

פונקציה goto וצורות

<code>t.penup()</code>	פונקציה להפסקת ציור.
<code>t.pendown()</code>	פונקציה לסיום ציור.
<code>t.goto(10,10)</code>	פונקציה להזיז נקודה למיקום חדש. בסוגריים - ערך ראשון הוא X, ערך שני הוא Y 
<code>t.showturtle()</code>	פונקציה להציג דמות
<code>t.hideturtle()</code>	פונקציה להסתיר דמות
<code>t=turtle.Turtle()</code>	יצירת צורה ברירת מחדל. 
<code>t.shape('turtle')</code>	יצירת צורה מסוג מסוים. בסוגריים שם לדמות. 
<code>t.shape('circle')</code>	יצירת צורה מסוג עיגול. 
<code>t.shape('square')</code>	יצירת צורה מסוג ריבוע. 
<code>t.shape('triangle')</code>	יצירת צורה מסוג משולש. 
<code>t.stamp()</code>	שכפול דמות

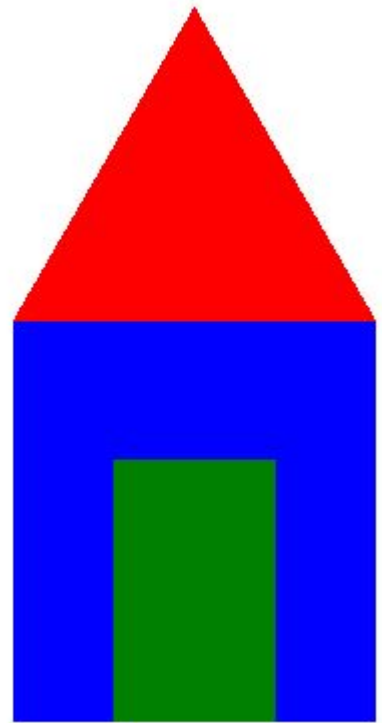
מטרת המפגש



- תרגול לוגיקה מתקדמת עם פונקציות חדשות

שימוש ב*goto* כדי לעבור מקום





```
import turtle

t = turtle.Turtle()
t.hideturtle()

#house
t.penup()
t.goto(-100, -100)
t.pendown()
t.color('blue')
t.fillcolor('blue')
t.begin_fill()
t.forward(100)
t.left(90)
t.forward(100)
t.left(90)
t.forward(100)
t.left(90)
t.forward(100)
t.left(90)
t.end_fill()

#door
t.penup()
t.goto(-70, -100)
t.pendown()
t.color('red')
t.fillcolor('red')
t.begin_fill()
t.forward(40)
t.left(90)
t.forward(50)
```

שכפול דמות



```
import turtle

t = turtle.Turtle()
t.shape('turtle')
t.color('red')
t.penup()
t.goto(50, 0)
t.setheading(45)
t.stamp()
t.goto(-50, 0)
t.color('grey')
t.setheading(135)
```



```
import turtle

t = turtle.Turtle()
t.penup()
t.shape('square')
t.color('red')
t.forward(30)
t.stamp()
t.color('blue')
t.forward(30)
t.stamp()
t.color('yellow')
t.forward(30)
```

ציורים מתקדמים. נסי לתפור את החידות:

