

ドリトルでは、図形は描き始めた点を中心に回転します。タートルと同じように中心で回転させるには、次のどちらかの方法を使ってください。



（方法1）V2.38からの組図形オブジェクトを使うと、図形を中心に回転できます。下の例では要素が1個だけの組図形（「三角たち」）を作って回転させています。「三角」「四角」は今までどおりですが、「三角たち」は中心で回転します。

（方法2）図形の「turn□center□」プロパティに「true□」を設定します。下のプログラムで「三角」にturn□centerを設定すると三角だけが中心で回転します。「図形」にturn□centerを設定するとすべての図形が中心で回転します。

方法2はV2.38の非公開機能です。今後仕様が変更される可能性があります。

```
かめた = タートル！作る。  
四角 = 「かめた！1 0 0 歩く 9 0 右回り」！4 繰り返す（緑）図形を作る。  
三角 = 「かめた！1 0 0 歩く 1 2 0 左回り」！3 繰り返す（青）図形を作る。  
//三角□turn□center□true□  
//図形□turn□center□true□  
時計 = タイマー！作る 3 6 回数。  
時計！「三角！1 0 左回り」実行。  
三角たち = 図形！（三角）結合する。  
時計！「四角！1 0 右回り」実行。  
時計！「三角たち！1 0 左回り」実行。
```

From:

<https://dolittle.eplang.jp/> - プログラミング言語「ドリトル」

Permanent link:

[https://dolittle.eplang.jp/tips\\_turncenter?rev=1515323071](https://dolittle.eplang.jp/tips_turncenter?rev=1515323071)



Last update: **2018/01/07 20:04**