

Einige Sprachelemente von LOGO

| | | |
|---|---|-------------------------|
| Programmstruktur eines LOGO-Programms: to PROGRAMMNAME :parameter1 :parameter2 end | Programmsteuerung: if :variable=wert [<i>Anweisungen</i>] repeat :anzahl [<i>Anweisungen</i>] while [<i>Bedingung</i>][<i>Anweisungen</i>] for [index :start :ziel] [<i>Anweisungen</i>] | |
| Zuweisung: make "variable wert | Warten: wait wert | Stoppen: stop |
| Einige Mathematische Funktionen: abs, cos, ran, sin, sqrt, tan, ... | Ausgabe: print (pr) :variable | |

Turtlegraphk-Befehle in LOGO

| Befehl | Kurzform | Beschreibung |
|------------------------------|----------------------------|--|
| home | | Die Schildkröte bewegt sich zur Mitte des Bildschirms mit Ausrichtung nach oben (0°) |
| clean | | Der Bildschirm wird gelöscht, die Position der Schildkröte ändert nicht |
| cleanscreen | cs | home und clean zusammen |
| hideturtle / showturtle | ht / st | Die Schildkröte wird unsichtbar / sichtbar |
| setpencolor [rot gruen blau] | setpc <i>name / nummer</i> | Der Schildkröte wird eine Zeichenfarbe zugewiesen |
| penerase / penpaint | pe / ppt | Der Stift befindet sich im Löschzustand / im Zeichenzustand |
| penup | pu | Der Stift wird von der Zeichenfläche genommen |
| pendown | pd | Der Stift wird auf die Zeichenfläche gesetzt |
| right <i>winkel</i> | rt <i>winkel</i> | Die Schildkröte dreht sich um einen bestimmten Winkel nach Rechts |
| left <i>winkel</i> | lt <i>winkel</i> | Die Schildkröte dreht sich um einen bestimmten Winkel nach Links |
| forward <i>länge</i> | fd <i>länge</i> | Die Schildkröte bewegt sich um eine bestimmte Anzahl von Einheiten nach vorne |
| back <i>länge</i> | bk <i>länge</i> | Die Schildkröte bewegt sich um eine bestimmte Anzahl von Einheiten zurück |
| circle <i>radius</i> | | Die Schildkröte zieht einen Kreis um den Standort |