Twyll-len Mathemateg Python

Hanfodion, Symudiad, Lliw a Pen

`import turtle`	Yn sicrhau bod y gorchmynion Turtle ar gael ar gyfer ein rhaglen.
`shape ("turtle")`	Gosod y siâp. Gall fod yn turtle, circle, arrow neu classic.
`speed(4)`	Yn gosod cyflymder yr animeiddiad. 1 = arafaf, 10 = cyflymaf.
`forward(pellter)`	Symud ymlaen pellter o gamau e.e forward (100)
`backward(pellter)`	Symud yn ôl pellter o gamau. e.e. backward (100)
`right(ongl)`	Troi i'r dde (clocwedd) graddau ongl. e.e. right (120)
`left(ongl)`	Troi i'r chwith (gwrthglocwedd). e.e. left (72)
`goto(x,y)`	Mynd i'r safle x, y yn y grid. e.e. goto (100 , 120)
`color("lliw")`	Gosod lliw llunio'r siâp i "lliw". e.e. color ("red")
`fillcolor("lliw")`	Gosod lliw llenwi'r siâp i "lliw" e.e. fillcolor ("orange")
`begin_fill()`	Yn nodi lleoliad cychwynnol y siâp i'w lenwi.
`end_fill()`	Yn nodi safle gorffen y siâp i'w lenwi.
`penup()`	Yn codi'r pen o'r sgrin i stopio llunio.
`pendown()`	Yn gosod y pen i lawr ar y sgrin i ddechrau llunio.
`stamp()`	Yn gwneud stamp o siâp y crwban ar y sgrin.

Twyll-len Mathemateg Python

Geiriau Allweddol

Rhaglennu
Iaith Rhaglennu
Turtle
Amodolion
Algorithmau
Python
Iteru

Rhaglennu (Programming) - Ysgrifennu cod cyfrifiadur i greu rhaglen sy'n datrys problem.

Algorithmau (Algorithms) - Cyfarwyddiadau cam wrth gam y gellir eu cynrychioli fel ffug-god (pseudo-code) neu siart llif. (flowchart)

Iaith Rhaglennu (Programming Language) - Yr iaith a ddefnyddir i ddarparu cyfarwyddiadau i'r cyfrifiadur.

Python - Iaith raglennu lefel uchel a ddatblygwyd gan Guido van Rossum.

Turtle - Llyfrgell o Python sydd â gorchmynion ar gyfer rhaglennu graffeg syml.

Iteru (Iteration) - Y broses o ailadrodd set o gyfarwyddiadau.

Amodolion (Conditionals) - Y broses o wneud gweithred yn seiliedig ar werth amod rhesymegol.