

Turtle Cheat Sheet

En snabbguide till Python-biblioteket **Turtle**, där du ritar med kod!

Starta

```
import turtle
```

Skapar ett nytt ritfönster med en “sköldpadda” som kan rita på skärmen.

Skapa en sköldpadda

```
t = turtle.Turtle()
```

Du kan döpa den till vad du vill, t.ex. `jord`, `penna`, `artist` osv.

Rörelse

```
t.forward(100)  # framåt 100 steg
t.backward(50)  # bakåt 50 steg
t.right(90)     # sväng höger 90 grader
t.left(45)      # sväng vänster 45 grader
t.goto(0, 0)    # gå till position (x, y)
```

Färg och form

```
t.color("blue")    # ändrar ritfärg
t.pensize(5)       # tjocklek på linjen
t.shape("turtle")  # form: "arrow", "circle", "square", "turtle"
t.fillcolor("green") # fyllfärg (för cirklar, kvadrater m.m.)
```

Rita former

```
t.circle(50)       # ritar en cirkel med radie 50
t.begin_fill()     # startar fyllning
t.end_fill()       # avslutar fyllning
```

Penna upp / ner

```
t.penup()          # lyfter pennan (ritar inte)
t.pendown()        # sänker pennan (ritar igen)
```

Hastighet

```
t.speed(10)        # 1 = långsam, 10 = snabb, 0 = maxspeed!
```

Bakgrund & fönster

```
turtle.bgcolor("black")    # ändrar bakgrundsfärg
screen = turtle.Screen()   # skapar fönster
screen.title("Min Jord")   # titel på fönstret
```

Loopar (upprepa rörelser)

```
for i in range(36):
    t.forward(100)
    t.right(10)
```

Bonus: Få jorden att snurra

```
while True:
    t.right(5)
```

Avsluta

```
turtle.done()    # håller fönstret öppet
```

Tips:

- Testa att kombinera `begin_fill()` och `color()` för att skapa egna figurer!
- Du kan göra animationer genom att lägga rörelser i `for`-loopar eller `while True`-loopar.