

Befehlsliste für Turtle Invader

<pre>print("hallo") print(4+3)</pre>	Gibt den ausgewerteten Wert aus, also hier: hallo 7
<pre>liste = [3,7,"test",3] liste.append("velo") len(liste)</pre>	.append() hängt am Ende der Liste ein Element an. len(a) zählt die Anzahl Elemente in einer Liste, hier nach .append() also 5.

turtle

<pre>import turtle eva = turtle.Turtle()</pre>	Kreiert eine Turtle namens eva.
<pre>eva.forward(50) eva.back(50)</pre>	Bewegt die Turtle eva um 50 Schritte vorwärts oder rückwärts.
<pre>eva.left(30) eva.right(30)</pre>	Dreht die Turtle eva um 30 Grad links oder rechts.
<pre>eva.color("red")</pre>	Gibt der Turtle eva die Farbe rot.
<pre>eva.xcor() eva.ycor()</pre>	Gibt die aktuelle X- oder Y-Koordinate der Turtle an.
<pre>eva.setx(x) eva.sety(y) eva.setposition(x, y)</pre>	Gibt der Turtle neue Koordinaten
<pre>eva.setheading(a)</pre>	Setzt die Orientierung mit einem absoluten Winkel. Norden = 90, Osten = 0, Westen = 180, Süden = 270

<pre>window = turtle.Screen() window.onkeypress(move_left, "Left") window.onkeyrelease(stop_moving, "Left") window.listen()</pre>	Welche Funktion beim Drücken oder Loslassen einer Taste ausgelöst wird.
<pre>window.window_width() window.window_height()</pre>	Gibt die Pixelhöhe oder -breite des Fensters an.
[Auf Windows: AltGr + ü Auf Mac: Option + 5
]	Auf Windows: AltGr + ! Auf Mac: Option + 6

random

<pre>randint(a,b)</pre>	Eine natürliche Zufallszahl zwischen a und b
<pre>random()</pre>	Eine Fließkommazahl zwischen 0 und 1

time

<pre>time()</pre>	Die Anzahl Sekunden seit 1970
<pre>sleep(a)</pre>	Blockiert das Programm um a Sekunden