

Možnosti na vytvorenie novej korytnačky:

- stlačiť tlačidlo , potom kliknúť na plochu tam vznikne nová korytnačka a to miesto je jej domovskou pozíciou (po príkaze **domov** sa tam vráti), potom môžete na ňu kliknúť pravým tlačidlom myši a zmeniť jej vlastnosti (napríklad meno, tvar, počiatočnú pozíciu, smer a ďalšie veci).
- ak potrebujete vytvoriť korytnačku v programe alebo chcete rovno nastaviť nejaké parametre a nechcete sa preklikávať cez okienka, môžete použiť príkaz:
 nová "korytnačka [meno Benji poz [100 100] smer 90 hp 3]
 ...vznikne nám korytnačka, ktorá sa volá Benji, domov bude mať v bode [100 100], bude otočená na východ a hrúbka jej pera bude 3. Dajú sa nastaviť aj niektoré iné vlastnosti. Ak ich chcete nastaviť, do hranatej zátvorky pridáte ďalšiu dvojicu "vlastnosť hodnota". Ak chcete, aby mala korytnačka napríklad nejaký iný tvar, pridáte dvojicu tvar martan.
 nová "korytnačka []
 Žiadnu vlastnosť samozrejme nastavovať nemusíte. Ak nič nenastavíte, korytnačka dostane štandardné meno (pravdepodobne niečo ako k4) a všetky ostatné parametre budú tiež nastavené na štandardné hodnoty.

Práca s viacerými korytnačkami:

- ak chceme pracovať s jednou konkrétnou korytnačkou, tak ju oslovíme takto k3' do 100
- ak potrebujete aby vykonala viac príkazov, tak takto: pre [k4] [do 100 vp 90 pd]
- ak chceme aby viac korytnačiek urobilo niečo, tak ich oslovíme naraz: pre [k2 k3 k5] [nechfp ? do 100 bod 80]
- ak chceme aby všetky korytnačky urobili niečo: pre vsetky [ph vz 10]