

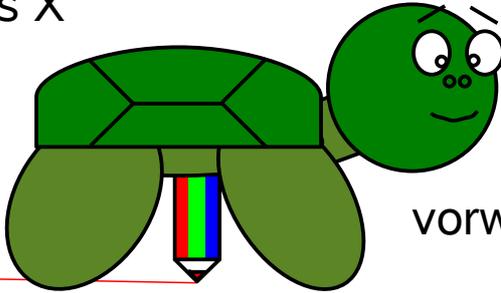
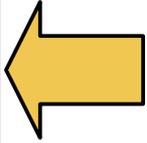


KTurtle

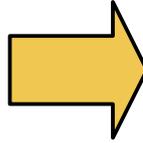
linksdrehen X



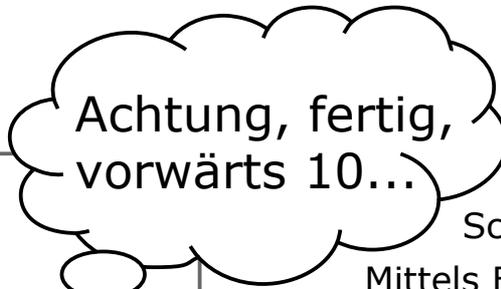
rückwärts X



vorwärts X



rechtsdrehen X



Achtung, fertig,
vorwärts 10...

KTurtle ist für
den Einsatz an
Schulen gedacht.

Mittels Befehlen steuerst Du

eine Schildkröte über eine Zeichen-
fläche. Das Programm eignet sich
gut, um die Grundlagen der
Informatik kennenzulernen oder
einfach nur Spaß zu haben.

Die wichtigsten Befehle

zurücksetzen

Alles auf Anfang.

vorwärts X

Bewegt die Schildkröte X Pixel
nach vorn.

rückwärts X

Bewegt die Schildkröte X Pixel
rückwärts.

rechtsdrehen X

Dreht die Schildkröte X Grad nach
rechts.

linksdrehen X

Dreht die Schildkröte X Grad nach
links.

wiederhole X {...}

Wiederholt X-mal die Befehle
zwischen den geschweiften
Klammern ({ }).

stifthoch

Die Schildkröte zeichnet keine
Linie mehr, wenn sie sich bewegt.

stiftrunter

Der Stift wird wieder auf die
Zeichenfläche abgesenkt.

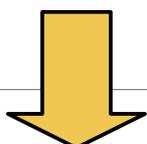
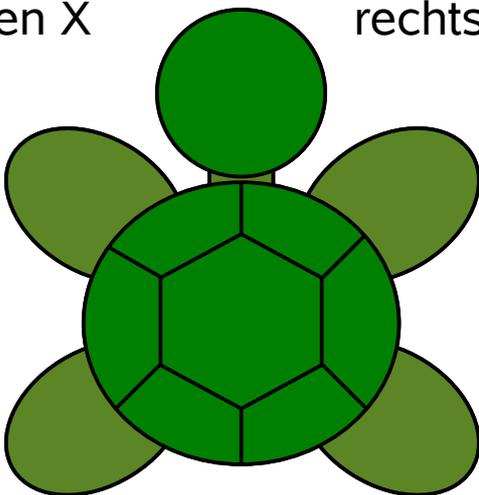
vorwärts X



linksdrehen X



rechtsdrehen X



rückwärts X