**Naredba za unos podataka- INPUT**

a=input() što god uneseš računalo sprema u varijablu a u obliku stringa

a=int(input()) kada želimo unijeti cijeli broj

a=float(input()) kada želimo unijeti decimalni broj (realni broj)

**Naredba za ispis podataka- PRINT**

print(x) ispisuje na ekranu vrijednost varijable x

print('Opseg pravokutnika je ', o) ispis malo teksta a iza je vrijednost varijable o

print(' Opseg pravokutnika je ',o,' a površina je ',p) dijelove kod ispisa odvajamo zarezom

print( ' Opseg trokuta je ' , 2\*a+2\*b ) u print naredbi možemo pisati i izraz za izračunavanje

**print**('Jedan',end = '') nakon ispisa nastavlja se ispis u istom retku

**print** (' %.2f ' %x) ispis realnog broja na dvije decimale

**Naredba grananja**

If uvjet:

naredba\_1 kada imamo samo jedan slučaj i samo za neke treba nešto napraviti

if uvjet:

naredba\_1

else: kada imamo 2 slučaja koji se isključuju

naredba\_2

If uvjet\_1:

naredba\_1

elif uvjet\_2:

naredba\_2

... kada imamo više od 2 slučaja koristimo elif

elif uvjet\_n:

naredba\_1

else:

naredba

**Naredbe petlje**

for k in range(n):

naredba PETLJA KOJA SE PONAVLJA N PUTA JER K IDE OD 0 DO N-1

for k in range(1,6):

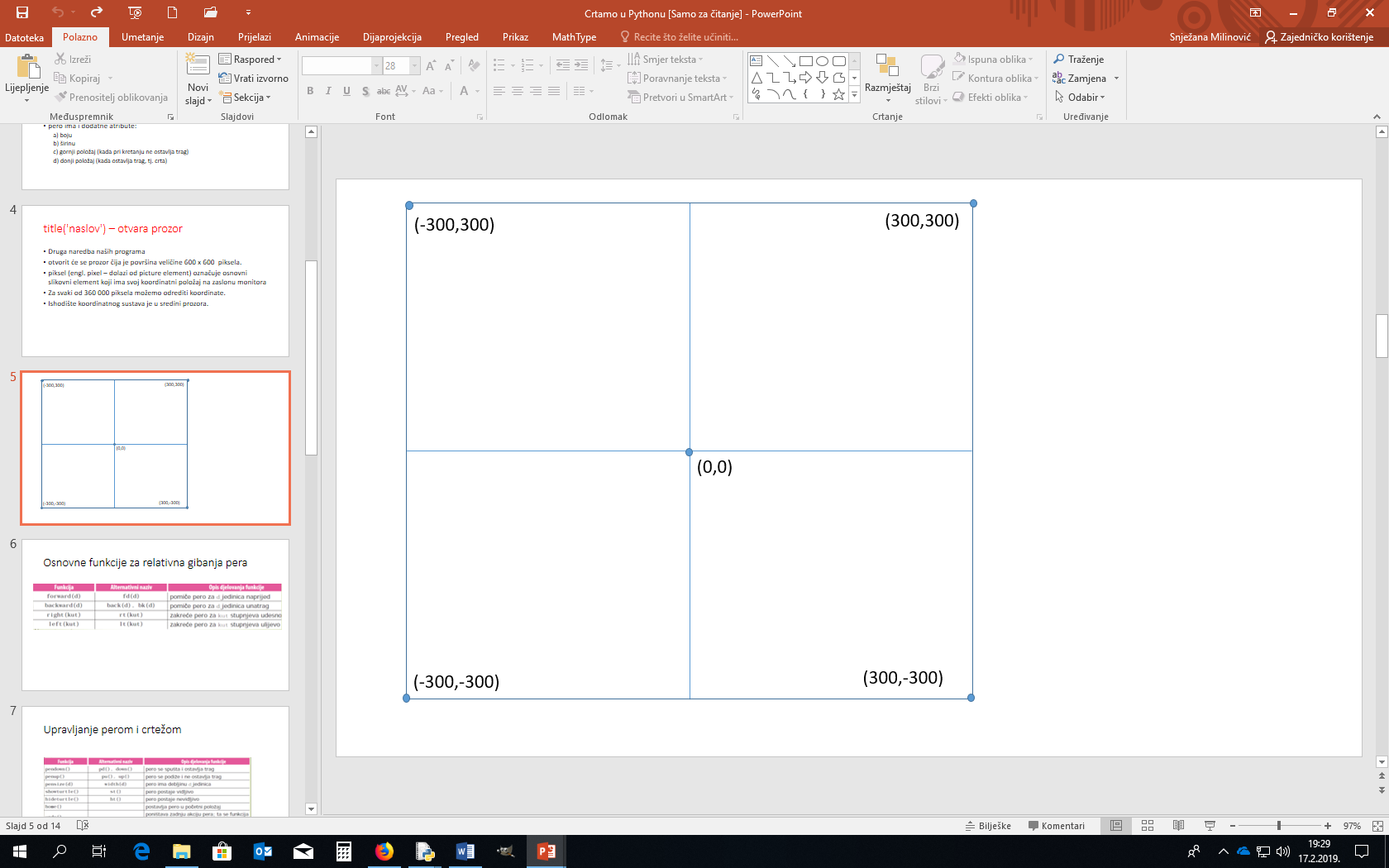
naredba k će biti 1,2,3,4,5

for k in range(1,6,2):

naredba k ide od 1 do 5 s korakom 2 k će biti 1,3,5

while uvjet:

naredba\_1 naredba se izvršava kada je uvjet ispunjen ili istinit

**from turtle import\***

**title('prozor za crtanje')**

**pu()** podiže pero

**pd()** spušta pero

**ht()** pero postaje nevidljivo

**st()** pero postaje vidljivo

**fd(n)** pomiče pero za n piksela naprijed

**bk(d)** pomiče pero za n piksela natrag

**lt(n)** rotira pero za n stupnjeva lijevo

**rt(n)** rotira pero za n stupnjeva desno

**goto(x,y)** postavlja pero na kooridinatu točke (x,y)

**width(d)** postavlja debljinu pera na *d* pixela

**colormode(255)** postavlja rad sa bojama

**pencolor(255,0,0)** postavlja boju pera na definiranu

**fillcolor( 255,0,0)** postavlja boju ispune na definiranu

**color(255,0,0)** postavlja boju pera i boju ispune na definiranu

**begin\_fill()**

crtamo nešto obojat će nešto što nacrtamo

**end\_fill()**

**circle(100)** crta krug radijusa 100

