

## ΚΙΝΗΣΗ ΧΕΛΩΝΑΣ ΣΕ ΕΥΘΕΙΑ ΚΑΙ ΚΥΚΛΙΚΑ

Στο πιο κάτω παράδειγμα εισάγουμε μια χελώνα με τη μορφή μιας φωτογραφίας που βρίσκεται στη θέση:

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/3/33/Cartoon\\_space\\_rocket.png/120px-Cartoon\\_space\\_rocket.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/3/33/Cartoon_space_rocket.png/120px-Cartoon_space_rocket.png)

Η πρώτη κίνηση που δίνουμε στη χελώνα είναι για 10 φορές να μετακινηθεί στον άξονα των x (οριζόντια) με την εντολή  $y=y-3$ .

```
ag=new Turtle
```

```
ag.wear
```

```
"https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/3/33/Cartoon_space_rocket.png/120px-Cartoon_space_rocket.png"
```

```
pu()
```

```
y=0
```

```
for [1..10]
```

```
    ag.move y, 0
```

```
    y=y-3
```

```
speed 500
```

```
for [1..360]
```

```
    ag.fd 3
```

```
    ag.rt 1
```

Στη συνέχεια η χελώνα κινείται κυκλικά.