**Основные команды для исполнителя KTurtle.**

* **вперёд X** — движение Черепашки вперёд (по направлению её взгляда) на X точек (пикселей холста). Черепашка оставляет за собой линию (след).
* **назад X** — аналогично предыдущей команде движение назад.
* **налево X, направо X** — поворот Черепашки на X градусов налево или направо, соответственно.
* **иди X,Y** — указывает Черепашке занять определённое место на холсте, находящееся на X пикселей от левой границы и на Y пикселей от верхней границы холста. При перемещении Черепашка не будет оставлять след.
* **направление Х** – поворачивает Черепашку на Х градусов относительно нуля.
* **центр** — перемещает Черепашку в центр холста.
* **перо\_подними** — отрывает перо от холста. Пока перо оторвано, Черепашка не будет рисовать линию во время перемещений.
* **перо\_опусти** — опускает перо на холст.
* **толщина\_пера X** — устанавливает ширину пера (ширину линии) в X пикселей.
* **цвет\_пера R,G,B** — устанавливает цвет пера. В качестве параметров указывается интенсивность красной, зеленой и синей составляющих цвета (числа в диапазоне 0..255).
* **цвет\_холста R,G,B** — определяет цвет холста, указываемый интенсивностью трёх цветов: красного, зелёного и синего.
* **случайное Х,У –** генерирует случайное число в промежутке от Х до У (включительно).
* **очисти** — очистка холста от всех следов. Все остальное останется по-прежнему: позиция и угол направления Черепашки, цвет холста, видимость Черепашки и размер холста.
* **сброс** — очищает полнее, нежели команда очисти. После выполнения этой команды всё будет выглядеть так, как будто вы только что запустили KTurtle. Черепашка будет расположена в центре экрана, цвет холста будет белым.

**Основные команды для исполнителя KTurtle.**

* **вперёд X** — движение Черепашки вперёд (по направлению её взгляда) на X точек (пикселей холста). Черепашка оставляет за собой линию (след).
* **назад X** — аналогично предыдущей команде движение назад.
* **налево X, направо X** — поворот Черепашки на X градусов налево или направо, соответственно.
* **иди X,Y** — указывает Черепашке занять определённое место на холсте, находящееся на X пикселей от левой границы и на Y пикселей от верхней границы холста. При перемещении Черепашка не будет оставлять след.
* **направление Х** – поворачивает Черепашку на Х градусов относительно нуля.
* **центр** — перемещает Черепашку в центр холста.
* **перо\_подними** — отрывает перо от холста. Пока перо оторвано, Черепашка не будет рисовать линию во время перемещений.
* **перо\_опусти** — опускает перо на холст.
* **толщина\_пера X** — устанавливает ширину пера (ширину линии) в X пикселей.
* **цвет\_пера R,G,B** — устанавливает цвет пера. В качестве параметров указывается интенсивность красной, зеленой и синей составляющих цвета (числа в диапазоне 0..255).
* **цвет\_холста R,G,B** — определяет цвет холста, указываемый интенсивностью трёх цветов: красного, зелёного и синего.
* **случайное Х,У –** генерирует случайное число в промежутке от Х до У (включительно).
* **очисти** — очистка холста от всех следов. Все остальное останется по-прежнему: позиция и угол направления Черепашки, цвет холста, видимость Черепашки и размер холста.
* **сброс** — очищает полнее, нежели команда очисти. После выполнения этой команды всё будет выглядеть так, как будто вы только что запустили KTurtle. Черепашка будет расположена в центре экрана, цвет холста будет белым.

**Основные команды для исполнителя KTurtle.**

* **вперёд X** — движение Черепашки вперёд (по направлению её взгляда) на X точек (пикселей холста). Черепашка оставляет за собой линию (след).
* **назад X** — аналогично предыдущей команде движение назад.
* **налево X, направо X** — поворот Черепашки на X градусов налево или направо, соответственно.
* **иди X,Y** — указывает Черепашке занять определённое место на холсте, находящееся на X пикселей от левой границы и на Y пикселей от верхней границы холста. При перемещении Черепашка не будет оставлять след.
* **направление Х** – поворачивает Черепашку на Х градусов относительно нуля.
* **центр** — перемещает Черепашку в центр холста.
* **перо\_подними** — отрывает перо от холста. Пока перо оторвано, Черепашка не будет рисовать линию во время перемещений.
* **перо\_опусти** — опускает перо на холст.
* **толщина\_пера X** — устанавливает ширину пера (ширину линии) в X пикселей.
* **цвет\_пера R,G,B** — устанавливает цвет пера. В качестве параметров указывается интенсивность красной, зеленой и синей составляющих цвета (числа в диапазоне 0..255).
* **цвет\_холста R,G,B** — определяет цвет холста, указываемый интенсивностью трёх цветов: красного, зелёного и синего.
* **случайное Х,У –** генерирует случайное число в промежутке от Х до У (включительно).
* **очисти** — очистка холста от всех следов. Все остальное останется по-прежнему: позиция и угол направления Черепашки, цвет холста, видимость Черепашки и размер холста.
* **сброс** — очищает полнее, нежели команда очисти. После выполнения этой команды всё будет выглядеть так, как будто вы только что запустили KTurtle. Черепашка будет расположена в центре экрана, цвет холста будет белым.