

## IMAGINE – základné príkazy

Poznámka: všetky príkazy je možné písať (používať) **bez mäkčeňov a dĺžňov**, nie je potrebné písať veľké písmená (tie sa používajú pre lepšiu čitateľnosť príkazov) a taktiež možno pre väčšinu príkazov použiť skratky

[ ..... ctrl + F                      ]...... ctrl + G

Príkaz	Skratka a príklad	Význam príkazu
dopredu	do 20	dopredu o 20 krokov
	do ?	dopredu o náhodný počet krokov
vzad	vz 30	vzad o 30 krokov
	vz ?	vzad o náhodný počet krokov
vpravo	vp 90	vpravo o 90 stupňov
	vp ?	vpravo o náhodný počet stupňov
vľavo	vl 45	vľavo o 45 stupňov
	vl ?	vľavo o náhodný počet stupňov
znovu, znova	znovu, znova	vymaže stránku a korytnačka sa vráti do domovskej pozície
zmaž	zmaz	plocha sa zmaže, korytnačka zostane tam, kde naposledy kreslila
domov	domov	korytnačka sa vráti do domovskej pozície, ale nakreslený obrázok sa nezmaže
guma	guma	korytnačka pri pohybe gumuje, po skončení gumovania treba zadať príkaz <b>pd</b>
nechHrúbkaPera	nechHp 10	nastaví hrúbku pera na 10 bodov
	nechHp ?	nastaví hrúbku pera na náhodnú
nechFarbaPera	nechFp ``zlta	nastaví farbu pera na žltú
	nechFp ?	nastaví farbu pera na náhodnú
bod	bod 25	nakreslí bod (bodku, kruh) s polomerom 25
	bod ?	nakreslí bod náhodného priemeru
opakuj	opakuj 4 [do 50 vp 90]	zopakuje 4x to, čo je v hranatej zátvorke, teda pôjde dopredu o 50 krokov a otočí sa vpravo o 90 stupňov
peroHore	ph	pero hore - pero je zdvihnuté – korytnačka nekreslí, iba sa presunie na novú pozíciu

peroDole	pd	pero dole – pero je opäť na papieri - korytnačka pri pohybe opäť kreslí
nechPozícia	nechPoz [x y]	presunie korytnačku na novú pozíciu danú súradnicami $x$ a $y$ v hranatých zátvorkách
	nechPoz ?	presunie korytnačku na novú pozíciu danú náhodnými súradnicami
uprav ''xxx	uprav ''xxx	otvorí sa okno na definovanie vlastného príkazu, ktorý sa bude volať xxx
skry	skry	skryje korytnačku
ukáž	ukaz	ukáže korytnačku
guma	guma	korytnačka pri pohybe gumuje, po skončení gumovania treba zadať príkaz pd
nechFarbaPozadia	nechFarbaPozadia	nastaví farbu plochy (pozadia)
	nechFarbaPozadia ?	nastaví náhodnú farbu plochy (pozadia)
nechFarbaVýplne	nechFv	nastaví farbu výplne na zafarbenie uzavretých útvarov
	nechFv ?	nastaví náhodnú farbu výplne na zafarbenie uzavretých útvarov
vyplň	vypln	vyplní sa vnútro uzavretého útvaru zvolenou farbou, avšak korytnačkou musíme prísť do vnútra objektu a musí byť nastavené ph, ktoré je po skončení vyplňania objektu potrebné opäť zmeniť na pd
uprav "názov súboru	uprav "xxx	otvorí sa okno na definovanie vlastného príkazu, ktorý sa bude volať xxx uprav "názov_príkazu, napr. uprav "stvorec otvorí okno na definovanie príkazov, v ktorom sú zobrazené riadky viem stvorec príkazy ktorými nakreslíš štvorec koniec
ak	ak <i>platí podmienka</i> , tak <i>vykonaj zadané príkazy</i>  napr.: ak farbabodu = ''cervena [vp 180]	podmienený príkaz, ktorý sa vykoná, ak platí podmienka; príkazy, ktoré sa majú vykonať sú uzavreté v hranatých zátvorkách; napr.: ak je farba bodu pod korytnačkou červená, tak sa otočí o 180°