

▼ Comandos Libreria Turtle 3D

- **turtle.forward(numero de pixeles)**: Dibuja una linea en pantalla tantos pixeles como le indiquemos. AL DESPLAZARSE DIBUJA
- **turtle.backward(numero de pixeles)**: Dibuja una linea en pantalla tantos pixeles como le indiquemos. Sentido contrario a **forward**. AL DESPLAZARSE DIBUJA
- **turtle.right(grados)**: Mueve el puntero tantos grados como le indiquemos. NO DIBUJA
- **turtle.left(grados)**: Mueve el puntero tantos grados como le indiquemos. NO DIBUJA
- **turtle.pensize("tamaño numérico")**: Cambia el tamaño del puntero para dibujar. NO DIBUJA
- **turtle.pencolor("color")**: Cambia el color del puntero para dibujar. NO DIBUJA
- **turtle.bgcolor("color")**: Cambia el color del fondo de pantalla. NO DIBUJA
- **turtle.speed("valor numérico")**: Cambia la velocidad del puntero para dibujar. Valores de 0 a 10 NO DIBUJA
- **turtle.penup()**: Levanta el puntero para desplazarlo sin dibujar.
- **turtle.pendown()**: Coloca el puntero para dibujar.
- **turtle.setpos(x,y)**: Deplaza el puntero a la posición que le indiquemos sobre los ejes X, Y. DIBUJA en el desplazamiento
- **turtle.home()**: Deplaza el puntero a la posición origen (0,0). DIBUJA en el desplazamiento
- **turtle.write("Texto a escribir", align="center", font=(25, "Arial", "italic"))**: Escribe un texto en el lugar donde esta situado el puntero
- **turtle.setup(pixel_x,pixel_y)**: Permite configurar la resolución de mi espacio de trabajo en pixeles, por ejemplo (600x800)
- **turtle.circle(radio,grados)**: Permite dibujar un circulo con un radio determinado y tambien indicarle el número de grados a dibujar (opcional)
- **turtle.pos()**: Retorna la posición actual
- *****turtle.setx(x)**: Configuramos la coordenada x en el tablero
- *****turtle.sety(y)**: Configuramos la coordenada y en el tablero
- *****turtle.xcor()**: Retorna solo la posición x del objeto
- *****turtle.ycor()**: Retorna solo la posición y del objeto
- **turtle.dot(tamaño,color)**: Permite dibujar un punto con un determinado tamaño (int) y color (str)
- **turtle.color(color_borde, color_relleno)**: Permite cambiar el color del lápiz y tambien el color del relleno de las figuras

Rellenar figura

```
# Se debe abarcar el código de la figura con los comandos turtle.begin_fill() y turtle.end_fill()
```

```
# Ejemplo de pintar un cuadrado con borde rojo y relleno azul
turtle.color("red","blue")
```

```
turtle.begin_fill()
for x in range (4):
    turtle.forward(10)
    turtle.left(90)
turtle.end_fill()
```

Documentación oficial

<https://docs.python.org/3/library/turtle.html#turtle.setx>

