

PAGRINDINĖS IMAGINE LOGO VĖŽLIUKO KOMANDOS

Komanda	Sutrumpinimas	Pavyzdys	Pastaba
priekin	pr	pr 50	Vėžliukas paeina 50 žingsnelių – ekrano taškų į priekį
atgal	at	at 75	Vėžliukas paeina 75 žingsnelių – ekrano taškų atgal
dešinèn	dš	dš 90	Pasisuka dešinèn 90 laipsnių kampu
kairèn	kr	kr 90	Pasisuka kairèn 90 laipsnių kampu
eisim	es	es	Pakelia pieštuką ir pasiruošia eiti nepiešdamas
piešim	pš	pš	Nuleidžia pieštuką ir pasiruošia eiti piešdamas
namo	-	-	grąžina vėžliuką į centrą (piešinio nenutrina)
valyk	-	-	Išvalo lauką, bet vėžliuko nepasuka
valyk.vėžliuko.lauką	vvl	-	Nutrina piešinį, vėžliukas atsirada pradinėje padėtyje
trept	-	-	Paliekamas vėžliuko kaukės atspaudas
pieštuko.storis!	ps!	ps! 15	Parentkamas 15-os ekrano taškų pieštuko storis
pieštuko.spalva!	psp!	psp! 10 <i>arba</i> psp! "šviesiai.mėlyna	Po komandos rašomas spalvos kodas arba žodinis spalvos pavadinimas
spalvinimo.spalva!	ssp!	ssp! "oranžinė	t.p.
skritulys n	-	skritulys 50	Brėžiamas 50 ekrano taškų skritulys
apskritimas n	-	apskritimas 50	Brėžiamas 50 ekrano taškų apskritimas
spalvink	-	spalvink	Spalvina uždara figūrą prieš tai pasirinkta spalva
trinsim	tr	trinsim atgal 50	
slėpkis	sl	-	Paslėpia vėžliuką
rodykis	rd	-	Sugrąžina pasislėpusį vėžliuką
piešk.tekstą [tekstas]	-	piešk.tekstą [Sveiki, aš Vėžliukas ;)]	Rašo tekstą, kuris pateiktas laužtiniuose skliaustuose
eik.x.y	-	eik.x.y 100 200	100 ir 200 – vėžliuko koordinatės
bet.koks	-	bet.koks 15	ima atsitiktinius pieštuko storius, spalvas
kartok	-	kartok 4 [pr 100 dš 90]	brėžia kvadratą
	-	kartok 360 [pr 1 dš 1]	brėžia apskritimą