

# POLSKIE LOGO

## GRAFIKA ŻÓŁWIA

GR — GRafika: oddaje cały ekran dla trafiki.

TS — TekSty: oddaje cały ekran dla tekstów.

EP — Ekran Podzielony ustawia ekran u trybie mieszanym — grafika z oknem tekstowym w dolnej części.

CS — CzyŚć: czyści ekran graficzny i ustawia żółwia w położeniu, początkowym.

ZT — Zmaż Tekst; usuwa wszystkie teksty z ekranu.

ZMAZ — Usuwa grafikę z ekranu. Nie zmienia położenia żółwia.

WROC — Ustawia żółwia w położeniu, początkowym.

SZ — Schowaj Żółwia: powoduje zniknięcie żółwia z ekranu.

PZ — Pokaż Żółwia; powoduje pojawienie się żółwia na ekranie.

OKNO — Powoduje traktowanie ekranu jako okna, przez które widać część pola ruchu żółwia.

SKLEJ — Powoduje sklejenie przeciwległych krawędzi ekranu.

NAPRZOD (NP) — Ruch żółwia do przodu o Podana, ilość kroków.

WSTECZ (WS) — Ruch żółwia do tyłu o podaną ilość kroków.

PRAWO (PW) — Obrót żółwia w prawo o podany kąt.

LEWO (LW) — Obrót żółwia w lewo o podany kąt.

POZX — POZycja X: przesuwa żółwia na pozycję o podanej współrzędnej X.

POZY — POZycja Y: przesuwa żółwia na pozycję o podanej współrzędnej Y.

POZ — POZycja: przesuwa żółwia na pozycję o współrzędnych podanych w liście.

POZX^ — Zwraca współrzędna, X pozycji żółwia.

POZY^ — Zwraca współrzędna, Y pozycji żółwia.

POZ^ — Zwraca listę współrzędnych pozycji żółwia

OPU — OPUść: opuszcza pisak żółwia.

POD — PODnieś: podnosi pisak żółwia,

ODWR — ODWRacanie: pisak rysuje w miejscach czystych i ściera w zapisanych.

SCIER — SCIERanie: zamienia pisak na gumkę.

KAT — Ustawia żółwia pod podanym kątem.

KAT^ — Zwraca kąt, pod jakim ustawiony Jest żółw.

WZOR — Ustawia podany wzór żółwia.

WZOR^ — Zwraca numer aktualnego wzoru żółwia.

TEMPO — Ustawia szybkość ruchu żółwia na podaną wartość.

TEMPO^ — Zwraca wartość aktualnej szybkości żółwia.

WIDAC? — Gdy żółw jest widoczny, zwraca wartość PRAWDA; gdy nie — wartość FAŁSZ.

KAZ — Nakazuje wykonywanie następnych poleceń podanym żółwiom.

PROS — Poleca wykonanie określonemu żółwiowi podanej listy.

KTO — Zwraca numery aktualnie używanych żółwi.

KAZDY — Nakazuje wykonanie listy każdemu żółwiowi po kolei.

KOLIZJA — Zwraca numer warunku spełnionego, gdy zderzą się żółwie o podanych numerach.

WEJSCIE — Zwraca numer warunku spełnionego gdy określony żółw wejdzie na podaną linię.  
KOLOR — Ustawia kolor żółwia.  
KOLOR^ — Zwraca aktualny kolor żółwia.  
PISAK — Ustawia numer pisaka który będzie używany.  
PISAK^ — Zwraca numer aktualnie używanego pisaka.  
KP — Kolor Pisaka: ustawia kolor pisaka.  
KP^ — Zwraca aktualny kolor pisaka.  
PP^ — Położenie Pisaka: zwraca aktualne położenie pisaka (OPU, POD, ODWR, SCIER).  
TLO — Ustawia kolor tła.  
TLO^ — Zwraca numer koloru tła.

## **DRUK**

PISZ (PS) — Drukuje na ekranie podany tekst.  
WPISZ — jw. — lecz kursor pozostaje w tej samej linii.  
POKAZ — Drukuje na ekranie podany tekst razem z nawiasami, cudzysłowami itd.  
KURSOR — Ustawia kursor na podanej pozycji.

## **DŹWIĘK**

NUTA — Daje dźwięk o podanych parametrach.  
DZWIEK — Ustawia brzmienie dźwięku.

## **INSTRUKCJE OGÓLNE**

OTO — Początek definicji Procedury.  
JUZ — Koniec definicji procedury.  
GDY — Definicja strażnika kontrolującego poruszanie się żółwi.  
STOP — Opuszczenie procedury przed jej końcem.  
WYNIK (WY) — Opuszczenie procedury przed Jej końcem z wyprowadzeniem danej do procedury nadrzędnej.  
CZEKAJ — Przerwanie pracy na podany okres czasu.  
ZROB — Poleca wykonanie Podanej listy.  
POWTORZ — Poleca wielokrotne wykonanie lista.  
ODSMIEC — Porządkuje pamięć komputera.  
WOLNE — Zwraca liczbę wolnych węzłów pamięci (po 5 bajtów)  
JEŚLI — Wykonuje pierwszą listę— gdy spełniony podany warunek lub drugą listę — gdy nie spełniony.  
WARUNEK — Wykonuje listę — gdy spełniony warunek o podanym numerze.  
CZ — Czytaj Znak: odczytuje pojedynczy znak z urządzenia zewnętrznego.  
CL — Czytaj Listę: odczytuje listę znaków z urządzenia zewnętrznego.  
.PIERWOTNE — Pokazuje słowa pierwotne rozpoznawane przez komputer.  
.PROPORCJA — Ustawia proporcje obrazu.  
.ZOBACZ — Zwraca zawartość Podanej komórki pamięci.  
.UMIESC — Umieszcza podaną wartość we wskazanej komórce pamięci.  
.WYWOLAJ — Wywołuje procedurę w języku maszynowym.

## INSTRUKCJE ARYTMETYCZNE

PRZYP — PRZYPisz: nadaje nazwie zmiennej podaną wartość.  
WARTOSC — Zwraca wartość określonego elementu.  
POWTLOS — POWTórz LOSowanie: powoduje powtórzenie wartości przy losowaniu.  
LOSOWA — Zwraca wartość losową.  
SUMA — Zwraca sumą podanych wartości.  
ILOCZYN — Zwraca iloczyn Podanych wartości.  
ZAOKR — ZAOKRąglij: zwraca zaokrąglenie podanej wartości.  
ENT — ENTier: zwraca część całkowitą podanej wartości.  
RESZTA — Zwraca resztę z dzielenia podanych wartości.  
PWK — PierWiasteK: zwraca Pierwiastek kwadratowy podanej wartości.  
SIN — Zwraca sinus podanej wartości.  
COS — Zwraca cosinus podanej wartości.  
ASCII — Zwraca kod ASCII podanego znaku.  
ZNAK — Zwraca znak o podanym kodzie ASCII.

## INSTRUKCJE LOGICZNE

I — Zwraca iloczyn logiczny podanych wyrażeń.  
LUB — Zwraca sumę logiczną podanych wyrażeń.  
NIE — Zwraca negację logiczną podanego wyrażenia.  
ROWNE? — Zwraca wartość logiczną porównania dwóch wyrażeń.  
PRAWDA — Wartość logiczna.  
FAŁSZ — Wartość logiczna.

## OPERATORY ARYTMETYCZNE

+ — Operator sumy.  
– — Operator różnicy.  
\* — Operator iloczynu.  
/ — Operator ilorazu.

## OPERATORY LOGICZNE

= — Operator równości.  
> — Operator większości.  
< — Operator mniejszości.

## INSTRUKCJE MANIPULATORÓW

DR — DRązek: zwraca liczbę określającą położenie drążka.  
WIOS — WIOSełko: zwraca liczbę określającą położenie wiosełka.  
POR — Przycisk DRązka: zwraca wartość określającą naciśnięcie przycisku.  
PWIOS — Przycisk WIOSełka: zwraca wartość określającą naciśnięcie przycisku.  
KLAWISZ? — Zwraca wartość określającą naciśnięcie klawisza

## PRZETWARZANIE LIST

LISTA — Tworzy listą z podanych elementów.  
 ZD — ZDanie: tworzy zdanie z podanych elementów.  
 SŁOWO — Określa podaną nazwą jako słowo.  
 NAP — NA Początek: umieszcza element na pierwszym miejscu listy.  
 NAK — NA Koniec: umieszcza element na ostatnim miejscu listy.  
 PIERW — PIERWszy: zwraca pierwszy element listy.  
 OST — OSTatni: zwraca ostatni element listy.  
 BEZPIERW (BP) — Zwraca listą bez pierwszego elementu.  
 BEZOST (BO) — Zwraca listą bez ostatniego elementu.  
 DLUGOSC — Zwraca liczbą elementów listy.  
 LISTA? — Czy to lista?  
 ELEMENT? — Czy to element listy?  
 LICZBA? — Czy to liczba?  
 SŁOWO? — Czy to słowo?  
 JEST? — Czy jest taka nazwa?  
 PUSTE? — Czy podana lista jest pusta?

## INSTRUKCJE REDAKCYJNE

RED — REDaguj: redagowanie podanej procedury.  
 REDWM — REDaguj Wszystkie Nazwy: redagowanie nazw.  
 REDWZ — REDaguj WZor: redagowanie podanego wzoru zółwia.  
 DAJWZ — DAJ WZor: ziarna listą określającą kształt zółwia.  
 WEZWZ — WEZ WZor: określa kształt zółwia według podanej listy.  
 PO — POKaż: Pokazuje określoną procedurę.  
 POWP — POKaż Wszystkie Procedury.  
 POTP — POKaż Tytuły Procedur.  
 POWN — POKaż Wszystkie Nazw.  
 POW — POKaż Wszystko: pokazuje wszystkie procedury i nazwy  
 POS — POKaż Strażnika: pokazuje określonego strażnika "GDY".  
 POWS — POKaż Wszystkich Strażników.  
 USUN (US) — Kasuje podaną procedurę.  
 USWP — USuń Wszystkie Procedury.  
 USN — USuń Nazwą— kasuje podana zmienną.  
 USUN — USuń Wszystkie Nazwy.  
 USW — USuń Wszystko: kasuje wszystkie procedury i zmienne.

## INSTRUKCJE WEJŚCIA/WYJŚCIA

KATALOG — Zwraca spis Plików z podanego urzędnika.  
 LADUJ — Ładuje procedury i zmienne z podanego pliku.  
 ZAPISZ — Zapisu Je procedury i zmienne do podanego pliku.  
 USPL — USuń PLik: kasuje podany plik.  
 ODCZYT — Otwiera urządzenie zewnętrzne do odczytu.  
 ZAPIS — Otwiera urządzenie zewnętrzne do zapisu.

Skanowanie, OCR, poprawki błędów ortograficznych, projekt remake'u — dely  
<http://atariarea.krap.pl> <http://atariki.krap.pl>