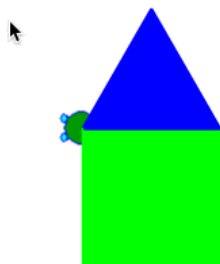


ドリトルでは、図形は描き始めた点を中心に回転します。タートルと同じように中心で回転させるには、次のどちらかの方法を使ってください。



(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! 100 歩く 90 右回り」! 4 繰り返す(緑)図形を作る。
三角 = 「かめた! 100 歩く 120 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 36 回数。
時計! 「三角! 10 左回り」実行。
三角たち = 図形! (三角) 結合する。
時計! 「四角! 10 右回り」実行。
時計! 「三角たち! 10 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=1515323124

Last update: **2018/01/07 20:05**

