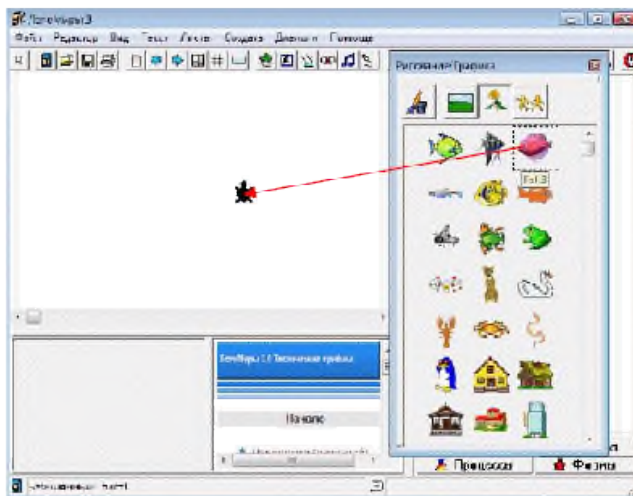


Одеваем черепашку в разные формы

- 1) Для того чтобы черепашка приняла ту или иную форму, сначала надо её выбрать, затем, захватив левой кнопкой мыши, переместить на центр черепашки:



- 2) После этой операции в рюкзаке у черепашки на закладке «Формы» на первой позиции окажется та форма, которую мы выбрали. Причём она будет яркой, такой же, как на панели «Рисование и графика». Это означает, что форма **собственная**, то есть она может быть использована только применительно к этой черепашке.
- 3) В правой части есть дополнительное поле, на котором тоже есть закладка «Формы». Если перетащить с панели «Рисования и графика» форму в эту область, а затем открыть рюкзак черепашки, то мы обнаружим, что на соответствующей позиции выбранная нами форма находится в виде силуэта, тени. Это означает, что форма **несобственная**, то есть доступна для использования любой черепашкой проекта. Всего в рюкзаке черепашки может поместиться до 128 форм. Причём каждая позиция имеет свой номер.
- 4) Чтобы переключить форму в тексте программы, есть специальная команда «*нф*» (новая форма).

нф номер формы

Пример: *нф 1*.

Если вы хотите вернуть форму черепашки по умолчанию, то надо задать номер 0 (*нф 0*).

Попробуем выбрать форму кораблика, деревьев вдоль дороги, облака, домики, автомобиль. Вот что у нас получится.

