

MANUAL

D'INSTRUCCIONS

DEL KTURTLE

Fet per: Carles Quiñones
i
Martí Bosch

ÍNDEX

Table of Contents

Benvinguts al manual d'instruccions del Kturtle.....	3
PANTALLA.....	3
PRIMERES INSTRUCCIONS.....	4
avant "av" (forward "fw")	4
giradreta "gd" (turnright "tr")	5
giraesquerra "ge" (turnleft "tl").....	5
imprimeix (print)	6
vesa (go)	6
midapaper "mp" (canvassize "cs")	7
INSTRUCCIONS AVANÇADES.....	7
aixecallapis (penup)	7
colorllapis "cl" (paintcolor "pc").....	8
apren (learn)	8
repeteix (repeat)	9

BENVINGUTS AL MANUAL D'INSTRUCCIONS DEL Kturtle

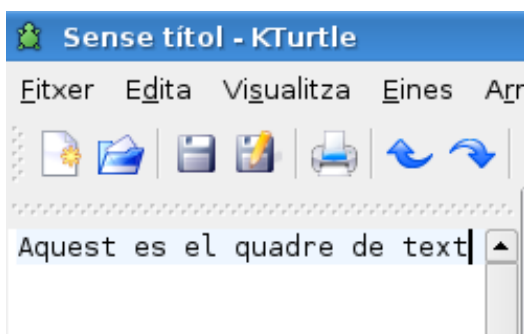
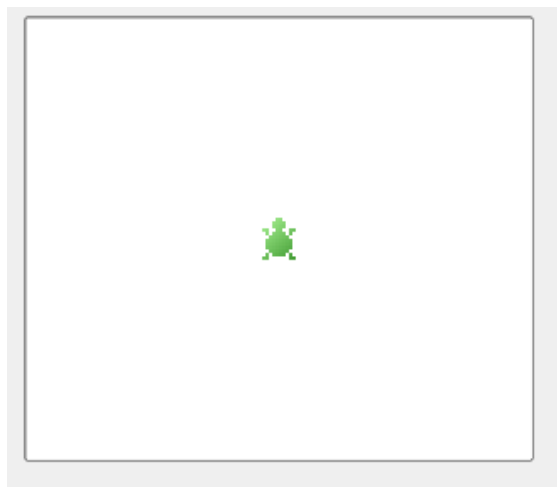
Hola, en aquest manual s'explica totes les instruccions necessàries per utilitzar el Kturtle.

Intentarem ser tot lo precisos possibles per tal de poder ajudar-vos.

Esperem que aprenguin molt aviat el funcionament d'aquest programa.

PANTALLA

Les primeres instruccions que farem servir seran les necessàries per poder treballar correctament amb el Kturtle. Al obrir el programa, la primera imatge que tenim es aquesta:



Aquesta es la pantalla on es veuran les figures o imatges realitzades. El quadre de text on s'introdueixen les instruccions es el següent:

El quadre de text està situat a l'esquerra de la pantalla del programa.

Al quadre de text hem d'introduir les següents dades perquè el programa funcioni correctament.

Les instruccions que estan entre els parèntesi són els de l'edició anglesa

- ***centre (centre)***
- ***inicialitza (reset)***
- ***neteja (clear)***

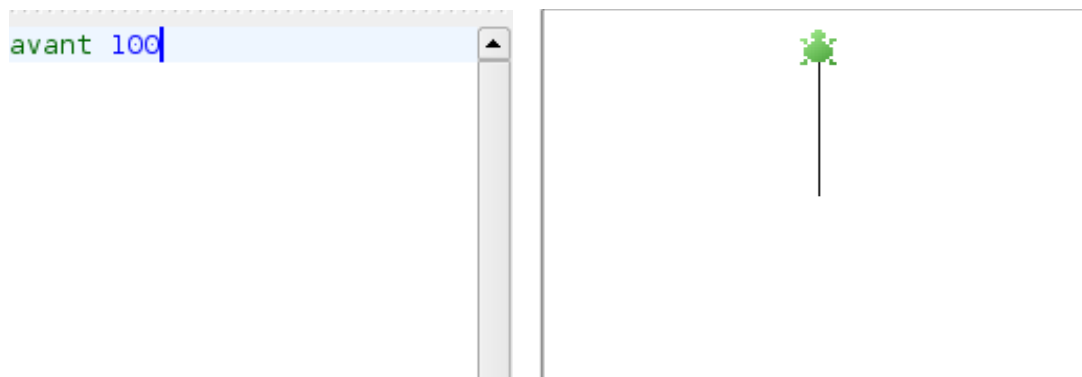
Aquestes instruccions son elementals, sense ells, el dibuix no es realitzaria tal i com ha de ser.

PRIMERES INSTRUCCIONS

Les primeres instruccions que farem servir son les següents:
Les instruccions que estan entre cometes (") son les abreviatures:

avant "av" (forward "fw")

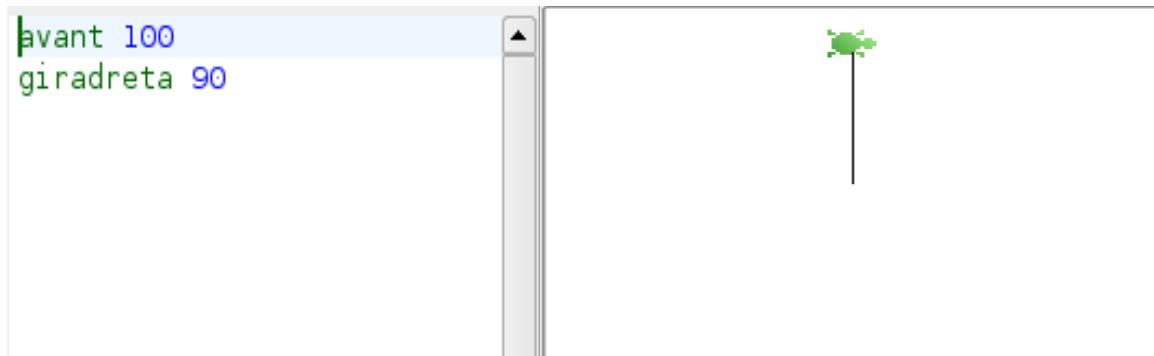
-> aquesta instrucció serveix perquè la tortuga avanci.
Després d'avança s'ha de posar el nombre de passes que volem que es faci. Per exemple:



Al introduir la dada avant, la tortuga avança la distància que li hem indicat al quadre de text.

giradreta “gd” (turnright “tr”)

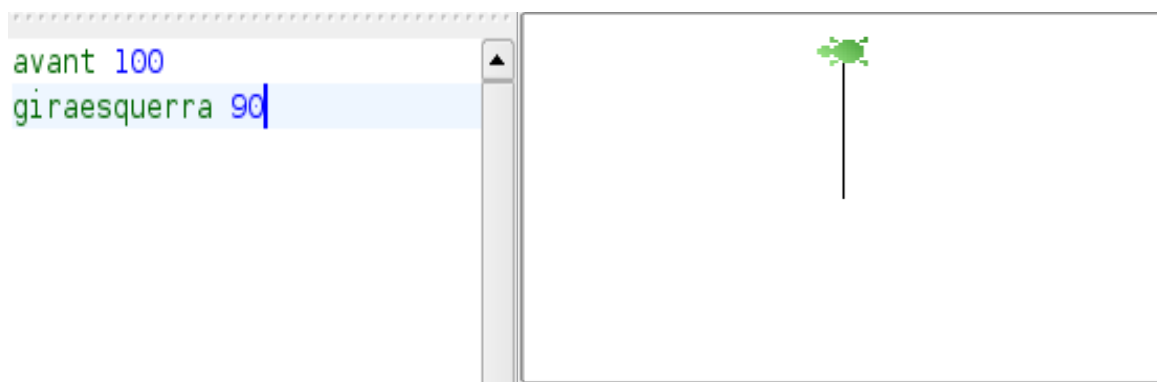
Aquesta instrucció serveix per girar a la dreta tants graus com se l'indica. Per exemple:



Els graus s'indiquen després de giradreta o “gd”

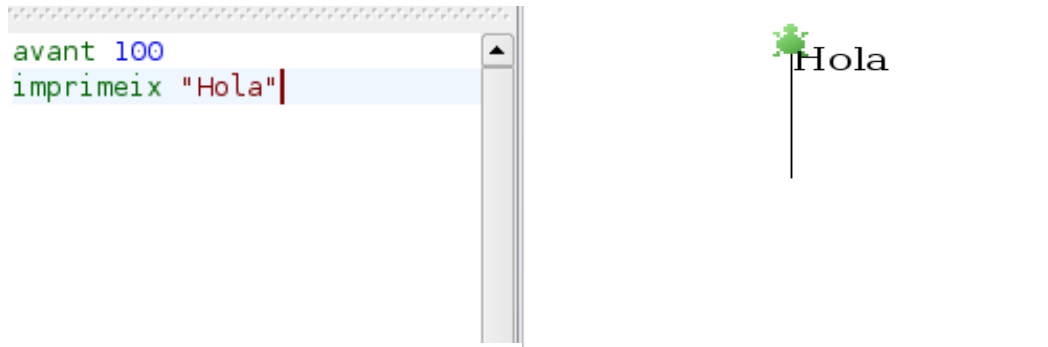
giraesquerra “ge” (turnleft “tl”)

Aquesta instrucció serveix per girar l'esquerra tants graus com se l'indica. Per exemple:



imprimeix (print)

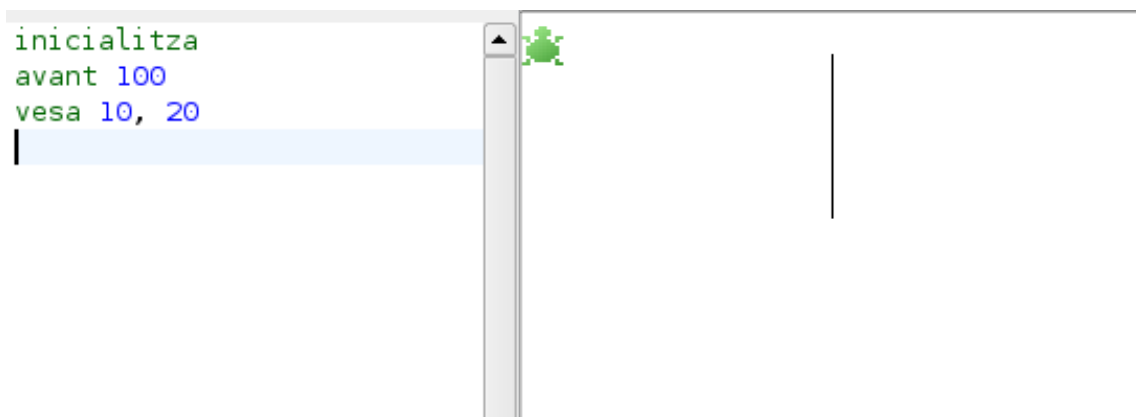
Aquesta instrucció serveix per introduir un text al costat de la tortuga. Per exemple:



La paraula que vols imprimir en la pantalla ha d'anar entre cometes.

vesa (go)

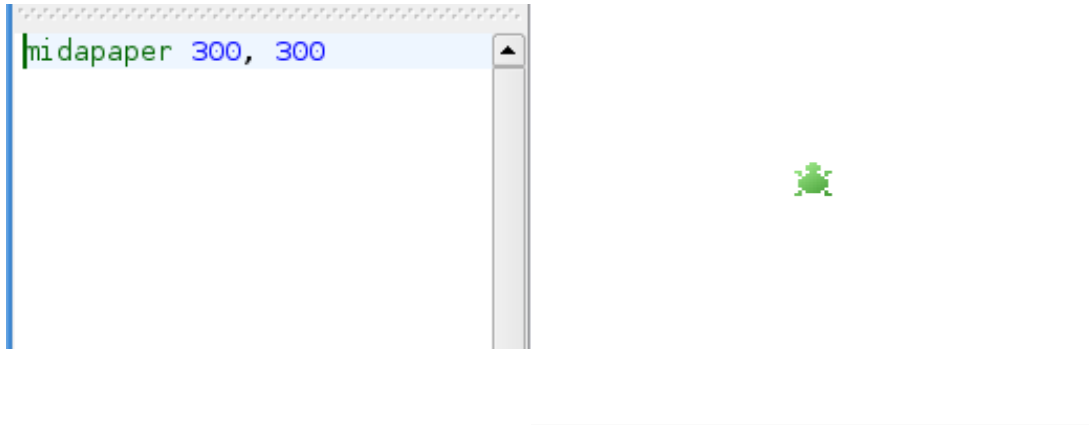
Aquesta instrucció serveix per traslladar-te a un altre punt de la pantalla. Després del vesa has de introduir dos nombres separats per una coma. Per exemple:



Els dos nombres fan referència als eixos de coordenades "x" i "y".

midapaper "mp" (canvassize "cs")

Aquesta instrucció serveix per canviar la mida del paper. Després de midapaper s'han de introduir dos nombres separats per una coma. Per exemple:

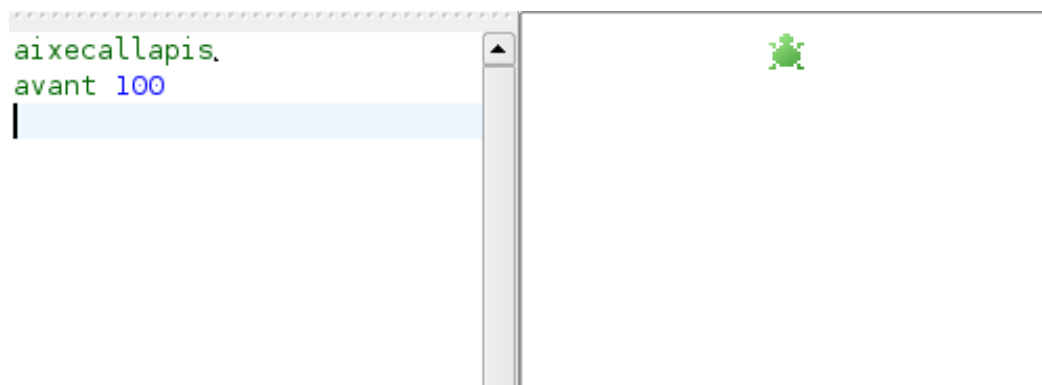


En aquest exemple el full fa 300x300.

INSTRUCCIONS AVANÇADES

aixecallapis (penup)

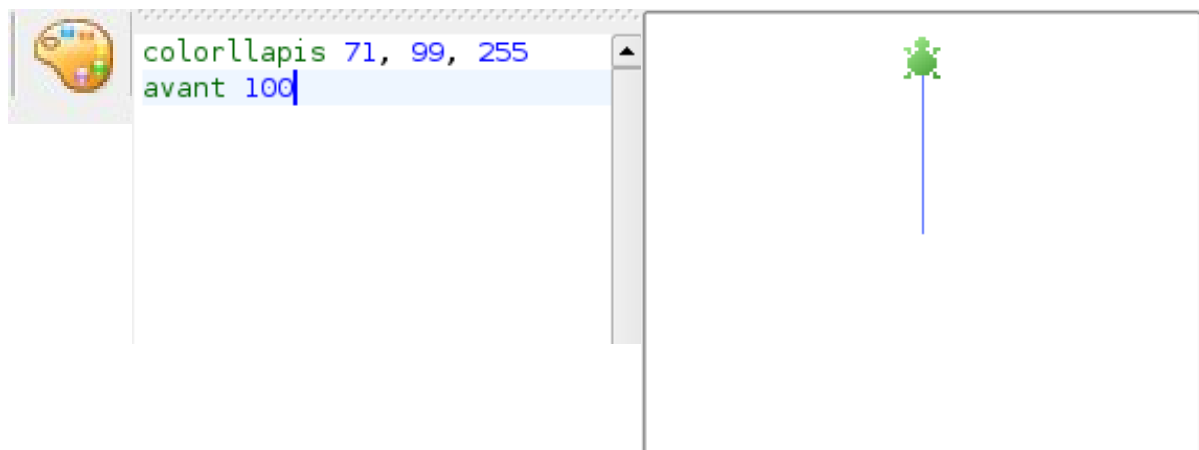
Aquesta instrucció serveix per avançar una distància, sense que la tortuga dibuixi. Per exemple:



Després del aixecallapis, s'ha d'introduir la distància que volem avançar, amb el avant.

colorllapis “cl” (paintcolor “pc”)

Aquesta instrucció serveix per a poder canviar el color. Després de ficar colorllapis, fes clic sobre la paleta i selecciona el color.



El color està format per 3 nombres separats per comes.

apren (learn)

Aquesta instrucció serveix per memoritzar una serie de instruccions. Després del apren has de introduir el nom de la figura que vols que memoritzi, llavors s'ha d'introduir un parèntesi quadrat “[”, “]”. Llavors fiques les instruccions i llavors tanques el parèntesi quadrat. Després, introdueixes simplement el nom de la figura apresada abans i la figura es realitzarà automàticament.

```
apren quadrat [  
av 100  
gd 90  
av 100  
gd 90  
av 100  
gd 90  
av 100  
]  
quadrat  
|
```

repeteix (repeat)

Aquesta instrucció serveix per poder repetir un seguit d'instruccions introduïdes anteriorment. Després del repeteix s'ha de ficar el nombre de repeticions que volem que es facin. Llavors, s'obre parèntesi quadrat i llavors s'introdueixen les dades.

```
repeteix 3 [  
gd 90  
av 30  
ge 90  
av 30  
]
```

