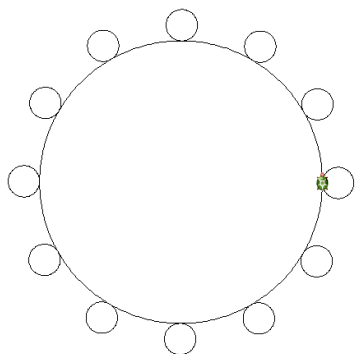


Parancs	Rövidített	Hatása
előre 100	e 100	A teknőc előremegy a rajzlapon 100 lépést. 1 lépés 1 apró pont (pixel).
hátra 200	h 200	A teknőc tolat 200 lépést.
balra 90	b 90	A teknőc egy helyben állva balra fordul 90 fokot. Azaz egy negyedét (derékszög). A fok jele egy kis karika: 90°, de a Logóban ezt nem jelöljük. Egy egész kör 360 fokra van felosztva. Ezért, ha teljesen körbe fordulunk, akkor 360 fokban fordultunk el. Ha hátra fordulunk, akkor egy félkört fordultunk, tehát 180 fokot. Ha csak oldalra fordultunk (balra vagy jobbra), akkor egy negyedkört fordultunk, azaz pontosan 90 fokot, mert 360 osztva 4-gyel, az 90.
jobbra 45	j 45	A teknőc jobbra fordul 45 fokot.
irány! 135 <i>Vannak olyan parancsok, ahol a parancs után felkiáltó jel van. Ez azt jelzi, hogy pontos értékeállítás következik. A felkiáltó jel elé nem szabad szóközt tenni, utána viszont mindig kell!</i> <i>Felkiáltójel: SHIFT + 4</i>		A teknőcöt a megadott irányába (fokba) fordítja. A szögmérőn a fokok az óramutató járásával megegyezően növekednek, és helyük nem változik, tehát a nulla fok mindig a szögmérő tetején van. Az irány! 0 úgy állítja be a teknőcöt, hogy az északra nézzen, a 90-es irány keletre, a 180-as délre, a 270-es nyugatra mutat. A 45 fok észak-kelet, a 135 fok dél-kelet, a 225 fok dél-nyugat, a 315 fok észak-nyugat irányú. A „b” vagy „j” parancs használatakor a szögmérő nullája folyton változik. Olyankor a nulla fok helye mindig a teknőc fejének irányával egyezik meg.
haza		A teknőc a kiindulópontra ugrik, bárhol is van a rajzlapon. Ilyenkor nem húz vonalat. A teknőc beáll a kezdő irányba, azaz a nulla fokra, tollának állapota viszont nem változik.
poz! [100 230] xpoz! 70 ypoz! -120		Ez egy koordináta pont, ami meghatározza a teknőc helyét a rajzlapon. Középen van a kiinduló [0 0] pont. A rajzlap 796 széles és 499 magas. A vízszintes helyzetet határozza meg -398 és +397 között. A függőleges helyzetet határozza meg -249 és +249 között.
tollatfel	tf	A teknőc felveszi a tollat a rajzlapról, ezért haladás közben nem rajzol.
tollatle	tl	A teknőc leteszi a tollat a rajzlapra, ezért haladás közben rajzol.
tollradír	trd	A teknőc leteszi a radírt a rajzlapra, ezért haladás közben radírozza a meghúzott vonalakat a toll vastagságával. Ha ki szeretnénk kapcsolni a radírt, akkor a tollatle vagy a tollatfel parancsot kell beírunk.
törölképernyő	törölkép	Teljesen letörli a rajzlapot a háttér színével. A teknőc beáll a kezdő pontba és irányba, azaz a nulla fokra, tollának állapota viszont nem változik.
háttérszín! 14 háttérszín! "sárga"	hsz! 14 hsz! "sárga"	A rajzlap háttérszíne sárga lesz. Minden rajzlaptörlés után is sárga marad. A tollradír sárgával radíroz le mindent. A szín megadható számmal és szöveggel is. Erről bővebb ismertető itt: Imagine színek <i>A Logo-ban csak nyitó idézőjelet használunk. Előtte van szóköz, utána viszont nincs. Az idézőjel: SHIFT + 2</i>
tollszín! 12 tollszín! "piros"	tsz! 12 tsz! "piros"	A teknőc tollának színes piros lesz. Ezzel rajzol, és ki tudja festeni egy zárt alakzat belsejét is pirosra, de csak ha beírod a „tölt” parancsot. A szín megadható számmal és szöveggel is. Bővebben: Imagine színek
tollminta! 2	tm! 2	A teknőc nem csak folyamatos vonalat tud húzni. Öt féle vonalból választhatunk. A 0 az alapeset, azaz a folyamatos vonal. 1-es érték esetén hosszú vonalakból álló szaggatott vonalat láthatunk. 2-nél rövid vonalakból álló szaggatott vonalunk lesz. 3-nál 1 hosszú és egy rövid vonalból áll a minta, 4-nél pedig 1 hosszú és két rövid szakasz váltja egymást.
töltőszín! 1 töltőszín! "sötétkék"	tlsz! 1 tlsz! "sötétkék"	A teknőc ki tud festeni bármilyen zárt alakzatot egy kitöltőszínnel is. Ebben az esetben kifesti bárminek a belsejét sötétkékre, ha ezután beírod a „tölt” parancsot. Ha az alakzat mégsem zárt, akkor a festék kifolyik, és az egész háttér sötétkékre festi. A szín megadható számmal és szöveggel is. Bővebben itt: Imagine színek

töltőminta! 3	t!m! 3	A teknőc kifesti a zárt alakzat belsejét egy adott színnel és mintázattal. Hét minta közül választhatunk. A nullás töltőminta az alapeset, amikor mindent telibe fest ki. Az 1-es jobbra, ferdén csíkozott, a 2-es kockás, a 3-as ferdekockás, a 4-es balra, ferdén csíkozott, az 5-ös vízszintesen vonalkázott, a 6-os pedig függőlegesen vonalkázott mintázatot jelent.
tölt		A teknőc kifesti bármilyen zárt alakzat belsejét egy adott színnel és mintázattal. Ha nyitott az alakzat, akkor az egész rajzlap hátterét kifestheti.
tollvastagság! 10	tv! 10	A toll vastagságát állítja 10-esre. Nulla vastagság nincs. Mivel a rajzlap alapesetben 796 pixelpont széles, így ennél nem érdemesebb nagyobb vastagságot állítani. Maximum vastagság: 2 147 483 647
kör 200		Egy körvonalat rajzol egy adott színnel, mintázattal és vastagsággal, aminek az átmérője 200 pont lesz. A teknőc a kör közepén áll.
töltöttkör 300		Egy kiszínezett, teljes kört rajzol, aminek egy adott színű és vastagságú körvonala van, és a kör belseje ki van festve egy adott töltőszínnel és mintával. A kör átmérője 300 pont lesz, és a teknőc a kör közepén áll.
pont		A teknőc rajzol egy pontot a toll színével, és annak vastagságával.
pontméret 100		A teknőc rajzol egy pontot a toll színével, 100-as vastagsággal.
szia		Elköszönés, kilépés a programból. Az Imagine Logo bezárását idézi elő, és megkérdezi, hogy mented-e a munkádat.
ismétlés 3 [e 100 b 120] ism 3 [e 100 b 120]		A szögletes zárójelben lévő parancsokat megismétli 3-szor egymás után. Ebben az esetben egy szabályos háromszöget kapunk eredményül, aminek egy oldala 100 lépés hosszú. Szögletes zárójel, nyitó és záró: Alt Gr + F és Alt Gr + G
ism 4 [e 100 b 90]		Ebben az esetben egy szabályos négyszöget (négyzetet) kapunk eredményül.
ism 5 [e 100 b 72]		Ebben az esetben egy szabályos ötszöget kapunk eredményül.
ism 6 [e 100 b 60]		Ebben az esetben egy szabályos hatszöget kapunk eredményül.
ism 7 [e 50 b 360/7]		Ebben az esetben egy szabályos hétszöget kapunk eredményül. Az osztást a Logo végzi el.
ism 8 [e 50 b 45]		Ebben az esetben egy szabályos nyolcszöget kapunk eredményül.
ism 13 [e 10 b 360/13]		Ebben az esetben egy szabályos 13 szöget kapunk eredményül. Az osztást a Logo végzi el.
ism 360 [e 1 b 1]		Ebben az esetben egy szabályos 360 szöget kapunk eredményül. Az oldalhosszúság csak 1 pont, ezért a szabályos 360 szög egy kör lesz. A teknőc a kör szélén, a körvonalon áll.
Ha az ismétlések számát összeszorozzuk a balra fordulás fokával, akkor mindig 360 fokot kapunk eredményül. Ha a 360-at elosztjuk a szögek számával, akkor megkapjuk az elfordulás fokát. Minden sokszög szabályos lesz, és ezek köré mindig rajzolható egy kör, aminek körvonala érinti a sokszögek összes csúcsát, és közepe megegyezik a sokszögek közepével.		
Minél többszögű síkidomot rajzolunk, annál inkább körre kezd hasonlítani. Ha szabályos 360 szöget rajzolunk, és a sokszög oldalhosszúságát 1-re állítjuk, akkor szabályos kört kapunk, aminek átmérője 114 pont. A kör két irányba is rajzolható, és tolatva is. Az ismétlés számától függően félkör, negyedkör, és bármilyen hosszúságú körív rajzolható.		
Ha az oldalhosszúságot növeljük (pl. e 3), akkor a kör jóval nagyobb lesz. Ha az elfordulás szögét növeljük (pl. b 3), akkor pedig kisebb kört kapunk az eredetinel. A teknőc minden esetben a kör szélén, a körvonalon áll.		
ism 180 [e 1 b 1]		Ez egy balra rajzolt félkör lesz.
ism 90 [e 1 j 1]		Ez egy jobbra rajzolt negyedkör lesz.
ism 360 [e 3 b 1]		Ez egy balra rajzolt, 344 pont átmérőjű, teljes kör lesz.
ism 360 [e 1 b 3]		Ez egy balra rajzolt, 38 pont átmérőjű, teljes kör lesz.
ism 12 [ism 30 [e 3 b 1] ism 360 [e 1 j 3]]		Szakaszosan megrajzol egy 344 pont átmérőjű kört balra. A kör 12 darab körívből áll össze. A körívek hossza 90 lépés. A körívek végénél a teknőc rajzol egy 38 pont átmérőjű teljes kört jobbra. Az ábrán jól látható a végeredmény. Tehát látunk egy nagy kört. A körvonalon kívül egyenletes távolságokra 12 darab kicsi kör látható. Az ismétléses parancsok belsejébe további ismétléses parancsok írhatók, és ezek belsejébe továbbiak. Így a lehetőségek, a rajzolatok száma végtelen. Ezen parancsok kombinálásával bármi megrajzolható.



várj 1000		A teknőc várakozik 1 másodpercet. 1 egység = 1 ezredmásodperc.
örökké [e 10 várj 500]		Ez egy végtelen folyamat, örökös ismétlődés. Csak a mégsem parancs tudja megállítani.
tetszőleges	tetsz	Egy tetszőleges, véletlen értéket ad, amit a Logo szabályoz. Például: poz! [tetsz tetsz]
véletlenszám 10	vsz 10	Véletlenszerűen kiválaszt egy számot a 0 – 9 tartományból. Mindig a nullával kezd.
Pl: pontméret vsz 10		Ha a vsz parancs a 0-át választja, akkor a Logo hibát jelez, mert 0 átmérőjű pont nincs.
Pl: pontméret (vsz 10) + 1		Itt nem lesz hiba, mert ha a vsz parancs 0-át választ, akkor is hozzáadunk 1-et.
szerkeszt ''ház		Ennek a parancsnak a hatására egy új Logo eljárás születik, aminek a neve ház. Előugrik egy szerkesztő ablak, aminek a belsejében láthatjuk az eljárás fejlécét: „eljárás ház”, és az eljárás végét: „vége”. Utasításainkat ezek közé kell írni. A fejlécet és a „vége” parancsot törölni, módosítani nem szabad, mert akkor nem lesz működőképes az eljárásunk. A fejléc és az eljárás vége között bármennyi üres sor lehet. A szerkesztő ablak méretét változtathatjuk. Az OK gombbal véglegesítjük az eljárásunkat. Az eljárást el is távolíthatjuk. Újat is hozzáadhatunk. A gombsor balról 4. gombjával előhívhatjuk az Intéző nevű segédpanelt, ahol láthatjuk a rajzlapunkon szereplő összes szereplőt, és az eljárásainkat is. Az eljárások bármikor módosíthatók innen is. Ha az eljárásunk kész, akkor OK gomb, majd a parancssorba beírjuk az eljárás nevét, és már láthatjuk is a végeredményt. Ha az eljárásban hiba van, akkor annak futása megáll, és a parancssor feletti szürke részén kiírja a Logo a hibát, és annak sorszámát is. Ezért érdemes az eljárásban minden parancsot külön sorba írni. Egy projekten belül több eljárást is írhatunk. Munkánk végeztével azt el is menthetjük. Mentéseink IMP fájlok lesznek (Imagine Projekt). Például: ház.imp
alak! "bogi1.lgf alak! " allatok\kutya.lgf		A teknőc felveszi a „bogi1” nevű LGF fájlban látható alakot. LGF = Logo Fájl A teknőcből járó lábú kutya lesz. Azaz a teknőc átalakul, az alakja kutya kinézetű lesz, ami az „allatok” (állatok) mappában található, a kutya nevű LGF fájlban. Ez a kutya alak animált, azaz a lábai folyamatosan mozognak. Ha a teknőcöt, azaz a kutyát előre mozgatjuk a rajzlapon, akkor úgy néz ki, mintha egy kutya sétálna el előttünk. A mappa és a fájl neve álló egyenesek között van: AltGr + W A mappa és a fájl neve közé fordított perjelet kell gépelni: Alt Gr + Q A teknőcnek bármilyen alakja lehet, de ettől még teknőcként viselkedik. Ugyanúgy rajzol, mozog, viselkedik, mint eddig. A tulajdonságai is ugyanazok, az alakját kivéve.
betöltháttérkép '' hatterek\szabadban\folyomeder.lgf		
A rajzlap háttére a megadott rajz lesz. Saját magunk által rajzolt, vagy letöltött JPG és BMP fájlokat is beállíthatunk háttérnek. A PNG fájlokat nem tudja kezelni a Logo.		
új "Teknőc [alak allatok\vizi_allatok\hal1.lgf toll tf irány 270 poz [240 -20]]		
Új teknőc jelenik meg a rajzlapon a hal1 alakjában. Nem fog rajzolni, iránya nyugati lesz, és a 240 és -20 pozícióban áll.		
aktív ''t1	A t1 nevű teknőc lesz csak aktív a rajzlapon. Ennek a parancsnak csak akkor van értelme, ha több teknőcünk van, és csak az egyiknek szeretnénk parancsot adni.	
aktív [csuri teki lujza]	Egyszerre mindhárom megnevezett teknőc aktív lesz a rajzlapon. Ha parancsot adunk, azt mindegyik teknőc végrehajtja.	
kér ''t2 [e 100 j 45]	A t2-es teknőc akkor is végrehajtja a szögletes zárójelben lévő parancsokat, ha nem ő az aktív teknőc éppen.	
stopmind	Minden eljárás és minden folyamat futása leáll.	
betű! " Arial [18 400 0 0 0]		A teknőc szövegeket tud kiírni a rajzlapra. Ebben az esetben Arial betűtípusunk lesz, normál stílusban és 18-as mérettel. Ha a 400 helyére 700-at írunk, akkor a betűink félkövérek lesznek. Ha az első nulla helyére egyest írunk, akkor dőlt betűkkel írhatunk, 2 az aláhúzott, 3 az aláhúzott dőlt, 4 az áthúzott és 5 az áthúzott dőlt. Ha a második nulla helyére egyest írunk, akkor szövegünk nem lesz átlátszó. A harmadik nulla a szöveg helyzetét változtathatja meg a teknőchöz képest.
címke ''Gizike		A teknőc kiírja a rajzlapra a „Gizike” szöveget.
címke [Gizike boltba megy.]		A teknőc kiírja a rajzlapra a szögletes zárójelek közötti mondatot.