**turtle模块常用函数**

在Python中，turtle模块提供了许多绘图方法和操作命令，能够绘制一些比较简单的几何图像。在编写程序中，我们可以通过指令让“海龟”从一个横轴为x、纵轴为y的坐标系原点 (0,0)位置开始移动，在“爬行”的路径上绘制了图形。下表中给出了部分常用的turtle画图操作命令。

|  |  |
| --- | --- |
| 方法 | 描述 |
| Turtle() | 创建并返回一个“海龟”对象 |
| goto（x,y） | 移动到某一个指定的坐标(x,y) |
| forward(距离（数值）) | 前进的距离数 |
| backward(距离（数值）) | 后退的距离数 |
| home() | 返回原点 |
| right(角度（数值）) | 顺时针转动的角度数 |
| left(角度（数值）) | 逆时针转动的角度数 |
| circle(半径（数值）,  弧度（数值,可省略）) | 半径正数则逆时针方向画圆；半径为负数则顺时针方向画圆。如果弧度省略则默认画圆，否则为画弧线。 |
| begin\_fill() | 准备开始填充图形颜色 |
| end\_fill() | 图形颜色填充完成 |
| penup() | “海龟”抬起尾巴，在此状态下不会画出运动的轨迹 |
| pendown() | “海龟”放下尾巴，在此状态下会画出运动的轨迹 |
| fillcolor(color) | 填充颜色 |
| color(color1,color2) | 同时设置pencolor=color1, fillcolor=color2 |
| turtle.write(s, [font=("font-name",font\_size,"font\_type")]) | 写（输出）文字，s为文本内容，font是字体的参数，分别为字体名称，大小和类型；font为可选项，font参数也是可选项 |
| hideturtle() | 隐藏“海龟”光标显示 |
| speed(speed) | 设置画笔移动速度，画笔绘制的速度范围[0,10]整数，数字越大越快。 |
| stamp() | 复制当前图形 |