

Polecenia Kojo

czyść - czyści obszar rysowania

czyśćWyjście - czyści panel wyjścia

naprzód (50) - żółw idzie 50 kroków

prawo (30) - żółw obraca się o 30 stopni w prawo

lewo (70) - żółw obraca się o 70 stopni w lewo

var a = 7 - tworzy zmienną o nazwie a i umieszcza w niej liczbę 7

drukuj („Wyświetlany tekst”) - wyświetla tekst na panelu wyjścia

drukuj („Wyświetlany tekst” + (a + b)) - wyświetla tekst na panelu wyjścia oraz wynik dodawania zmiennych w nawiasie

spowolnij (100) - przyspiesza żółwia 10-krotnie

spowolnij (2000) - spowalnia żółwia 2-krotnie

podnieśPisak - żółw nie rysuje

opuśćPisak - żółw rysuje

Procedurę tworzymy przed instrukcjami programu głównego. Wywołujemy procedurę podając jej nazwę w programie głównym.

Budowa procedury:

```
def nazwa_procedury
{
Instrukcje wykonywane
}
```

Powtarzanie poleceń (iteracja).

```
powtarzaj (ilość powtórzeń)
{
instrukcje powtarzane
}
```

Instrukcja warunkowa.

```
if (warunek)
{Instrukcje}
else
{Instrukcje}
```

Przykład programu wykorzystującego instrukcję warunkową if ... else:

```
czyść
czyśćWyjście
var a = 200
If (a = 200){
drukuj ("Liczba a wynosi "+ a)
}
else
{
drukuj („Liczba a jest inna niż 200”)
}
```

Przykład programu wyświetlającego tekst oraz rysującego kwadrat z wykorzystaniem zmiennych, pętli oraz procedury:

```
def kwadrat
{
powtarzaj (4)
{
naprzód (bok)
prawo (kąt)
}
}
```

```
czyść
czyśćWyjście
spowolnij (100)
var bok = 200
var kąt = 90
drukuj ("Rysuję kwadrat")
kwadrat
```

Przykład programu obliczającego sumę dwóch liczb:

```
czyść
czyśćWyjście
var a = 200
var b = 90
drukuj ("Wynik wynosi " + (a + b))
```