

Funkcije za crtanje

Funkcija	Opis djelovanja
<code>forward(n)</code> , <code>fd(n)</code>	Pomiče olovku ravno za n koraka u smjeru u kojem je trenutno okrenuta
<code>backward(n)</code> , <code>bk(n)</code> , <code>back(n)</code>	Vraća olovku natrag za n koraka
<code>right(x)</code> , <code>rt(x)</code>	„Zakreće“ olovku u smjeru smjera kazaljke na satu za x stupnjeva (x može biti realan broj)
<code>left(x)</code> , <code>lt(x)</code>	„Zakreće“ olovku u smjeru obrnutom od smjera kazaljke na satu za x stupnjeva

Crtanje u bojama

Funkcija	Opis djelovanja
<code>pencolor(boja)</code>	Boja olovke (traga koji olovka ostavlja). Boju je moguće definirati navođenjem engleskog imena boje unutar navodnika ('red') ili navođenjem RGB koda kojeg navodimo kao šesteroznamenasti broj od kojega po dvije znamenke redom predstavljaju intenzitet: crvene, zelene i plave boje. Ispred navedenog broja pišemo znak # i sve to pišemo unutar navodnika ('#ff0000').
<code>fillcolor(boja)</code>	Boja ispune
<code>begin_fill()</code>	Naglašavamo da se područje koje ćemo nacrtati nakon ove naredbe treba ispuniti bojom koju smo definirali naredbom <code>fillcolor()</code>
<code>end_fill()</code>	Prekidamo ispunjavanje nacrtanog lika bojom
<code>pensize(d)</code> , <code>width(d)</code>	Debljina linije

Dodatne funkcije

<code>penup()</code> , <code>pu()</code>	Podiže olovku iznad papira tako da ne ostavlja trag prilikom kretanja
<code>pendown()</code> , <code>pd()</code>	Vraća olovku na papir tako da sljedeće crtanje ostavlja trag
<code>goto(x, y)</code>	Postavlja olovku na točku s koordinatama (x, y)
<code>home()</code>	Vraća olovku na sredinu grafičkog ekrana (0, 0) te postavlja da je kut gledanja 0 stupnjeva – ukoliko je olovka na papiru ova naredba ostavlja trag