



מקבץ פקודות :

פקודה	הסבר
<code>import turtle</code>	ייבוא ספריה
<code>tw = turtle.Screen()</code>	פתיחת חלון בשם <code>tw</code>
<code>t = turtle.Turtle()</code>	יצירת צב בשם <code>t</code>
<code>turtle.mainloop()</code>	פקודה המונעת את סגירת החלון
<code>t.forward(distance)</code>	זוז קדימה(צעדים)
<code>t.back(distance)</code> <code>t.bk(distance)</code> <code>t.backward(distance)</code>	זוז אחורה(צעדים)
<code>t.right(angle)</code> <code>t.rt(angle)</code>	פנה ימינה(זווית)
<code>t.left(angle)</code> <code>t.lt(angle)</code>	פנה שמאלה(זווית)
<code>t.setpos(x,y)</code> <code>t.goto(x,y)</code>	קפיצה לנקודה x ו- y על המסך.
<code>t.setx(x)</code> <code>t.sety(y)</code>	קפוץ לנקודה x על המסך קפוץ לנקודה y על המסך
<code>t.color("blue")</code>	קובע את צבע העט של הצב
<code>t.pensize(3)</code>	קובע את עבי העט של הצב
<code>t.pendown()</code> <code>t.pd()</code> <code>t.down()</code>	עט מטה ⇨ מצייר
<code>t.penup()</code> <code>t.pu()</code> <code>t.up()</code>	עט מעלה ⇨ לא מצייר
<code>t.fillcolor(colorstring)</code> <code>t.begin_fill()</code> <code>t.end_fill()</code>	קביעת צבע(צבע) מלוי צורה בצבע ⇨ התחלה מלוי צורה בצבע ⇨ סיום
<code>t.circle(radius)</code>	שרטוט מעגל(רדיוס)

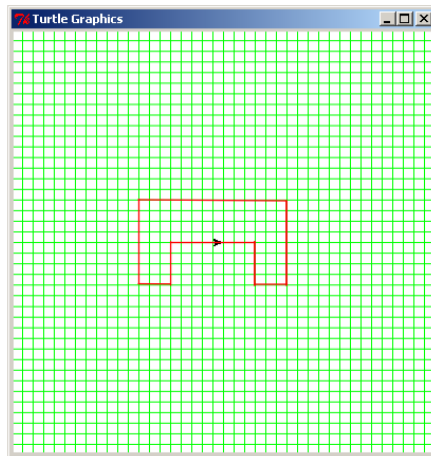
פייתון – גרפיקה

תרגילים :

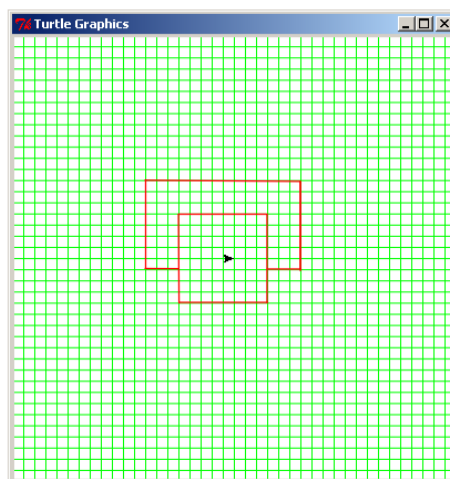


1. כתבו תכנית בפייתון שתצייר את הספרה 9

2. כתבו תכנית בפייתון שתצייר את התרשים הבא :

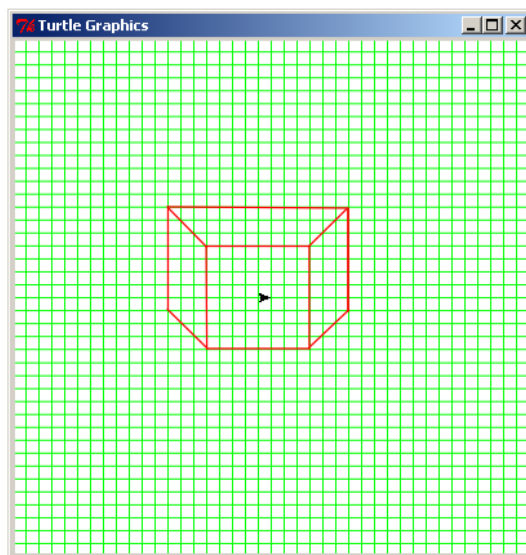


3. כתבו תכנית בפייתון שתצייר את התרשים הבא :



פייתון – גרפיקה

4. כתבו תכנית בפייתון שתצייר את התרשים הבא :



5. כתבו תכנית בפייתון שתצייר את התרשים הבא :

