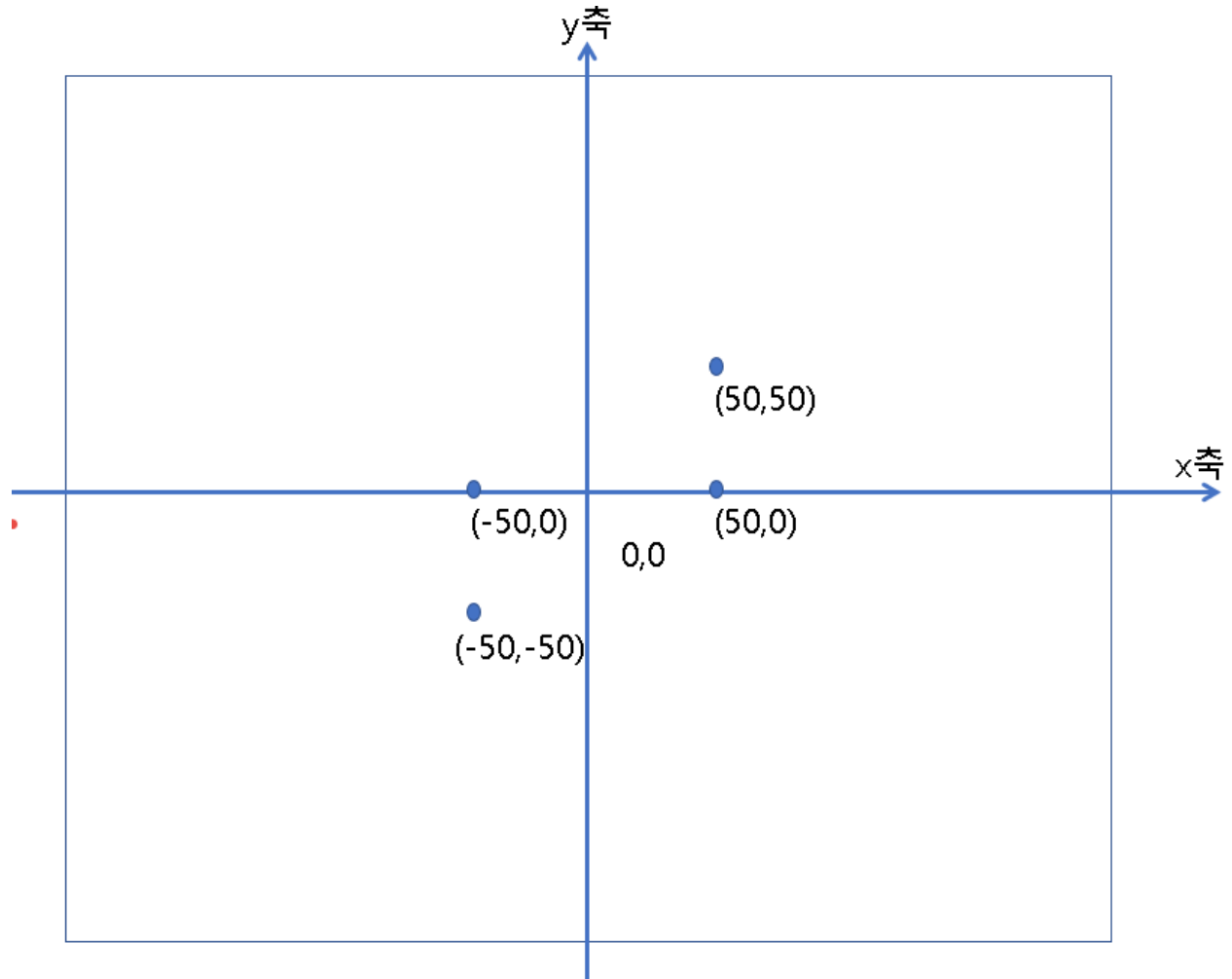


Day 27. 거북이 goto(x, y)

이번 시간엔 거북이를 특정 좌표로 이동하는 방법에 대해 배워보도록 하겠습니다.

거북이가 처음 위치하는 곳은 윈도우가 아래의 사각형처럼 열렸다면 정 중앙에 위치하게 됩니다. 정 중앙은 x값은 0, y값은 0인 위치입니다.



보통 x좌표가 -50이고 y좌표가 0일 경우에는 좌표값은 (-50, 0) 이라고 표현합니다. X좌표가 -50, y좌표가 -50일 경우에는 (-50, -50)으로 표현합니다.

거북이는 `turtle.goto(x좌표, y좌표)` 를 이용하여 이동할 수 있습니다.

goto01.py

```
import turtle

turtle.shape("turtle")
turtle.speed(1)

turtle.up()
turtle.goto(-150, 150)
turtle.down()
turtle.goto(0,0)
turtle.goto(150,150)

turtle.done()
```

위의 코드를 실행하면 결과는 다음과 같이 나옵니다.



화살표 순서와 같이 이동하는 것을 알 수 있습니다.

```
turtle.up()
```

```
turtle.goto(-150, 150)
```

거북이를 들어올려 (-150, 150)으로 이동합니다.

```
turtle.down()
```

```
turtle.goto(0,0)
```

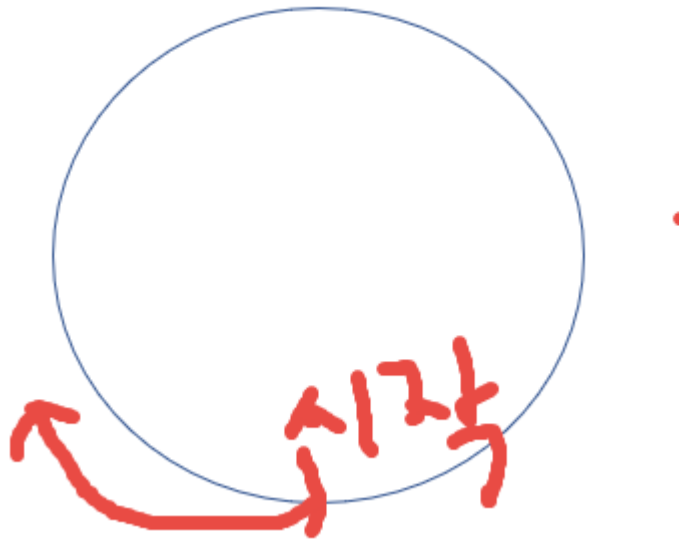
거북이를 내린 후 다시 (0,0)으로 이동합니다.

```
turtle.goto(150,150)
```

다시 거북이를 (150,150)으로 이동합니다. V자 모양의 그림이 완성되었네요.

숙제

`turtle.circle(반지름)` 을 사용하면 원을 그릴 수 있습니다.



위의 그림과 같이 아래의 시작 위치에서 부터 그려서 원을 완성합니다.

아래와 같이 원이 5개인 그림을 그려보세요.

힌트. 원을 그린후 반지름 길이만큼 거북이를 들어서 오른쪽으로 이동시킨 후 원을 그리는 것을 5번 반복합니다.

