

Befehl (Abk)	Erklärung	Beispiel	
		Eingabe	Ausgabe
alias :neu :alt	Befehle umbenennen	alias 'neuvw 'vw	
alle? :wf1 :wf2	und - Verknüpfung von Aussagen	dz alle? (2>5)(5<8)	falsch
alleerstes :liste	gibt das erste von jedem Listenelement	alleerstes[Ute Susi Alf]	[U S A]
arctan :zahl	Arcustangens	arctan 1	45
ascii :zeichen	ASCII-Wert des Zeichens	ascii 'a	97
auf :xyliste	Igel auf Punkt :x :y setzen	auf [100 100]	
aufkurs :grad (ak)	Igel ausrichten auf Richtung	aufkurs 90	
aufx :xneu	Igel auf Punkt :xneu :y	aufx 100	
aufxy :xneu :yneu	Igel auf Punkt :xneu :yneu	aufxy 0 0	
aufy :yneu	Igel auf Punkt :yneu	aufy 100	
autostart	Automatisch Prg.Start beim Laden	setze 'autostart [prg1]	
bb :breite :höhe	Bitblock ab Igelort	bb 100 50	
benutze :fkt :liste	Anwendung von :fkt auf :liste	benutze 'summe [1 2 3]	6
bild	Igelfenster löschen	bild	
bogen :winkel :radius	Kreisbogen Winkel lang mit Radius	bogen 360 100	
cos :grad	Cosinus	cos 90	0
def :pname :liste	Definieren von Prozeduren	def 'quad [[a][rg :a*:a]]	
definiert? :name	Testen ob eine Prozedur definiert ist	definiert? 'quad	wahr
differenz :zahl :zahl	Differenz berechnen	differenz 100 50	50
drucke :wort/liste (dr)	Wort oder Liste auf Monitor ohne FF	dr [1 2 3]	
druckezeile :w/l (dz)	Wort oder Liste auf Monitor mit FF	dz [4 5 6]	1 2 3 4 5 6
dzl	Wort oder Liste auf Monitor mit FF	dzl [7 8 9]	[7 8 9]
edalle	Editor öffnen	edalle	
edit :pname	Prozedur :pname editieren	edit 'quad	
egliste	Eigenschaftsliste ausgeben		
eglisten	Eigenschaftslisten zeigen		
eines? :wf1 :wf2	oder - Verknüpfung von Aussagen	eines? (2<5)(8<5)	wahr
element :n :wl (el)	holt das :n-te Element aus Wort/Liste	element 3 [r e g e n]	g
element? :d1 :wl	Prüft ob :d1 in Wort/Liste enthalten	element? 'g 'regen	wahr
elementab :d1 :wl	Gibt Wort/Liste ab :d1 aus	elementab 'g 'regen	gen
ende	Ende einer Prozedurdefinition		
erstes :wl (er)	erstes Element von Wort/Liste	erstes 'Regen	R
exp :zahl	gibt :zahl hoch e zurück	exp 2	738.905
fange	Abfangen und Behandeln von Programmfehlern sowie eigene Fehlermeldungen (--> wirf)		
fehler			
fehleraktion			
fülle	Füllen einer Figur mit Füllfarbe	fülle	
ganzzahl :zahl	Ganzzahl-Anteil von :zahl	ganzzahl 8.7	8
gibeg :egl :egn	Eigenschaft von :egn in :egl		
gleich? :d1 :d2	Vergleicht :d1 und :d2	gleich? [1 2 3] [3 2 1]	falsch
größer? :z1 :z2	GrößerVergleich v. Zahl1 und Zahl2	größer? 5 8	falsch
grundwort? :befwort	Prüft ob :befwort ein Logobefehl ist	grundwort? 'grundwort	falsch
halt	Unterbricht die Programmausführung		
igeltext :wo/li	Textausgabe im Igelfenster	igeltext 'test	
kleiner? :z1 :z2	Kleiner-Vergleich von :z1 und :z2	kleiner? 5 8	wahr
kurs	Gibt den Kurs des Igels	ak 0 re 90 kurs	90
länge :wo/li	Länge eines Wortes/einer Liste	länge? 'regen	5
lb	Lösche Bild (Igel bleibt)	vw 50	lb
leer? :wo/li	Prüft ob Wort/Liste leer ist	leer []	wahr
letztes :wo/li (lz)	letztes Element von Wort/Liste	letztes [a b c [d e]]	[d e]

liesliste	Einlesen von Wort, Liste und Zeichen von der Tastatur ... sollte man in einer Variablen speichern!	setze 'l1 liesliste	
lieswort		setze 'w1 lieswort	
lieszeichen		setze 'z1 lieszeichen	
links :winkel (li)	dreht den Igel um :winkel nach links	li 90	
liste :w1 :w2	Macht eine Liste aus den Eingaben	(liste 'a 'b 'c [d e])	
liste? :d1	Prüft ob :d1 eine Liste ist	liste? [1 2 3]	wahr
ln :zahl	Natürlicher Logarithmus (Basis e)	ln 2.718281828459046	1
log10 :zahl	Zehnerlogarithmus	log10 10000	5
minus :zahl	Negativer Wert von Zahl	minus -3	3
miterstem :wo/li :li (me)	Wort/Liste als erstes Element in :li	me 'a [b c d]	[a b c d]
mitletztem :wl :l (ml)	Wort/Liste als Letztes in :liste	ml 'a [b c d]	[b c d a]
mitte	Igel zur Fenstermitte (0 0)	vw 100 mitte	
name? :d1	Prüft ob :d1 eine Variablenname ist	setze 'alf 1 name? 'alf	wahr
namen	Gibt alle Variablennamen aus	namen	[[]alf]
nicht :wf	Negation eines Wahrheitswertes	nicht 'wahr	falsch
nimmeg :egl :egn :eg	Eigenschaft einem Namen zuweisen		
normalstift	Igelstift auf normal zeichnen stellen		
oder	siehe eines		
oea :liste	alle ohne Erstes	aoe [Das ist toll]	[as st oll]
ohneerstes :wo/li (oe)	Wort/Liste ohne erstes Element	oe [Das ist toll]	[ist toll]
ohneletztes :wo/li (ol)	Wort/Liste ohne letztes Element	ol [Das ist toll]	[Das ist]
ort	Koordinaten des Igels als Liste	mitte ort	[0 0]
pause	Prozedur unterbrechen		
potenz :basis :exp	Berechnet die Potenz	potenz 2 10	1.024
pr	Beginn einer Prozedurdefinition im Editor: pr quad :a ...		
prliste :pname	Prozedurliste von :pname	prliste 'quad	
produkt :z1 :z2	Produkt zweier Zahlen	produkt 10 2	20
prozedur? :pname	Prüft ob :pname eine Prozedur ist	prozedur? 'quad	wahr
prozedurliste	Liste aller Prozeduren	prozedurliste	[quad]
prtext :pname	:pname in einer einfachen Liste	prtext 'quad	
prüfe :wf	Testen einer Aussage (für ww wf)	prüfe (2<3) ww [ok] wf []	ok
quotient :z1 :z2	Dividiert :z1 durch :z2	quotient 4 5	8
qw :zahl	Quadratwurzel von :zahl	qw 16	4
radarctan :zahl	Arcustangens im Bogenmaß	4*radarctan 1	31.415
radcos	Cosinus im Bogenmaß		
radiere	Igelstift auf radieren stellen		
radsin	Sinus im Bogenmaß		
rand	Rand für den Igel	bild rand vw 2000	
randsprung	kein Rand beim Zeichnen	bild randsprung vw 2000	
rechts (re)	Drehung um :w nach rechts	re 90	
rest :divid :divis	Divisionsrest	rest 5 2	1
richtung :xyliste (ri)	Peilt den Kurs zum Punkt [x y] an	bild richtung [100 100]	45
rückgabe (rg)	Rückgabe eines Funktionswertes		
rückkehr (rk)	Abbruch einer Prozedur		
rückwärts :s (rw)	Igel um :s Schritte rückwärts bewegen	rw 100	
runde :zahl	:zahl auf die nächste Genzzahl runden	runde 5.8	6
satz :w1 :w2	Einen Satz aus den Wörtern bilden	(satz 'Alf 'ist 'ok)	[Alf ist ok]
setze :vname :wert	Var :vname mit einem Wert belegen	setze 'v1 5	
sichtbar?	Prüft ob der Igel zu sehen ist	vi sichtbar?	falsch
sin :zahl	Sinus	sin 0	0
startezufall	Zufallszahlgenerierung wiederholen	startezufall 23	
stiftab (sa)	Igelstift aufs Papier zum Zeichnen	sa	

stiftbreite :liste	Breite des Zeichenstiftes einstellen	stiftbreite [5 5] vw 100	
stifthoch (sh)	Stift hochheben, zeichnet nicht	sh	
stiftunten?	Prüft ob der Stift unten ist	stiftunten?	falsch
summe :z1 :z2	Summe von Zahlen	(summe 4 5 6)	15
tue :pname	Ausführen einer Prozedur im Programm	tue [(dz 1 2 3)]	1 2 3
tuewert	wie tue, aber Ausgabe in Liste		
umdef	Systemvariable, die das Löschen und Neudefinieren erlaubt --> alias	setze ``umdef ``wahr vg ``vw vw 100	
umkehrstift	Igelstift wird invertiert		
und :wf1 :wf2	siehe alle?		
versteckigel (vi)	Igel unsichtbar machen	vi	
vg :pname	Vergiß die Prozedur :pname	vg ``quad quad 5	
vga(LIB)	Alles löschen (wie NEU)		
vorher? :w1 :w2	Prüft ob :w1 vor :w2 kommt (ASCII)	vorher? 3 4	wahr
vorwärts :s (vw)	Igel :s Schritte vorwärts	bild vw 100	
warte :t	Wartet :t mit der Programmausführung	wh 10 [vw 10 warte 100]	
weiter	Programmausführung weitermachen	nach pause	
wenn :wf :liste	auch mit Alternative möglich: (wenn :wf :liste1 :liste2)	wenn 2<3 [dz ``kleiner]	<i>kleiner</i>
wennfalsch :liste (wf)	abhängig von --> prüfe	prüfe (2<3) wf [``falsch]	
wennsonst	wenn mit Alternative	wennsonst 2>3 [][]	
wennwahr :liste (ww)	abhängig von --> prüfe	prüfe (2<3) ww [``wahr]	wahr
wert :vname	Gibt den Wert einer Variablen	setze ``v1 10 wert :v1	10
whzahl	Gibt die Schleifenanzahl aus	wh 10 [dz whzahl]	
wiederhole :n :l (wh)	wiederhole :n-mal [diese Liste]	wh 4 [vw 100 re 90]	
wirf	Fehlerbehandlung siehe --> fange		
wort :d1 :d2	Bildet aus :d1 und :d2 ein Wort	wort ``heu `haufen	heuhaufen
wort? :d1	Prüft ob :d1 ein Wort ist	wort? 24	falsch
zahl? :d1	Prüft ob :d1 eine Zahl ist	zahl? 24	wahr
zahlformat :z :l :g	Zahlformat der Zahl :z mit Länge :l und Genauigkeit :g	zahlformat 2/3 5 5	66.667
zeichen :asciir	Zeichen zum ASCII-Wert	zeichen 64	@
zeigigel (zi)	Zeige das Igelbild		
zg :pname	Zeigt die Prozedur :pname	zg ``quad	
zgp	Zeigt alle Prozeduren	zgp	
zoom	Vergrößern /verkleinern der Grafik	zoom 2	
zt	Zeigt die Titelzeilen der Prozeduren		
zz :zahl	Zufallszahl (0<=zz<:zahl) berechnen	zz 5	

Weitere Hinweise:

Für weitere Infos und Beispiele zu den einzelnen Befehlen benutzt man das Hilfesystem (Hilfe? | Index deutsch). Aus dem Editor startet man Hilfe zu einem Befehlsword durch <Markieren des Wortes> <rechte Maustaste>

Falls ein Befehl im deutschen Teil nicht vorkommt gibt es ihn möglicherweise als englischen Befehl (Hilfe? |Index englisch)

Die Anzahl der Parameter ist bei allen Logoprozeduren festgelegt.

Ausnahmen sind aber z.B.: summe 2 3 (summe 2 3 4 5)

Kommentarzeilen werden mit ; begonnen

Zeilenumbrüche sind signifikant zur Verhinderung dient das ~ Zeichen

Falls Sie Windows-GDI Teile und die Maus nutzen wollen, dann müssen Sie auf die dafür vorgesehenen englischen Befehle (siehe Menue |Hilfe?|Index englisch| zurückgreifen.

Erklärung	Befehl	Beispiel
Fenster einrichten	WINDOWCREATE parent name title xpos ypos width height	windowcreate "main "mywindow "mytitle 0 0 100 100
Fenster löschen	WINDOWDELETE name	windowdelete "mywindow
Meldung ausgeben	MESSAGEBOX banner body	messagebox [Titel] [Dies ist die Meldung]
Datei öffnen Dialog	DIALOGFILEOPEN filename	show dialogfileopen "c:\\mswlogo\\beispiel*.lg
Datei speichern Dialog	DIALOGFILESAVE filename	show dialogfilesave "c:\\mswlogo\\beispiel*.lg
Texteditor öffnen	WINDOWFILEEDIT filename callback	windowfileedit dialogfileopen "c:\\mswlogo\\beispiel*.lg [dz "Fertig]
Schalter einrichten	BUTTONCREATE parent name label xpos ypos width height callback	windowcreate "main "mywindow "mytitle ~ 0 0 100 100 buttoncreate "mywindow "mybutton ~ "Drücken 25 25 25 25 [print "gedrückt]
Schalter löschen	BUTTONDELETE name	windowdelete "mywindow
Dialogbox einrichten	DIALOGCREATE parent name title xpos ypos width height setup	pr meindialog buttoncreate "mydialog "myok "OK 25 25 ~ 50 50 [dialogdelete "mydialog]
Dialogbox löschen	DIALOGDELETE name	ende dialogcreate "main "mydialog "mytitle 0 0 ~ 100 100 [mysetup]
Textausgabe	STATICCREATE parent name text xpos ypos width height	windowcreate "main "mywindow "mytitle ~ 0 0 100 100 staticcreate "mywindow "mystatic ~ [Heading=0] 25 25 50 25
Textausgabe aktualisieren	STATICUPDATE name text	repeat 360 [rt 1 staticupdate "mystatic ~ se [Heading=] heading]
Textausgabe löschen	STATICDELETE name	windowdelete "mywindow
außerdem gibt es noch:		
	Listenfelder	
	Combobox	
	Schieberegler	
	Checkbox	
	Radiobutton	
Mausabfragen:		
aktivieren	MOUSEON leftbuttondown leftbuttonup rightbuttondown rightbuttonup move	sh mouseon [auf mousepos sa] [sh] [] [] [auf mousepos]
deaktivieren	MOUSEOFF	< Maus bewegen linke Taste gedrückt ! > mouseoff
Position abfragen	MOUSEPOS	
Multimedia Befehle (MCI)		
	Logo enthält eine große Anzahl von Befehlen für eine Multimedia-Schnittstelle. siehe hierzu Menue Hilfe MCI	