

LISTA DE COMANDOS E OPERAÇÕES BÁSICOS DO LOGO

comando	descrição
pf <número>	desloca a tartaruga para a frente um determinado número de passos
pd <número>	gira a tartaruga à direita um determinado ângulo
pe <número>	gira a tartaruga à esquerda um determinado ângulo
pt <número>	desloca a tartaruga para trás um determinado número de passos
tat	apaga a Janela Gráfica, colocando a tartaruga na sua posição e direção originais.
rotule <objeto>	imprime na Janela Gráfica o objeto especificado a partir da posição da tartaruga
ub	coloca uma borracha sob a tartaruga possibilitando apagar linhas já desenhadas
ul	coloca um lápis sob a tartaruga possibilitando o desenho de linhas por onde ela passar.
un	retira o lápis ou a borracha da tartaruga possibilitando deslocá-la sem deixar rastros visíveis.
repita <número> <lista>	é utilizado quando se deseja repetir uma mesma lista de instruções um determinado número de vezes
mudeel <lista>	altera a espessura do lápis de acordo com os números contidos na lista. Os dois números devem ser iguais.
mudecl <objeto>	muda a cor do lápis de acordo com o conteúdo de objeto.
mudecp <objeto>	muda a cor de preenchimento de acordo com o conteúdo de objeto. Este comando é utilizado para preencher áreas delimitadas.
pinte	pinta uma região com a cor especificada no comando mudecp <objeto> .
mudexy <número> <número>	movimenta a tartaruga na tela segundo o sistema de coordenadas cartesianas. O primeiro número corresponde a posição da tartaruga no eixo x e o segundo no eixo y.
mudedç <número>	gira a tartaruga o ângulo especificado (a mudança de direção considera o sentido horário)
coloque <objeto> <nome>	define uma variável para armazenar um dado valor. Este comando tem dois parâmetros: um objeto (que pode ser um número, palavra, lista) e um nome.
espere <número>	provoca uma pausa (em milissegundos) antes de executar o próximo comando.
(se <predicado> <lista1> < lista2>)	executa a lista 1 quando o retorno do predicado for verdadeiro ou executa a lista2 quando o retorno for falso
pare	encerra a execução do procedimento atual e transfere o controle da execução para o procedimento que o chamou. Só é usado dentro de procedimentos.

operação	descrição
leiap	retorna a palavra dada como entrada pelo usuário.
sentença <objeto1> <objeto2> (sentença <objeto1> <objeto2> <objeto3>)	é uma operação que concatena objetos e os retorna em uma lista. Esta operação tem 2 parâmetros: <objeto1> e <objeto2>. quando a operação sentença tiver mais de 2 parâmetros deve-se abrir um parênteses antes do nome da operação e fechar após o último parâmetro dado.
palavra <palavra1> <palavra2>	retorna uma palavra composta pela concatenação de palavra1 e palavra2.
diferença <número1> <número2>	retorna o resultado da diferença entre número1 e número2.
quociente <número1> <número2>	retorna o quociente da divisão inteira de número1 por número2.
produto <número1> <número2>	retorna o produto dos números especificados
resto <número1> <número2>	retorna o valor do resto da divisão inteira de número1 por número2.
évazia <objeto>	retorna a palavra verd sempre que o objeto de entrada for vazio. Caso contrário, retorna a palavra falso.
émaior <número1> <número2>	retorna verd se número1 for maior que número 2. Caso contrário, retorna falso.
émenor <número1> <número2>	retorna verd se número1 for menor que número 2. Caso contrário, retorna falso.
sãoiguais <objeto1> <objeto2>	retorna a palavra verd se o objeto1 for igual ao objeto2. Caso contrário, retorna a palavra falso.
pri <objeto>	retorna o primeiro elemento de objeto. Se objeto for uma palavra, retorna o primeiro caracter da palavra. Se objeto for uma lista, retorna o primeiro elemento da lista.
sp <objeto>	retorna objeto sem seu primeiro elemento.
ult <objeto>	retorna o último elemento do objeto.
su <objeto>	retorna objeto sem seu último elemento.
elemento <número> <objeto>	retorna o elemento de objeto que for especificado em número.
numelem <objeto>	retorna o número de elementos que compõem objeto.

Tabela de Cores

A seguir apresentamos uma tabela de referência com os números e nomes das cores que podem ser utilizadas como parâmetros dos comandos: `mudecl`, `mudecp`, `mudecf`

número	nome
0	"preto
1	"azul
2	"verde
3	"ciano
4	"vermelho
5	"roxo
6	"marrom
7	"cinzaclaro
8	"cinzaescuro
9	"verdeágua
10	"verdeclaro
11	"cianoclaro
12	"vermelhoescuro
13	"rosachoque
14	"amarelo
15	"branco