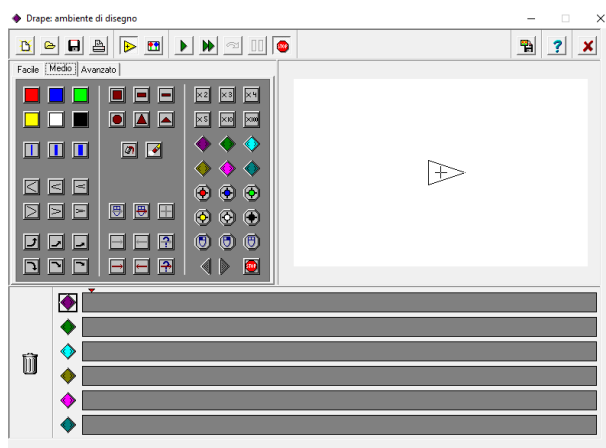
















## Elenco comandi

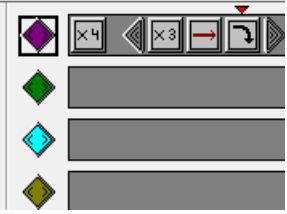




### Barra del menù



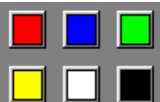
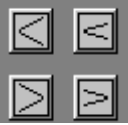





	Crea un nuovo progetto.
	Apri un progetto precedentemente salvato.
	Salva il progetto.
	Visualizza le procedure.
	Mostra / nasconde la tartaruga.
	Alterna lo schermo pieno allo schermo con lo schermo di progettazione.
	Avvia il programma in memoria: la tartaruga si muove lentamente.
	Avvia il programma in memoria: la tartaruga si muove velocemente.
	Esegue un'istruzione del progetto.
	Pausa nell'esecuzione del programma.
	Interrompe l'esecuzione del programma.
	Salva il disegno in formato immagine (BMP).
	Informazioni sul programma.
	Chiude Drape.










## Area di progettazione

	<p>E' l'area di progettazione del diagramma di flusso: trascinare i blocchi delle istruzioni in questa area per fornire le indicazioni alla tartaruga. La tartaruga si muoverà poi solo lla pressione del pulsante di avvio .</p> <p>Il quadrato nero intorno ad uno dei simboli colorati a forma di rombo indica alla tartaruga di iniziare da quella riga a leggere ed eseguire le istruzioni; si modifica semplicemente cliccando sul rombo di avvio.</p>
	<p>Cestino: trascinare nel cestino le istruzioni da eliminare.</p>

## Strumenti: livello facile

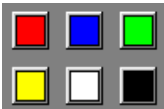



	<p>Imposta il colore con il quale la tartaruga disegna.</p>
	<p>Modifica la dimensione della tartaruga, quindi la lunghezza del suo passo e la dimensione delle forme che disegna. La modifica è relativa (quindi inserire due volte grandissima aumenta la dimensione rispetto all'inserirlo un'unica volta)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•  Grandissima</li> <li>•  Piccola</li> <li>•  Grande</li> <li>•  Piccolissima</li> </ul>
	<p>Ruota la tartaruga di 90° a sinistra o a destra.</p>





	Ruota la tartaruga di 45° a sinistra o a destra.
	Disegna una forma (utilizzando dimensione e colore impostati).
	Riempie la regione dove è posizionata la tartaruga di colore.
	Cancella il disegno.
	Muove la tartaruga avanti o indietro senza lasciare traccia.
	Muove la tartaruga avanti o indietro lasciando una traccia.
	Quante volte la tartaruga deve ripetere un comando; il moltiplicatore va inserito prima del comando o del blocco da ripetere.
	Simboli delle procedure: vengono utilizzati per richiamare un procedura (vedi esempi).
	Inizio e termine di un blocco. Vedi esempi.

## Strumenti: livello medio

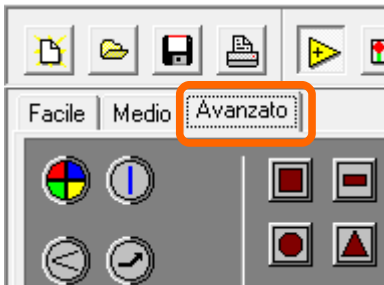


	Imposta il colore con il quale la tartaruga disegna.
	Spessore della traccia lasciata dalla tartaruga.




	<p>Aumentano le possibilità di intervenire sulle dimensioni della tartaruga</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•  Grandissima</li> <li>•  Grande</li> <li>•  Più grande</li> <li>•  Piccola</li> <li>•  Piccolissima</li> <li>•  Più piccola</li> </ul>
	<p>Vengono introdotte le rotazioni di 6°</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•  Ruota la tartaruga di 90° a sinistra o a destra.</li> <li>•  Ruota la tartaruga di 45° a sinistra o a destra.</li> <li>•  Ruota la tartaruga di 6° a sinistra o a destra.</li> </ul>
	<p>Disegna una forma (utilizzando dimensione e colore impostati).</p>
	<p>Riempie la regione dove è posizionata la tartaruga di colore.</p>
	<p>Cancella il disegno.</p>
	<p>Possibilità di muovere la tartaruga fino ad un punto indicato con il mouse (viene rilevato il punto in cui si trova il cursore nel momento nel quale la tartaruga esegue l'istruzione). I due pulsanti permettono di optare per lasciare o meno la traccia durante il movimento.</p>
	<p>Muove la tartaruga al centro dello schermo.</p>
	<p>Muove la tartaruga in un punto casuale dello schermo. I due pulsanti permettono di optare per lasciare o meno la traccia durante il movimento.</p>
	<p>Quante volte la tartaruga deve ripetere un comando; il moltiplicatore va inserito prima del comando o del blocco da ripetere.</p>
	<p>Simboli delle procedure: vengono utilizzati per richiamare un procedura (vedi esempi).</p>













	Se... allora...: esegue il comando se il colore sotto la tartaruga corrisponde.
	Se... allora...: esegui il comando se è premuto il bottone sinistro / destro / nessuno.
	Inizio e termine di un blocco. Vedi esempi.
	Interrompe l'esecuzione del programma

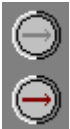








## Strumenti: livello avanzato



Molti pulsanti utilizzano parametri inseriti liberamente. Per modificare i parametri dopo l'inserimento nell'area di progettazione utilizzare un clic destro sul blocco.

	Il colore viene impostato scegliendolo dalla finestra standard di Windows che viene visualizzata quando si trascina l'istruzione nell'area di progettazione.
	Lo spessore della linea viene modificato inserendo una variabile numerica.
	La dimensione della tartaruga viene impostata con una percentuale che può essere relativa alla dimensione della tartaruga in quel punto del programma o alla dimensione iniziale del 100% (per questa scelta selezionare "assoluto" nella finestra delle proprietà).

	<p>La direzione della tartaruga viene impostata con un numero (i gradi della rotazione) che può essere relativo alla direzione della tartaruga in quel punto del programma o alla direzione iniziale 0, che corrisponde alla sinistra). (per questa scelta selezionare “assoluto” nella finestra delle proprietà). Con numeri positivi la tartaruga ruota verso sinistra, con numeri negativi verso destra.</p>
	<p>Salva / recupera posizione, angolo e grandezza della tartaruga; per il salvataggio viene richiesto un nome da utilizzare per ri-posizionare la tartaruga.</p>
	<p>Imposta una variabile.</p>
	<p>Controlla se una condizione è vera.</p>
	<p>Inserisce ed esegue un progetto di Drape.</p>
	<p>Inserisce un suono (wav).</p>
	<p>Disegna una forma (utilizzando dimensione e colore impostati).</p>
	<p>Riempie la regione dove è posizionata la tartaruga di colore.</p>
	<p>Cancella il disegno.</p>
	<p>Inserire un testo utilizzando posizione e dimensione della tartaruga. Selezionando “Assoluto” non verrà utilizzata la dimensione della tartaruga.</p>
	<p>Come il precedente, ma per la scrittura viene utilizzata anche la direzione della tartaruga.</p>
	<p>Salva – legge immagini nel momento dell'esecuzione del programma.</p>

	<p>Muove la tartaruga (con o senza traccia) fino ad un punto indicato da due parametri:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• distanza da muovere lungo l'angolo corrente</li> <li>• distanza perpendicolare.</li> </ul> <p>Il movimento è relativo alla posizione della tartaruga. La lunghezza dei passi dipende dalla dimensione della tartaruga. Il centro del disegno ha posizione 0,0 (movimento assoluto di 0,0).</p>
	<p>Possibilità di muovere la tartaruga fino ad un punto indicato con il mouse (viene rilevato il punto in cui si trova il cursore nel momento nel quale la tartaruga esegue l'istruzione). I due pulsanti permettono di optare per lasciare o meno la traccia durante il movimento.</p>
	<p>Muove la tartaruga in un punto casuale dello schermo. I due pulsanti permettono di optare per lasciare o meno la traccia durante il movimento.</p>
	<p>Ripete un certo numero di volte.</p>
	<p>Esce dalla procedura corrente.</p>
	<p>Inserisce attesa (in millisecondi).</p>
	<p>Simboli delle procedure: vengono utilizzati per richiamare un procedura.</p>
	<p>Se... allora...: esegue il comando se il colore sotto la tartaruga corrisponde.</p>
	<p>Se... allora...: esegue il comando se viene premuto un tasto da tastiera.</p>
	<p>Se... allora...: esegui il comando se è premuto il bottone sinistro / destro / nessuno.</p>
	<p>Inizio e termine di un blocco.</p>
	<p>Interrompe l'esecuzione del programma</p>