Da bismo mogli započeti crtanje u Pythonu trebamo uvesti modul za kornjačinu grafiku. To radimo naredbom:

from turtle import \*

Prozor u kojem će se nalaziti crtež pozivamo naredbom:

title(‘Crtež’)

Trokut (kornjača) postaje vidljiva pisanjem naredbe:

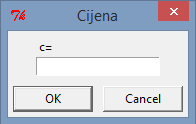
st()

Još neke od naredbi koje koristimo kod crtanja su:

* fd(100) – pomiče kornjaču naprijed za 100 točaka
* rt(90) – okret udesno za 90 stupnjeva
* lt(45) – okret ulijevo za 45 stupnjeva
* bk(50) – natrag 50 točaka
* pu() – diže pero kornjače
* pd() – spušta pero kornjače
* ht() – sakriva kornjaču
* reset() – briše crtež i postavlja kornjaču u sredinu prozora

Praktično je kad unosimo podatak u programu da se pojavi prozorčić u koji ćemo upisati broj i pohraniti ga u varijablu. Za to služi naredba textinput. Primjer:

c = textinput(‘Cijena’, ‘c=’)

[](http://digitalnaskola.com/wp-content/uploads/2015/03/textinput.png)

Boju crtanja možemo odabrati na dva načina:

* + - 1. boju zadamo riječima, npr. color(‘blue’, ‘yellow’). Boja linije će biti plava, a ispune žuta.
      2. boju određujemo kombinacijom crvene (R), zelene (G) i plave (B), gdje brojevi idu od 0 do 255, npr.  
         colormode(255)  
         color(255, 0, 0) (jarko crvena boja)

Ispunjavanje bojom započinjemo naredbom begin\_fill(), a završavamo naredbom end\_fill(). Geometrijski lik unutar tih dviju naredbi će biti obojen prethodno odabranom bojom.

Ako želimo da Python odabere boju, trebamo za svaku od boja (crvena, zelena, plava) koristiti naredbu randrange(0, 256). Prethodno je potrebno uvesti modul za slučajne brojeve naredbom from random import \*.