



# LOGO INTERPRETER

DOKUMENTACJA JĘZYKA

FABRIKAM TECHNOLOGY INC. | [INFO@FABRIKAM.COM](mailto:info@fabrikam.com)

## Spis treści

.....	1
DOKUMETACJA JĘZYKA .....	1
Komendy Podstawowe .....	3
1. WIDOK.....	3
CS (clear screen) – usunięcie rysunków/czyszczenie planszy .....	3
HT (hide turtle) – ukrywanie ikony żółwia .....	3
ST (show turtle) – pokazywanie ikony żółwia .....	3
2. RUCH .....	3
FD (forward){v} – ruch żółwia o zadaną ilość kroków do przodu.....	3
BK (backwards){v} – cofnięcie się o wskazaną liczbę kroków .....	3
LT (left turtle){v} – obrót żółwia o zadany kąt(podany w stopniach) w lewo .....	3
RT (right turtle){v} – obrót żółwia o zadany kąt(podany w stopniach) w prawo .....	3
PU (pen up) – poruszający się żółw nie zostawia śladu .....	3
PD (pen down) – poruszający się żółw zostawia ślad .....	3
Komendy Zaawansowane .....	4
1. KOLORY I PISAK .....	4
SETC {color} – zmiana koloru żółwia (Podajemy id koloru z palety która znajduje się niżej) .....	4
SETPN {p_id} – wybór pisaka (wybieramy 1 z 3 pisaków) .....	4
SETPC {p_id} {color} – zdefiniowany kolor pisaka .....	4
REPEAT {v} [{code}] – komenda wykonująca dany zestaw instrukcji podana ilość razy ({v} – ilos, rozpoczynając od 1) .....	4
Dostępne kolory .....	5
2. WIELE ŻÓŁWI.....	6
TELL {z_id}     TELL [{z_id}...] – komenda wskazująca danego żółwia, gdy taki nie istnieje zostanie on dodany z podanym id .....	6
ASK [{z_id}...][{code}] – wybranie żółwi/a oraz wykonanie podanych rozkazów .....	6
WHO – zwraca id żółwia (tylko w przypadku wybrania jednego żółwia) gdy jest w each to zwraca kolejne id żółwi .....	6
EACH [{code}] – wykonuje instrukcje dla aktualnie wybranych żółwi .....	6
3. PLIKI.....	6
LOAD {path} – wczytywanie metod z pliku( .....	6
SAVE {path} – zapis metod do pliku .....	6
FUNKCJE .....	7
1. TWORZENIE FUNKCJI.....	7
• bez argumentów .....	7
• z argumentami .....	7
2. usuwanie funkcji .....	7
3. listowanie zdefiniowanych funkcji .....	7
4. edycja Funkcji.....	7

# KOMENDY PODSTAWOWE

## 1. WIDOK

**CS (CLEAR SCREEN)** – USUNIĘCIE  
RYSUNKÓW/CZYSZCZENIE PLANSZY

**HT (HIDE TURTLE)** – UKRYWANIE IKONY ŻÓŁWIA

**ST (SHOW TURTLE)** – POKAZYWANIE IKONY ŻÓŁWIA

## 2. RUCH

**FD (FORWARD){V}** – RUCH ŻÓŁWIA O ZADANĄ ILOŚĆ  
KROKÓW DO PRZODU

**BK (BACKWARDS){V}** – COFNIĘCIE SIĘ O WSKAZANĄ  
LICZBĘ KROKÓW

**LT (LEFT TURTLE){V}** – OBRÓT ŻÓŁWIA O ZADANY  
KĄT(PODANY W STOPNIACH) W LEWO

**RT (RIGHT TURTLE){V}** – OBRÓT ŻÓŁWIA O ZADANY  
KĄT(PODANY W STOPNIACH) W PRAWO

**PU (PEN UP)** – PORUSZAJĄCY SIĘ ŻÓŁW NIE ZOSTAWIA  
ŚLADU

**PD (PEN DOWN)** – PORUSZAJĄCY SIĘ ŻÓŁW ZOSTAWIA  
ŚLAD

V – wartość całkowita (integer)

# KOMENDY ZAAWANSOWANE

## 1. KOLORY I PISAK

**SETC {COLOR}** – ZMIANA KOLORU ŻÓŁWIA (PODAJEMY ID KOLORU Z PALETY KTÓRA ZNAJDUJĘ SIĘ NIŻEJ)

**SETPN {P\_ID}** – WYBÓR PISAKA (WYBIERAMY 1 Z 3 PISAKÓW)

**SETPC {P\_ID} {COLOR}** – ZDEFINIOWANY KOLOR PISAKA

**REPEAT {V} [{CODE}]** – KOMENDA WYKONUJĄCA DANY ZESTAW INSTRUKCJI PODANA ILOŚĆ RAZY ({V} – IŁOS, ROZPOCZYNAJĄCĄ OD 1)

## DOSTĘPNE KOLORY

0	1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55
56	57	58	59	60	61	62	63
64	65	66	67	68	69	70	71
72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87
88	89	90	91	92	93	94	95
96	97	98	99	100	101	102	103
104	105	106	107	108	109	110	111
112	113	114	115	116	117	118	119
120	121	122	123	124	125	126	127

## 2. WIELE ŻÓŁWI

**TELL {Z\_ID} || TELL [{Z\_ID}...] – KOMENDA**  
WSKAZUJĄCA DANEGO ŻÓŁWIA, GDY TAKI NIE ISTNIEJE  
ZOSTANIE ON DODANY Z PODANYM ID

**ASK [{Z\_ID}...][{CODE}] – WYBRANIE ŻÓŁWI/A ORAZ**  
WYKONANIE PODANYCH ROZKAZÓW

**WHO – ZWRACA ID ŻÓŁWIA (TYLKO W PRZYPADKU**  
WYBRANIA JEDNEGO ŻÓŁWIA) GDY JEST W EACH TO  
ZWRACA KOLEJNE ID ŻÓŁWI

**EACH [{CODE}] – WYKONUJE INSTRUKCJE DLA**  
AKTUALNIE WYBRANYCH ŻÓŁWI

## 3. PLIKI

**LOAD {PATH} – WCZYTYWANIE METOD Z PLIKU(**

**SAVE {PATH} – ZAPIS METOD DO PLIKU**

# FUNKCJE

## 1. TWORZENIE FUNKCJI

- BEZ ARGUMENTÓW
- Z ARGUMENTAMI

**TO** nazwa\_procedury :**ARGUMENT**

...

**END**

Zaczynamy od słowa kluczowego **TO**, następnie podajemy nazwę procedury.

Następnie zawieramy po dwukropku argument, instrukcję oraz na końcu stawiamy słowo kluczowe **END**.

## 2. USUWANIE FUNKCJI

- ERALL

## 3. LISTOWANIE ZDEFINIOWANYCH FUNKCJI

- POTS

## 4. EDYCJA FUNKCJI

- ed {nazwa funkcji}

