

# The most complete Logo commands 2026

All the Logo commands below will help students easily perform operations when using this programming software. By mastering Logo commands, students will be able to perform tasks such as returning the turtle to its starting position or moving the turtle backward 100 steps faster.

All the Logo commands below will help students easily perform operations when using this programming software. By mastering Logo commands, students will be able to perform tasks such as returning the turtle to its starting position or moving the turtle backward 100 steps faster. This article summarizes all the basic Logo commands.

## Some frequently asked questions

In Logo software, which command do I use to make the turtle return to its starting position? **HOME**

When executing the command, **pd** the turtle will: **Show itself**, the command **pu** will **hide itself**.

In Logo software, which command do I use to make the turtle move backward 100 steps? **bk 100**

To clear the screen and make the turtle return to its starting position, I use the command: **HOME**

## Logo movement commands

Command	Acronym	Function
Forward x	FD x	Move forward x steps
Back x	BK x	Step back x steps
Left x	LT x	Turn the turtle to the left at x degrees.
Right x	RT x	Turn the turtle to the right at x degrees.
ARC ar		Create a circle with angle 'a' and radius 'r'. After creating it, the turtle should stand still in place.
ARC2 ar		Create a circle with angle a and radius r. The turtle will follow along as you create it.
ELLIPSE xy		Create an ellipse with two parameters: width along the x-axis and height along the y-axis, with the turtle remaining stationary.
ELLIPSE2 xy		Create an ellipse with two parameters: width along the x-axis and height along the y-axis. The turtle will follow the ellipse.

ELLIPSEARC		<p>The length of the xyz arc (z is degrees)</p> <p>For example, if you want to draw a half-ellipse in front of the turtle (90), the command is as follows: ELLIPSEARC 180 150 80 90.</p> <p>You can change the number 90 to understand how to do it. If you want the turtle to run while drawing, use ELLIPSEARC2.</p>
CIRCLE r		Draw a circle with radius r, with the turtle standing at the center.
CIRCLE2 r		Draw a circle with radius r. The turtle moves along the circle; after completion, the turtle lies on the circle.

## The group of commands to print the results/message.

Command	Acronym	Function
SHOW [content of the results you want to print]		Similar PR order
LABEL		Results appear
Cleartext	CT	Clear the command window

## Graphics and Color Command Group

Command	Acronym	Function
Penup	PU	The turtle was moved without leaving a trace.
Pendown	PD	The movement commands that follow this one will show traces of the movement.
	NCO	Delete mode
SetPenSize n		Set the thickness of the pen stroke (n is the thickness of the pen stroke). This command can be executed via Menu Set ? Pen Size...
SetPC [RBG]		Set the color for the brush. Values ??range from 0-255.
Setfloodcolor [RGB]	SETFC[RGB]	Set the background color using Fill.
FILL		Color the background

## The command group controls the turtle and its position.

Command	Acronym	Function
Hideturtle	HT	Hide the turtle
Showturtle	ST	The turtle

SETPOS xy		Move the turtle to position X,Y
SETX x		Move the turtle sideways x > 0 to the right, x
SETY y		Move the turtle up if y>0, down if y0
Xcor		View the turtle's x-coordinate.
Yor		View the turtle's y-coordinate.
POS		View current location
CS		Delete and reposition
Clean		Erase the drawing, keeping the turtle in its original position.
HOME		The turtle returns to its original position.
HEADING		Turtle rotation
SetHeading		Spinning the turtle
TOWARDS xy		Turn the turtle's head towards the x and y coordinates.
DISTANCE xy		Distance from current position to coordinate xy

## Instructions for programming using MSWLogo

### Step 1: Move the turtle

The turtle's position will be displayed in the center. In the command input box, type **Forward 50** and then click the **Execute** button to execute the command, or press Enter.

The turtle will immediately move 50 steps in a straight line. The abbreviation **FD 50** can be entered.

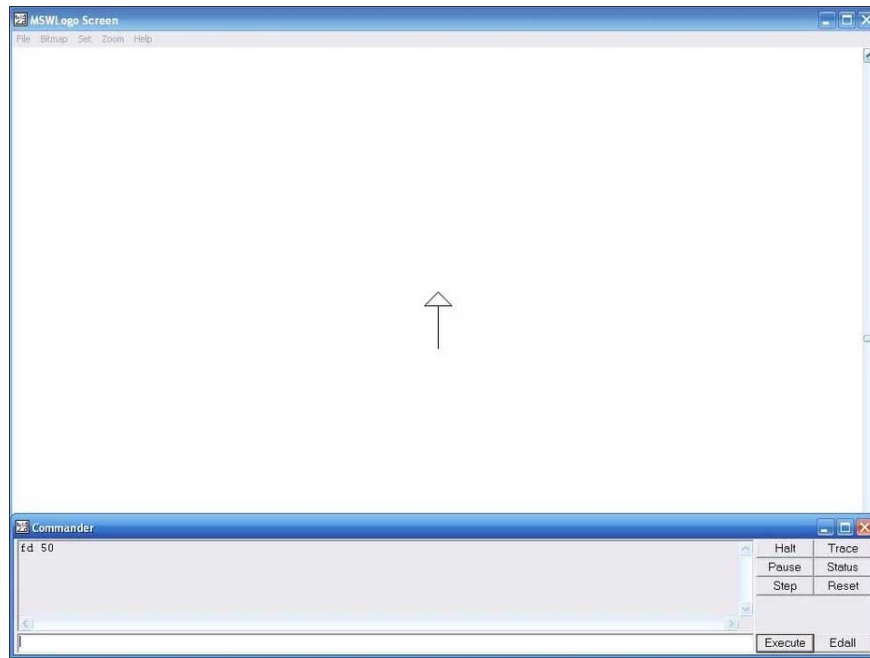
If you want to move the turtle in a straight line to the right, enter the command **RT 90 FD 50**. The turtle will then rotate 90 degrees to the right and move forward 50 steps.

If you want to rotate the turtle to the left, enter the command **LT 90** .

To type the reverse command, press **BK 50** or **Back** .

If you want to clear all content displayed on the screen, type ``clearscreen`` or ``CS`` and move the turtle to the top.

To delete commands, press **Clartext** or **CT** .



## Step 2: Create a process for MSWLogo

The process in MSWLogo is a series of steps where the turtle will draw according to commands or the content you need to create.

To create a process for drawing a square, click on **File**, then type **Square** and press Enter. Click after the word **Square** and press Enter. Continue by typing the command **FD 50 RT 90 four times**. Then, click **File, save and exit**.

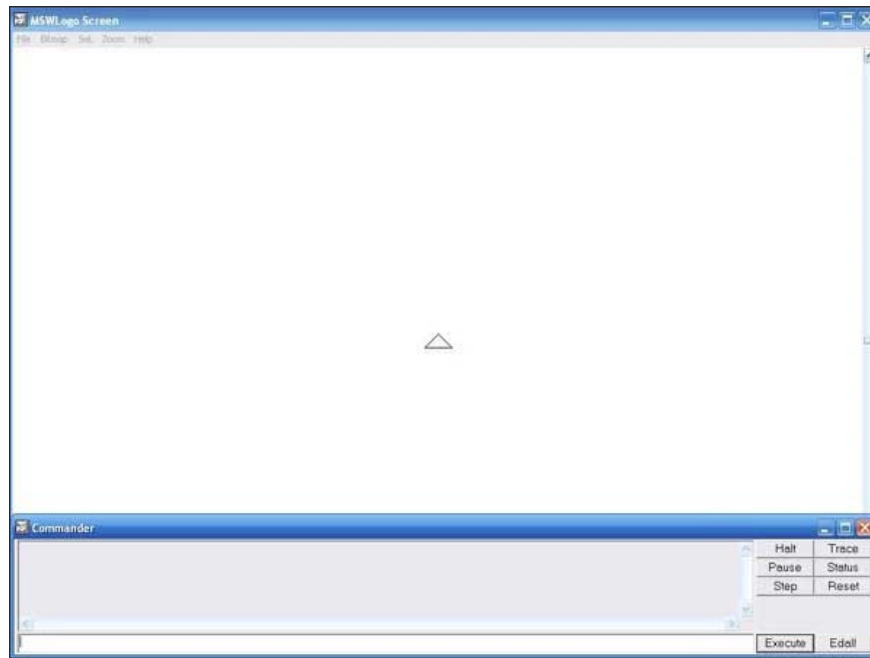
In the command line window, type the process **Square > Execute**. The turtle will then draw a square with dimensions of 50 x 50 x 50 x 50.

You continue by clicking **Edall** in the command line window and go to the process square you just created, then delete the command **FD 50 RT 90**.

Repeat the above steps once more, but type a shorter command: [**Repeat 4 FD 50 RT 90**].

Click on **File, save, and exit**. Move to the command line window, type **Square** again, and press Enter. The turtle will draw a square on the screen.

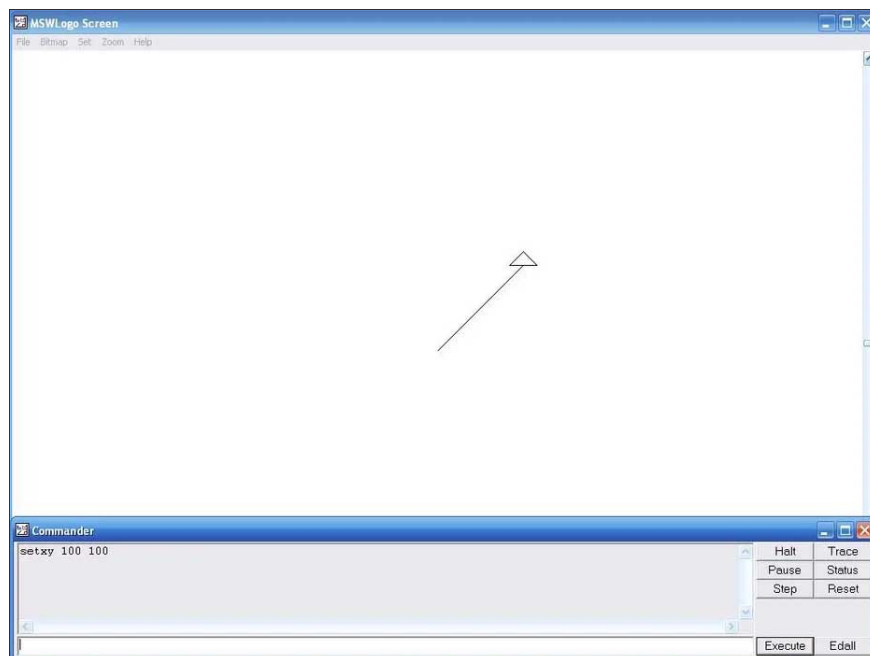
Once you know how to draw a square, you can easily create other shapes. For example, to draw a triangle, enter the command **Repeat 4 FD 50 RT 120**.



### Step 3: Setxy coordinates

To move the turtle to different positions, type in the coordinates; the x-coordinate moves the turtle left and right, and the y-coordinate moves the turtle up and down.

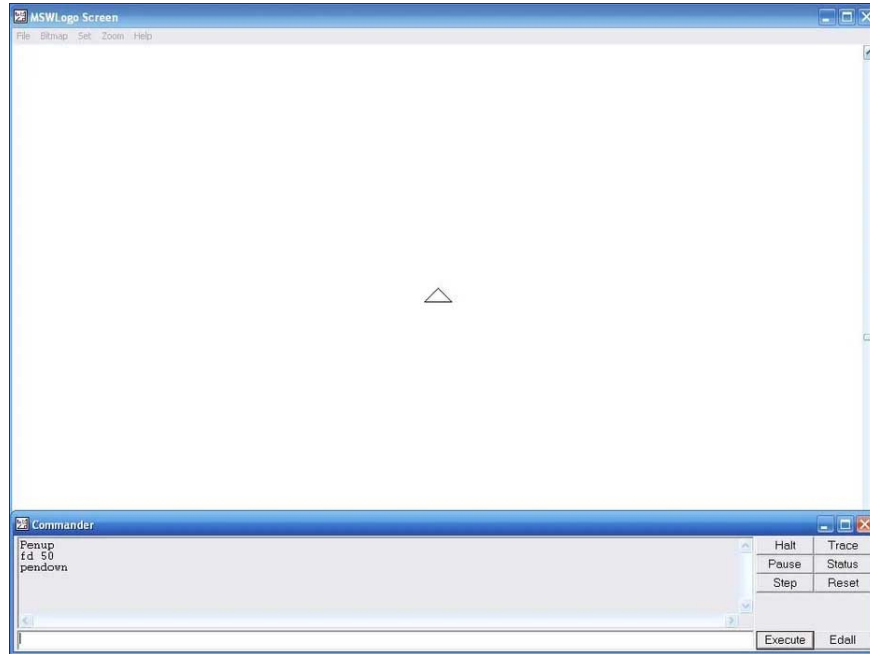
For example, type the command **Setxy 100 100** and press Enter to move the turtle 100 degrees left and right, and 100 degrees up and down.



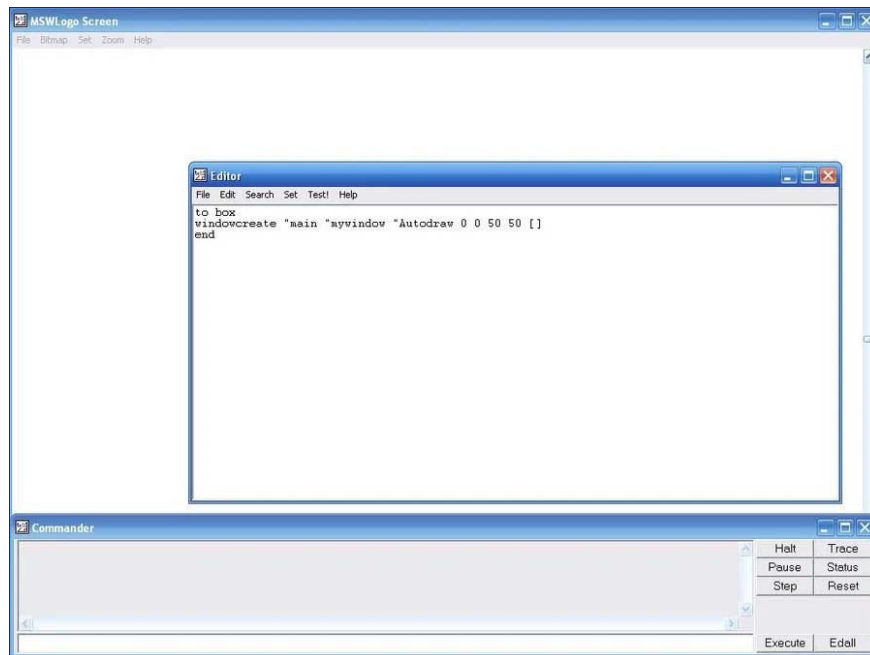
### Step 4: Penup and Pendown

Giao diện của lúc này như hình dưới, bấm gõ lệnh **Penup** hoặc **PU** (viết tắt) và **FD 50**, nhấn Enter. Khi đó bút sẽ di chuyển lên và di chuyển về phía trước 50 đơn vị nếu không có gì.

Ngay khi gõ lệnh thì sẽ có lệnh **Pendown** hoặc **PD**.



## Bước 5: Tạo một cửa sổ



Cửa sổ sẽ chứa các nút như sau để chạy các quy trình. Nhấn **File > Edit** rồi viết tên cho quy trình mới là **Box** và nhấn Enter. Tiếp theo gõ **windowcreate "main "mywindow "Autodraw 0 0 50 50 [ ]**. Trong đó:

1. Autodraw là tên hiển thị của hình vẽ, mywindows là tên MSW Logo sử dụng cho những hình khác.

- 0 0 là t?a ?? Setxy c?a hình h?p.
- 50 50 là kích th??c hình h?p.

Ti?p t?c gõ l?nh **Box** r?i nh?n Enter. Khi ?ó m?t c?a s? n?m phía trên bên trái màn hình.

Ti?p t?c click **Edall > Enter** sau (**windowcreate "main "mywindow "Autodraw 0 0 50 50 [ ]**).

Khi ?ó b?n có th? t?o m?t s? nút b?m ch?c n?ng. ??u tiên click nút **Reset** trong c?a s? l?nh ?? xóa box. Gõ l?nh **buttoncreate "mywindow "mybutton "Square 10 20 30 10 [square]**. Trong ?ó:

- Mywindows là tên c?a s? ch?a nút b?m.
- Mybutton là tên dùng cho tác v? khác.
- Square là tên nút b?m.
- 10 20 là t?a ?? Setxy
- 30 10 là kích th??c nút.
- D?u ngo?c quanh Square thông báo cho MSWLogo ch?y quy trình t?o hình vuông khi click vào nút.

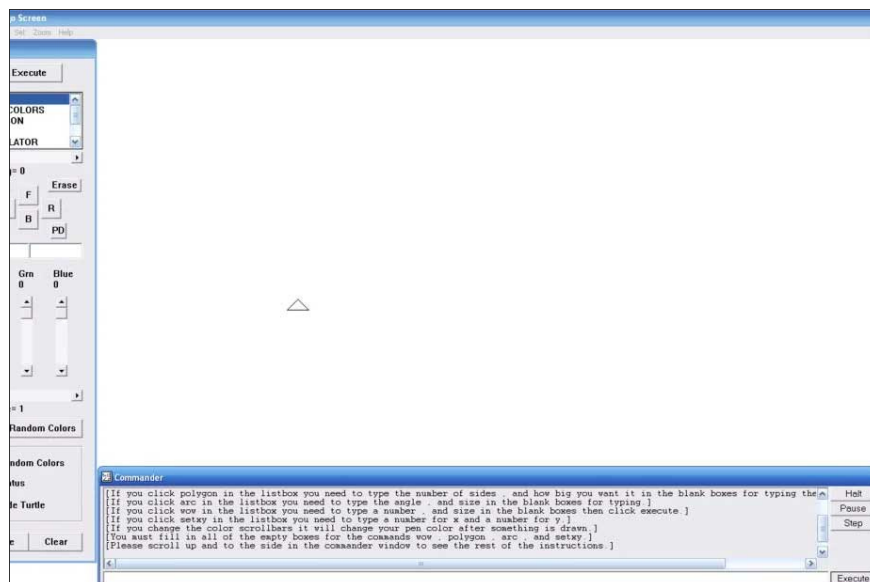
Gõ l?nh **Box** r?i nh?n Enter. M?t c?a s? ???c t?o có nút b?m.

Ti?p ??n t?o nút ?óng c?a s? b?ng cách t?i box quy trình, r?i nh?n Enter sau dòng buttoncreate.

Gõ l?nh **buttoncreate "mywindow "mybutton2 "Close 10 10 25 10 [windowdelete "mywindow]**

L?nh **windowdelete** s? xóa m?t c?a s? nh?ng b?n ph?i gõ **'mywindow'** tr??c ?? thông báo cho ph?n m?m c?a s? mu?n xóa.

Gi? t?i trình gõ l?nh, nh?p box quy trình l?n n?a và nh?n Enter. Chúng ta s? có m?t c?a s? ch?a nút v? hình vuông và ?óng c?a s?. Lúc này giao đi?n hi?n th? nh? d??i ?ây.



Trên ?ây là toàn b? l?nh logo s? d?ng trong ph?n m?m MSWlogo, hi v?ng s? h?u ích cho b?n.

# Logo là phần mềm gì?

Logo là một ngôn ngữ lập trình giáo dục, được thiết kế vào năm 1967 bởi Daniel G. Bobrow, Wally Feurzeig, Seymour Papert và Cynthia Solomon. Ngày nay, ngôn ngữ này chủ yếu được biết đến với biệt danh "con rùa" (Turtle Graphic), trong đó các lệnh chuyển động và vẽ của nó được thực hiện trên màn hình hoặc bằng một robot nhỏ được gọi là "con rùa". Con rùa sẽ di chuyển dựa trên trung tâm của nó, trong đó một trục hướng dọc di chuyển xung quanh màn hình bằng các lệnh, chẳng hạn như 'sang trái 90' và 'chuyển tiếp', cho phép nó vẽ các hình dạng khác nhau và hướng di chuyển của nó thay vì trong khuôn khổ cố định. Cùng với những quy trình quy định, kỹ thuật này giúp biến đổi lập trình các mô hình phức tạp và hấp dẫn.

Ngôn ngữ này ban đầu được hình thành để dạy các khái niệm về lập trình liên quan đến LISP và Papert - gọi là "suy luận hướng tiếp cận", nơi học sinh có thể hiểu (và dự đoán và suy luận về) chuyển động của con rùa bằng cách tưởng tượng những gì chúng sẽ làm nếu chúng là con rùa đó.

Logo là sự thích ứng mô hình và phương pháp của LISP, một ngôn ngữ lập trình chức năng. Không có Logo tiêu chuẩn, nhưng UCBLogo có các phương tiện hỗ trợ như x lý danh sách, file, I/O và quy trình các lệnh, có thể được sử dụng để dạy tất cả các khái niệm khoa học máy tính, như giảng viên Brian Harvey của UC Berkeley đã làm trong bộ 3 tác phẩm Computer Science Logo Style. Tuy nhiên, với biệt danh giảng dạy về lập trình, Logo đã được thay thế bằng Scheme và các ngôn ngữ kịch bản (scripting language).

You finished reading the article "**The most complete Logo commands 2026**" edited by the [TipsMake](#) team. We hope this article has provided you with many useful tech tips and tricks. You can search for similar articles on tips and guides. Thank you for reading and for following us regularly.