





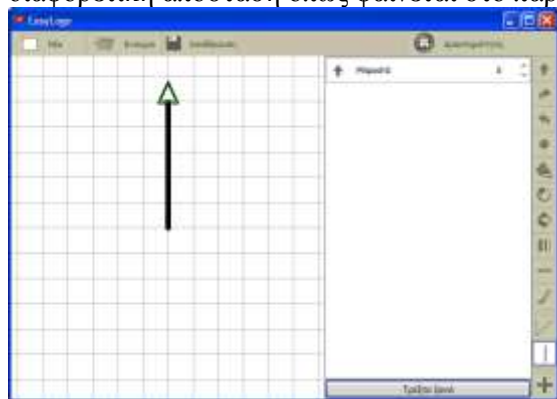


Πατώντας και σύροντας την εντολή  από την παλέτα με τις εντολές στην περιοχή που συντάσσεται το πρόγραμμα (α), τοποθετείται ως πρώτη εντολή του προγράμματος η

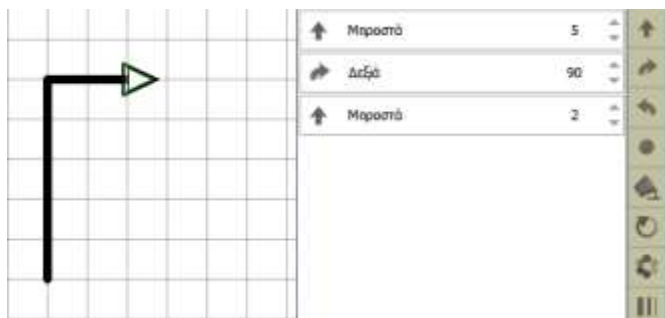
 (β), ενώ ταυτόχρονα στην περιοχή που εμφανίζονται τα αποτελέσματα της εκτέλεσης του προγράμματος η χελώνα κινείται κατά 1 βήμα  (γ). Πρέπει να παρατηρήσουμε ότι δημιουργείται η πρώτη διαδικασία που απεικονίζεται με μικρογραφία  του σχήματος των γραφικών της χελώνας (δ).

Το πλήθος των βημάτων που θα κάνει η χελώνα κινούμενη προς τα εμπρός μπορεί να οριστεί είτε με τα βελάκια  είτε πατώντας με το ποντίκι πάνω στο 1 και επιλέγοντας από τις υπάρχουσες τιμές του πίνακα που εμφανίζεται

 με αποτέλεσμα η χελώνα να κινηθεί διαφορετική απόσταση όπως φαίνεται στο παρακάτω σχήμα:



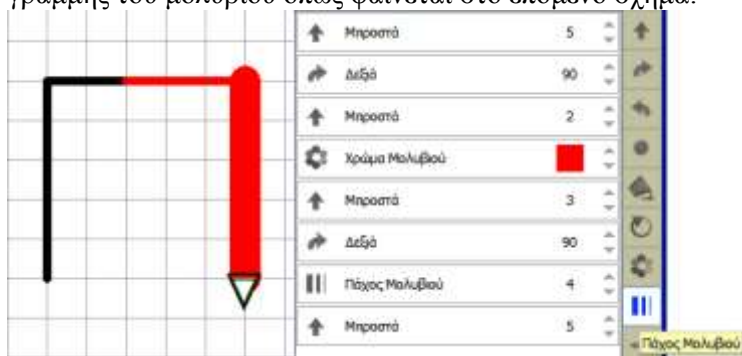
Με όμοιο τρόπο τοποθετούμε τις εντολές «Δεξιά 90» & «Μπροστά 2» και βλέπουμε το αποτέλεσμα της εκτέλεσης στο επόμενο σχήμα:



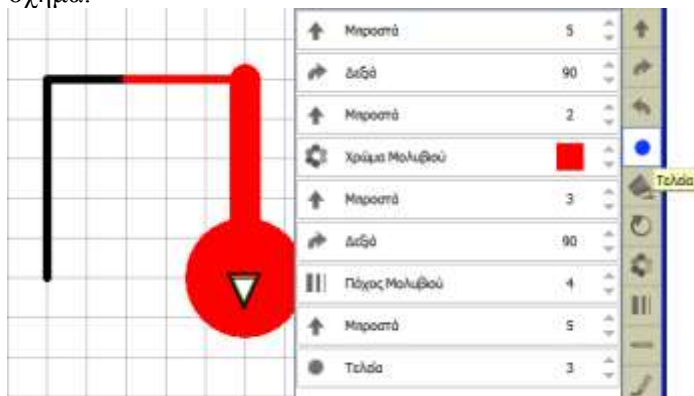
Με την εντολή «χρώμα μολυβιού» μπορούμε να επιλέξουμε και να αλλάξουμε το χρώμα του μολυβιού όπως φαίνεται στο επόμενο σχήμα:



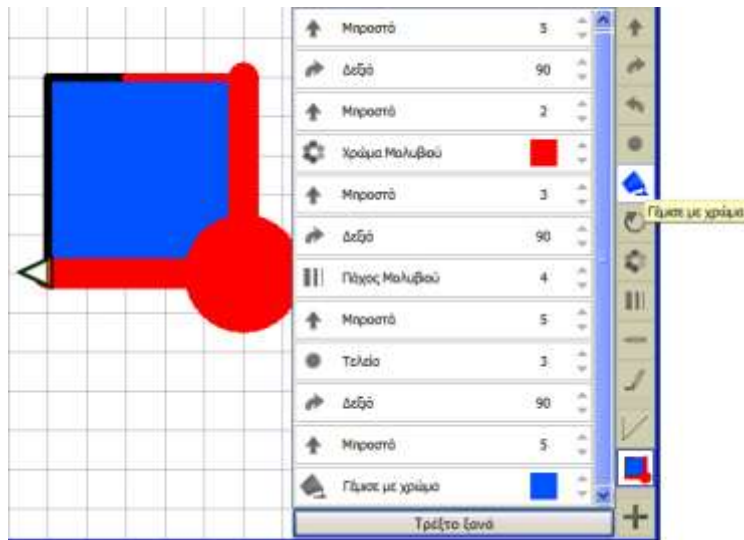
Με την εντολή «πάχος μολυβιού» μπορούμε να επιλέξουμε και να αλλάξουμε το πάχος της γραμμής του μολυβιού όπως φαίνεται στο επόμενο σχήμα:



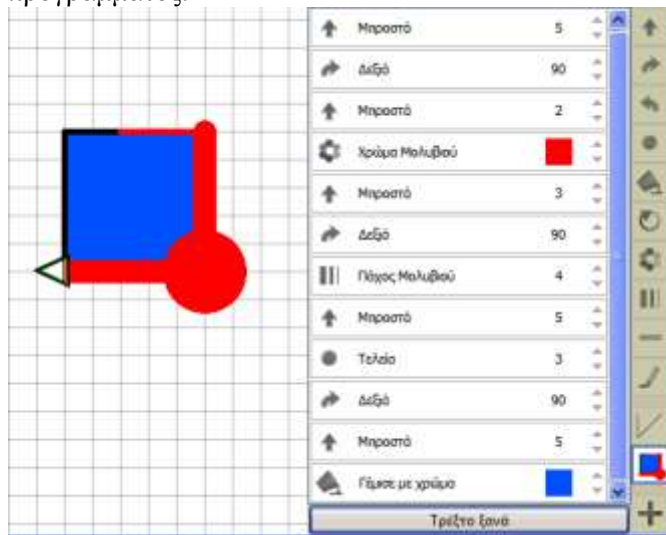
Με την εντολή «τελεία» μπορούμε να σχεδιάσουμε έναν κύκλο όπως φαίνεται στο επόμενο σχήμα:



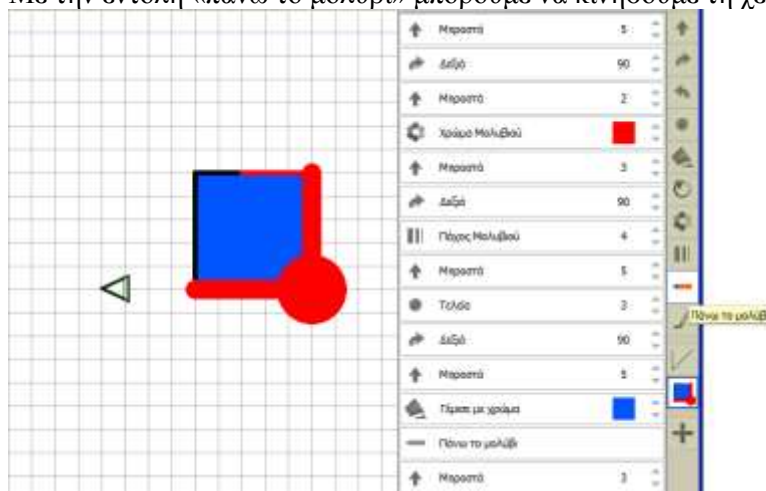
Με την εντολή «γέμισε χρώμα» μπορούμε να γεμίσουμε με χρώμα το εσωτερικό μιας κλειστής γραμμής όπως φαίνεται στο επόμενο σχήμα:



«Παίζοντας» με τη ροδέλα του ποντικιού μπορούμε να αυξομειώσουμε την μεγέθυνση του πλέγματος στην περιοχή που εμφανίζονται τα αποτελέσματα της εκτέλεσης του προγράμματος:



Με την εντολή «πάνω το μολύβι» μπορούμε να κινήσουμε τη χελώνα χωρίς να αφήσει ίχνη:



Με την εντολή «κάτω το μολύβι» μπορούμε να κινήσουμε τη χελώνα αφήνοντας ίχνη:

