

TURTLE

Lang geleden was er Turtle, op zeker moment vooral een programmeer-speeltje voor kinderen. Nu zit het ook in Python.

door **Matthijs Coster**

Turtle (Schildpad) is een pakket dat kan worden gebruikt om op een eenvoudige manier te kunnen tekenen. De oorsprong van Turtle ligt in 1948. Toen werd er een robot ontwikkeld die geprogrammeerd kon worden om een bepaald patroon af te leggen. Het werd later een speeltje voor kinderen. In de programmeertaal Logo werd het iets om kinderen iets uit te leggen over programmeren. Inmiddels is het ook overgenomen door Python.

De basis is onveranderd gebleven. De robot in 1948 had de vorm van een schildpad. Deze schildpad kon vooruit en achteruit, en daarnaast in een willekeurige hoek draaien. Dat zijn eigenlijk alle ingrediënten.

Er wordt een apart scherm geopend waarop een klein driehoekje zichtbaar is. Dit is de schildpad. Vervolgens zie je de schildpad bewegen.

Je kunt heel veel doen met Turtle. Op de Pythagoras site kun je de programma's vinden. Er zijn diverse onderdelen waarmee je mooie plaatjes kunt maken zoals je hier kunt zien, maar er is ook aandacht voor andere zaken. Onder andere kun je Turtle gebruiken om zelf spelletjes te programmeren. Twee spelletjes noemen we hier: Wordle en Snake.



De programmatuur is weer te vinden op pyth.eu

