

Imagine Logo vėžliuko komandos

Vėžliuko judėjimo komandos

Priekin kiek (*pr kiek*) - vėžliukas paeina į priekį skaičiumi *kiek* nurodytą žingsnių skaičių. Jei vykdant komandą nenurodyta, kiek reikia paeiti, bus paprašyta parodyti pele liniuotėje. Atkreipk dėmesį, kad priekin 100 sutampa su atgal -100.

Atgal kiek (*at kiek*) - vėžliukas paeina atgal skaičiumi *kiek* nurodytą žingsnių skaičių. Jei vykdant komandą nenurodyta, kiek reikia paeiti, bus paprašyta parodyti pele liniuotėje. Atkreipk dėmesį, kad atgal 100 sutampa su priekin -100.

Eik.xx – vėžliukas paslenkamas horizontaliai į nurodytą *x* koordinatę. Jeigu koordinatė nebuvo nurodyta, programa paprašys ją nurodyti. Komanda **koks.x** sužinome, kokia dabartinė vėžliuko *x* koordinatė.

Eik.y y - vėžliukas paslenkamas vertikalčiai į nurodytą *y* koordinatę. Jeigu koordinatė nebuvo nurodyta, programa paprašys ją nurodyti. Komanda **koks.y** sužinome, kokia dabartinė vėžliuko *y* koordinatė.

Eik.x.y x y – vėžliukas perkeliamas į vietą, kurios koordinatės *x* ir *y*. Jeigu koordinatės nenurodytos, reikės pelės žymekliu parodyti vėžliuko lauko vietą, į kurią jis turi nueiti. Komanda **koks.x.y** sužinome, kokios dabartinės vėžliuko koordinatės [*x y*].

Eik.j [xy] – vėžliukas perkeliamas į vietą, kurios koordinatės *x* ir *y*. Jeigu koordinatės nenurodytos, reikės pelės žymekliu parodyti vėžliuko lauko vietą, į kurią jis turi nueiti. Komanda **eik.j** nuo komandos **eik.x.y** skiriasi tik tuo, kad koordinatės reikia apskliausti laužtiniais skliaustais.

Koks.x- funkcija, kurios rezultatas - vėžliuko dabartinė *x* koordinatė. Perkelti vėžliuką į kitą *x* koordinatę galima komanda **eik.x**.

Koks.y-funkcija, kurios rezultatas - vėžliuko dabartinė *y* koordinatė. Perkelti vėžliuką į kitą *y* koordinatę galima komanda **eik.y**.

Koks.x.y - funkcija, kurios rezultatas - vėžliuko dabartinės koordinatės [*x y*]. Perkelti vėžliuką į kitą vietą galima komanda **eik.j** arba **eik.x.y**.

Vėžliuko posūkių komandos

Kairėn kampas (*kr kampas*) - vėžliukas pasisuka nurodytu kampu į kairę. Jeigu kampas nenurodytas, atveriamas langas su apskritimu, kurio spindulį reikia pasukti į tą pusę, kurion turi atsisukti vėžliukas.

Dešinėn kampas (*dš kampas*) - vėžliukas pasisuka nurodytu kampu į dešinę. Jeigu kampas nenurodytas, atveriamas langas su apskritimu, kurio spindulį reikia pasukti į tą pusę, kurion turi atsisukti vėžliukas.

Žvelk kampas- vėžliukas pasisuka į nurodytą pusę (nuo *O* laipsnių krypties sukasi į dešinę nurodytu kampu). Jeigu kampas nenurodytas, atveriamas langas su aps-

kritimu, kurio spindulį reikia pasukti į tą pusę, kurion turi atsisukti vėžliukas.

Vėžliuko būsenų keitimo komandos

Pakelk.pieštuką (*eisim (ės)*) - vėžliukas pasiruošia eiti (pakelia pieštuką nuo lapo ir toliau judės nepiešdamas).

Nuleisk.pieštuką (*piešim (pš)*), - vėžliukas pasiruošia piešti (pasiima pieštuką ir toliau judės piešdamas),

Nuleisk.trintuką (*trinsim (tr)*), - vėžliukas pasiruošia trinti (vietoje pieštuko pasiima trintuką ir eidamas trins).

Piešimo ir spalvinimo komandos

Pieštuko.spalva! *spalva* (*psp! spalva*, pasirink.*pieštuko.spalvą spalva* (*ppsp spalva*)) - parenka pieštuko spalvą. Spalvą galima nurodyti skaičiumi nuo *O* iki 15 arba sąrašu, sudarytu iš trijų skaičių nuo *O* iki 255 (raudonos, žalios ir mėlynos spalvų intensyvumas). Kai kurias spalvas galima nurodyti ir žodžiu, pavyzdžiui, "raudona. Spalvos nenurodžius bus atvertas langas, kur reikės parinkti ar sukurti norimą spalvą. Ta pati komanda be šauktuko pasako, kokia šiuo metu yra pieštuko spalva.

Pieštuko.spalva - funkcija, kurios rezultatas - šiuo metu naudojamo pieštuko spalva.

Pieštuko.storis! *storis* (*ps! storis*) - parenkamas pieštuko (ir trintuko), kuriuo pieš, storis (matuojamas taškais). Storio nenurodžius bus atvertas langas, kur bus galima parinkti reikiamą storį (arba parašyti, jei reikiamo lentelėje nebus). Ta pati komanda be šauktuko pasako, koks yra šiuo metu pieštuko storis.

Pieštuko.storis - funkcija, kurios rezultatas - šiuo metu naudojamo pieštuko storis.

Pieštuko.raštas! *rašfas* (*prš! rašfas*, pasirink.*raštą raštas*) - parenkamas pieštuku piešiamos linijos raštas. Jis nurodomas skaičiumi nuo *O* iki 4. Rašto nenurodžius bus atvertas langas, kur bus galima pasirinkti norimą raštą. Raštas matomas tik tuomet, kai pieštuko storis yra 1. Ta pati komanda be šauktuko pasako, koks šiuo metu yra pieštuko raštas

Pieštu ko. raštas - funkcija, kurios rezultatas - šiuo metu naudojamo pieštuko rašto numeris. **Spalva.po** -

funkcija, kurios rezultatas - taško, ant kurio stovi vėžliuko pieštukas, spalvos pavadinimas arba kodas: skaičius nuo *O* iki 15 arba trijų skaičių nuo *O* iki 255 sąrašas. *S/n. taško.spalva*.

Spalvinimo.raštas! *rašfas* (*srš! raštas*, pasirink.*spalvinimo.raštą rašfas*, *psrš rašfas*) - parenkamas nuspalvinimo raštas. Jis nurodomas skaičiumi nuo *O* iki 6. Rašto nenurodžius bus atvertas langas, kur reikės pasirinkti raštą.

Spalvinimo.raštas (arba *srš*)-funkcija, kurios rezultatas-šiuo metu naudojamo spalvinimo rašto numeris.

Spalvinimo.spalva! (*sutrumpinta ssp!*) parenka spalvą, kuria spalvins komanda *spalvink*. Nepasirinkus spalvos,

bus spalvinama pieštuko spalva (žr. **pieštuko.spalva!**). Spalvą galima nurodyti skaičiumi nuo 0 iki 15 arba sąrašu, sudarytu iš trijų skaičių nuo 0 iki 255 (raudonos, žalios ir mėlynos spalvų intensyvumas). Spalvą galima užrašyti žodžiu, prieš spalvos pavadinimą parašius amerikietiškas kabutes, pvz., "**raudona**,

Spalvinimo.spalva - funkcija, kurios rezultatas - spalvinimo spalvos pavadinimas arba kodas (trijų skaičių, reiškiančių raudonos, žalios ir mėlynos intensyvumą, sąrašas).

Spalvink-vėžliukas nuspalvina iš anksto pasirinkta spalva (ar raštu) sritį, kurios viduje jis tuo metu yra. Jei vėžliuko pieštukas yra ant linijos, nuspalvinama linija.

Taškeliu.spalva - parodo taško, ant kurio yra vėžliuko pieštukas, spalvos pavadinimą arba jos kodą (trijų skaičių, reiškiančių raudonos, žalios ir mėlynos intensyvumą, sąrašą). Žr. **spalva.po**.

Valyk - išvalo visą vėžliuko lauką. Vėžliukas lieka ten, kur buvo ir žiūri į tą pačią pusę, kurion buvo pasisukęs.

Valyk.vėžliuko.lauką (vvl) - išvalo visą vėžliuko lauką. Vėžliukas grįžta į pradinę padėtį (vietą ir kryptį).

Komandos su kaukėmis, animacija

Animacija! naudosena - komanda, nurodanti, ar animuota kaukė pradės judėti iš karto, ar tik davus atitinkamas komandas. **Animacija! "tiesa** liepia rodyti animuotus kadrus iš karto, o **animacija! "melas** - nerodyti animuotų kadru.

Animacija-loginė funkcija, kurios rezultatas-tiesa, jeigu parinkta vėžliuko nuostata naudoti animuotas kaukes.

Animacijos.kadras - funkcija, kurios rezultatas - vėžliuko kaukės rodomo animacijos kadro numeris.

Animacijos.kadras! numeris - nurodo vėžliukui užsidėti animacijos kadra, kurio numeris pateiktas argumentu.

Kadras! numeris - nurodo vėžliukui, kurį krypties kadra naudoti.

Kadras - funkcija, kurios rezultatas - vėžliuko kaukei naudojamo krypties kadro numeris.

Kadru.veiksena - loginė funkcija, kurios rezultatas **tiesa**, jeigu nustatyta, kad vėžliukui keičiant kryptį keičiamas krypties kadras.

Kadru.veiksena! naudosena - nustatoma krypties kadru keitimo veiksena, **Kadru.veiksena! "tiesa** - bus naudojama, **kadru.veiksenai. "melas** - nenaudojama.

Keisk.kaukę failo_vardas - pakeičia vėžliuko išvaizdą, uždėda kaukę. Komandai reikia nurodyti kaukės failo vardą, pavyzdžiui, **keisk.kaukę "drugelis.lgf**. Nenurodžius kaukės bus atvertas jos parinkimo langelis.

Naudosim.kadrus naudosena - nurodoma, ar krypties kadrai automatiškai keičiami keičiantis vėžliuko kryptim. **Naudosim.kadrus "tiesa** pasako, kad krypties kadrai bus keičiami tik tuomet, kai bus nurodyta atitinkamomis komandomis Dar. žr. komandą **kadras!**. Komanda **Naudosim.kadrus "melas** nurodoma, kad krypties kadrai bus naudojami vėžliukui keičiant kryptį.

Kitos vėžliuko komandos

Automatinis.tempimas! naudosena - nurodoma, ar vėžliukas bus nešiojamas pele (argumentas "tiesa) ar nenešiojamas (argumentas "melas).

Automatinis.tempimas - loginė funkcija, kurios rezultatas **tiesa**, jeigu nustatyta, kad vėžliukas yra nešiojamas pele.

Dėmesio [vėžliukai] - nurodoma, kurie vėžliukai bus aktyvūs (vykdys vėliau pateikiamas komandas): laužtiniuose skliaustuose surašomi tų vėžliukų vardai, atskirti tarpais. Jeigu vėžliukas neaktyvus, jis nereaguoja į komandas ir nejuda. Visi vėžliukai, nepatekę į šį sąrašą, tampa neaktyvūs. Pavyzdžiui, po komandos **dėmesio [boružei]** bus aktyvus tik vienas vėžliukas, kurio vardas **boružė!**.

Dengia? [vėžliukai] - parodo žodį **tiesa**, jeigu seniausiai sukurtas aktyvus vėžliukas dengia bent vieną vėžliuką iš nurodytų sąrašo. Priešingu atveju parodo žodį **melas**.

Dengiantys - funkcija, kurios rezultatas - vėžliukų, kurie liečiasi su seniausiai sukurtu aktyviu vėžliuku, vardų sąrašas.

Grok.failą "melodija - paleidžia groti nurodytą melodiją. Melodijų rinkmenas geriausia surašyti į programos *Imagine Logo* aplanką *Mediją* arba laikyti tame pačiame aplanke, kur įrašytas *Imagine Logo* projektas.

Kas - funkcija, kurios rezultatas - visų tame lape sukurtų aktyvių vėžliukų vardų sąrašas. Jeigu reikia visų vėžliukų sąrašo, naudok komandą **visi**. Jeigu nori gauti tik neaktyvių vėžliukų vardus, rašyk **be kas visi**.

Kontūras [taškų sąrašas] - šia komanda vėžliukui liepiama piešti laužte, kurios viršūnės nurodytos taškų sąrašu. Laužte pradėdama piešti nuo pirmo nurodyto taško iki paskutinio nurodyto sąrašo. Jeigu pirmas taškas sutampa su paskutiniu, gauname daugia-kampį. Jeigu tarp dviejų sąrašo nurodytų taškų bus tuščias sąrašas], vėžliukas nenubrėš linijos tarp šių dviejų taškų. Brėždamas vėžliukas nekeičia krypties, baigęs brėžti grįžta į pradinę vietą. Pavyzdžiui: **kontūras [[O 0] [10 0] [] [20 0] [30 0]]**

Lauk laukimojaikas - liepiama vėžliukui stabtelėti (nieko neveikti) nurodytą milisekundžių (0,001 s) skaičių.

Laikas - funkcija, kurios rezultatas - keturių skaičių sąrašas, reiškiantis laiką: pirmas skaičius-valandos, antras - minutės, trečias - sekundės, o ketvirtas -šimtosios sekundės dalys.

Laikas.žodžiu - funkcija, kurios rezultatas - žodis, reiškiantis laiką, pateikiamą tokiu formatu: hh:mm:ss.

Namo - liepiama grįžti į pradinę vėžliuko padėtį, kuri nurodoma vėžliuko parametrų keitimo lango kortelėje *Padėtis*.

Naujas šaltinis nuostatųsąrašas - komanda sukuria naują objektą (nurodytą argumentu **šaltinis**). Antrasis argumentas - kursimo objekto nuostatų sąrašas. Pavyzdžiui, **naujas "vėžliukas [kaukė įeinantis šuo. LGF] pieštukas pakelk.pieštuką]** sukuria naują vėžliuką, kuris paveldės visas ypatybes iš pradinio vėžliuko. Bus pakeistos tik laužtiniuose skliaustuose nurodytos ypatybės: bus uždėta kaukė ir pakeltas pieštukas. Ypatybių galima ir nenurodyti paliekant tuščius laužtinius skliaustus.

Pasakyk [tekstas] - kompiuteris garsiai perskaito nurodytus angliškus žodžius. Komanda **Parinktys ->Nustatyti kompiuterio balsą** galima pasirinkti norimą balsą.

Piešk.tekstą [tekstas] (sutrumpinta **pštk**) - vėžliuko pa-rinkyse nurodytu šriftu bei pieštuko spalva parašomas laužtiniuose skliaustuose nurodytas tekstas. Jeigu pasirinktas šriftas taškinis (pavyzdžiui, *System*), rašoma tik horizontaliai. Jei pasirinktas vektorinis šriftas - rašoma statmenai vėžliuko žvelgimo kryptiai. Parašytas tekstas tampa fono dalimi (neberedagujamas).

Rodykis-visi aktyvūs vėžį i u kai pasirodo (tampa matomi); jų aktyvumo ši komanda nekeičia.

Slėpkis-visi aktyvūs vėžliukai pasislepia (tampa nematomi), tačiau nuo to jų aktyvumas nesikeičia.

Šalink.objektą [vardą] - pašalinami objektai, kurių vardai nurodyti argumentu pateiktame sąrašė.

Tik - kreipimasis į konkretų vėžliuką ar kelis vėžliukus, pavyzdžiui: **tik [drugelis v2][kairėn 90]**, Nesvarbu, ar vėžliukai aktyvūs, ar ne, kai į juos krepiamasi komanda tik, jie vykdo nurodytas komandas. Į vėžliuką, norėdami nurodyti tik jam vienam vykdyti vieną komandą, galime kreiptis ir tiesiog vardu, po kurio rodomas apostrofo ženklas ' ir komanda (viskas be tarpų).

Trept - visi aktyvūs vėžliukai palieka savo atspaudą toje vietoje, kur yra. Atspaudas tampa vėžliuko lauko (fono) piešinio dalimi.

Visi - funkcija, kurios rezultatas - visų tame lape sukurtų vėžliukų vardų sąrašas. Jeigu reikia tik aktyvių vėžliukų vardų, naudok komandą kas.

Veiksmų valdymo komandos

Amžinai - paleidžia laužtiniuose skliaustuose nurodytas komandas kartoti amžinai, tačiau tuo pačiu metu eina vykdyti tolimesnių komandų.

Atšauk procesas - sustabdo bet kurį procesą, reikia tik nurodyti proceso pavadinimą, pavyzdžiui **atšauk "veiksmas**.

Baik - sustabdo procedūrą, kurioje pavartota ši komanda.

Jeigu - sąlyginis sakiny. Pasirinkimas vieno iš dviejų: jeigu sąlyga teisinga arba klaidinga. **jeigu sąlyga [komandos, kai sąlyga teisinga]**
[komandos, kai sąlyga neteisinga]

Rinkis-vieno veiksmo pasirinkimo iš kelių sakiny: **rinkis /s_ko**

**[reikšmei [komandų sekai]
reikšmė2 [komandų seka2]**

]

Je iš_ko reikšmė sutampa su **reikšmei**, atliekama pirmoji sakiny seka, priešingu atveju **iš_ko** lyginama su **reikšmė2** ir, jei lygu, atliekama antroji sakiny seka. Šitai tikrinama tol, kol randamas sutampantis atvejis (tuomet atliekami ties juo nurodyti sakiny) arba patikrinami visi galimi atvejai.

Kartok kiek_kartų [komandų seka] - nurodoma, kiek kartų ir ką kartoti. Pavyzdžiui, 10 kartų pakartoti komandas **priekin 5 ir kairėn 20** nurodoma taip: **kartok 10 [priekin 5 kairėn 20]**.

Kol [sąlyga] [komandų seka] - nežinomo kartojimo ciklas, kai nurodytos komandos kartojamos tol, kol sąlygos reikšmė yra tiesa. Pavyzdžiui,
tebus "x 10

kol [:x o 0] [priekin 100 kr 20 tebus "x :x-2]

Komandos **[priekin 100 kr 20 tebus "x :x-2]** bus vykdomos tol, kol kintamojo reikšmė taps lygi 0, t. y. 5 kartus.

Kas.laikas laikas [komandos] - paleidžia laužtiniuose skliaustuose nurodytas komandas kartoti amžinai. Kiekvieną kartą prieš pradėdant iš naujo vykdyti stabtelima **laikas** milisekundžių. Tuo metu, kai vykdomos šios komandos, leidžiama vykdyti ir kitas komandas.

Pradėk [komandos] - paleidžia vykdyti laužtiniuose skliaustuose nurodytas komandas ir, nelaukdamas, kol jos bus įvykdytos, eina vykdyti tolesnių komandų.

Po. lai ko laikas [komandos] - paleidžia vykdyti komandas, nurodytas laužtiniuose skliaustuose ir, nelaukdamas, kol jos bus įvykdytos, vykdo kitas komandas. Tačiau vykdyti paleidžia ne iš karto, o po tam tikro laiko, nurodyto komandos pirmuoju argumentu:

po.laiko 200 [komandos].

Stabdyk - sustabdo vieną procesą (kai ši komanda įrašyta į to proceso komandų sąrašą). Pavyzdžiui,
kas.laikas 20 [pr 1 jeigu dengia? "v2 [stabdyk] []]

Stabdyk.visus - sustabdo visus vykdomus procesus.

Startas - vartotojo aprašyta procedūra projektui, kuri pradėdama vykdyti atveriant projektą.

Priskyrimo sakiny

Tebus "k/ntamo/ojardas reikšmė - kintamajam priskiriama (arba pakeičiama buvusi) reikšmė. Pavyzdžiui, **tebus "kiek 7** kintamajam **kiek** priskiriama reikšmė 7 (jei kintamojo tokiu vardu nėra, sukuriamas globalusis kintamasis), **tebus "kiek :kiek*2** kintamojo **kiek** reikšmė padvigubinama.

Turėk.savu - priskyrimo sakiny, kuriuo sukuriamas (jeigu dar nebuvo) objekto lokalusis (savas) kintamasis ir jam priskiriama nauja reikšmė:

vTurėk.savu "greitis 20

Vėžliukui v1 sukuriamas savas (vidinis) kintamasis vardu **greitis** ir jam priskirta reikšmė - 20.

[vedimo sakiny (funkcijos)

Dialogas (dialogas [teksfas] [antraštė] sveikasisjskai-čius) - (sutrumpinta dl) rezultatams pateikti atidaromas dialogo langas ar lentelė su pateiktu tekstu (klausimu, įspėjimu, pranešimu). Dialogui dar galima nurodyti antraštę bei mygtukų rinkinį. Paspaudus mygtuką komanda gražina rezultatą - sveikąjį skaičių,

Sveikasisjskaičius nurodo, koks ar kokie mygtukai bus lange:

O - mygtukas „Gerai“; 1 - mygtukai „Gerai“ ir „Atsisakyti“, 2 - mygtukai „Nutraukti“, „Bandyti vėl“ ir „Nepaisyti“; 3 - mygtukai „Taip“, „Ne“ ir

bei pranešimai su žymom:

16 - klaidos žyma; 32 - klausimo žyma; 48 - šauktuko žyma; 64 - informacijos žyma.

Ši komanda gražina rezultatą - skaičių, priklausančių nuo to, kuris mygtukas buvo paspaustas:

„Gerai" - rezultatas bus 1, „Atsisakyti" - rezultatas bus 2, „Nutraukti" - rezultatas bus 3, „Bandyti vėl" - rezultatas bus 4, „Nepaisyti" - rezultatas bus 5, „Taip" - rezultatas bus 6, „Ne" - rezultatas bus 7,

Kai.paspausta - funkcija, kurios rezultatas - paspausto klavišo kodas.

Skaityk.ženklą (skžn) - funkcija, kurios rezultatas - „perskaityta" paspausto klavišo reikšmė (rašmuo).

Skaityk.žodį (skžd) - funkcija, kurios rezultatas - klaviatūra įvestas vienas žodis.

Skaityk.sąrašą (sksr) - funkcija, kurios rezultatas - klaviatūra įvestas vienas sąrašas (sakinys).

Rezultatų išvedimo komandos

Spausdink tekstas - pateikia rezultatus komandų lauke. Pavyzdžiui, komanda (**spausdink [Labas rytas,] "saule!**) pateiks rezultatą **Labas rytas, saule!**

Parodyk tekstas - pateikia rezultatus komandų lauke. Pavyzdžiui, komanda (**parodyk [Labas rytas,] "saule!**) pateiks [**Labas rytas,] saule!**

Rodyk tekstas - pateikia rezultatus komandų lauke. Pavyzdžiui, (**rodyk [Labas rytas,] "saule!**) pateiks rezultatą **Labas rytas,saule!** ir žymeklį paliks toje pačioje eilutėje.

Spausdink.eilutėmis tekstas (spel tekstas) - pateikia rezultatus komandų lauke. Jeigu liepiama spausdinti kelis žodžius, juos išdėlioja po vieną eilutėje. Pavyzdžiui, (**spel [labas rytas]**) pateiks: **labas rytas**

Turinys-funkcija, kurios rezultatas-objekto (pavyzdžiui, teksto lango, įvedimo langelio, slinkties juostos) įgyta reikšmė. Pavyzdžiui, jei turime įvedimo langelį **teks-tas!**, komandos **tekstas"! 'turinys** rezultatas bus tame langelyje parašytas tekstas. Jeigu reikia komandos, keičiančios reikšmę, rašyk turinys!

Turinys! - komanda, keičianti objekto įgytą (saugomą) reikšmę. Jeigu reikia sužinoti, kokia esama reikšmė -naudok komandą **turinys**.

Veiksmai su skaičiais, žodžiais ir sąrašais

Be ko kas - ši komanda iš antruoju argumentu nurodyto duomens *kas* išmeta pirmuoju argumentu *ko* nurodytus jo elementus. Kas gali būti arba žodis, arba sąrašas, arba kaukė. *Ko* privalo būti *kas* dalis, pavyzdžiui, **be "at "katė** rezultatas bus *kė*.

tai be pirmosios raidės, jei sąrašas - oė pirmojo elemento, jei kaukė - be pirmojo kadro. Pavyzdžiui, **be.pirmo "katė** rezultatas bus *atė*.

Be.paskutinio kas - funkcija, kurios rezultatas - argumentu *kas* reikšmė be paskutiniojo elemento. Jeigu tai žodis - tai be paskutinės raidės, jei sąrašas - be paskutinio elemento, jei kaukė - be paskutinio kadro. Pavyzdžiui, **be.paskutinio "katė** rezultatas bus *kat*.

Bet.koks sveikasisjeigiamasjskaičius - komanda **bet.koks** pasako (gražina) atsitiktinį skaičių nuo 0 iki vienetu mažesnio už nurodytą. **Bet.koks n** rezultatas yra bet kuris sveikasis skaičius nuo 0 iki n-1.

Dėk.pirmą ką kur - funkcija, kurios rezultatas - argumentas *kur* su pradžioje „prilipdytu" argumentu *ką*. Jeigu argumentai-du žodžiai, bus gaunamas naujas sujungtas žodis. Pavyzdžiui, komandos **dėk.pirmą "la "bas** rezultatas bus žodis **labas**. Jeigu pirmasis argumentas bus sąrašas, tai komandos **dėk.pirmą [ma] [na no]** rezultatas bus sąrašas **[[ma] na no]**.

Dėk.paskutinį ką kur - funkcija, kurios rezultatas -argumentas *kur* su pabaigoje „prilipdytu" argumentu *ką*. Jeigu argumentai du žodžiai, bus gaunamas naujas sujungtas žodis. Pavyzdžiui, komandos **dėk.paskutinį "la "bas** rezultatas bus žodis **basla**.

Div skaičiusi skaičius2 - funkcija, kurios rezultatas -dalybos sveikoji dalis, gaunama padalijus **skaičiusi iš skaičius2**.

Gauk.sakinį sąrašas? sąrašas2 arba (**gauk.sakinį sąrašas? sarašas2 ...**) - iš argumentais nurodomų sąrašų padaro vieną bendrą sąrašą - sudeda į vienus lažtinius skliaustus. Jeigu argumentų yra daugiau nei du - juos reikia kartu su komanda apskliausti paprastais skliaustais. Pavyzdžiui, komandos (**gauk.sakinį [labas] [rytas,] [saule]**) rezultatas bus **[labas rytas, saule]**,

Gauk.sąrašą elementas! elementas2 arba (**gauk.sąrašą elementas! elementas2 ...**) - iš argumentais pateiktų elementų sukuria sąrašą. Jeigu argumentų yra daugiau nei du, juos reikia kartu su komanda apskliausti paprastais skliausteliais. Pavyzdžiui, komandos (**gauk.sąrašą [labas] [rytas,] [saule]**) rezultatas bus **[[labas][rytas,][saule]]**.

Mod skaičiusi skaičius2 - funkcija, kurios rezultatas - dalybos sveikaisiais skaičiais liekana, gaunama padalijus **skaičiusi iš skaičius2**.

Narys? duomuol duomuo2 - tai loginė funkcija, kurios rezultatas **tiesa**, jeigu **duomuol yra duomuo2** dalis priklauso jam. **Duomuo2** gali būti žodis arba sąrašas.

Pasirink duotnuo - atsitiktinai išsirenka vieną nurodyto argumento elementą. Jeigu tai žodis, gražins atsitiktinę raidę iš to žodžio. Jeigu tai sąrašas - atsitiktinį jo elementą, jei animuota kaukė -vieną kadra.

Pirmas duomuo - gražina nurodyto duomens pirmą elementą.

Paskutinis duomuo - gražina nurodyto duomens paskutinį elementą.