

Funzioni incluse nella libreria `turtle.h`

Le funzioni sono contrassegnate come `static inline` in modo da poter inserire sia le definizioni che l'implementazione direttamente nel file `.h` senza generare errori di compilazione nel caso in cui tu lo includa in più file.

- `turtle_init(width, height, title)`
Apri la finestra grafica e posiziona la tartaruga esattamente al centro dello schermo rivolta verso destra (0 gradi).
- `forward(distance)` / `backward(distance)`
Sposta la tartaruga avanti o indietro dei pixel indicati.
- `turn_right(degrees)` / `turn_left(degrees)`
Ruota l'orientamento in senso orario o antiorario.
- `pen_up()` / `pen_down()`
Alza o abbassa la penna per decidere se lasciare la scia durante il movimento.
- `set_color(Color)`:
Cambia il colore del tratto (puoi usare le costanti Raylib come `RED`, `GREEN`, `BLUE`, `WHITE`, `GOLD`, ecc.).
- `go_to(x, y)`
Teletrasporta la tartaruga alle coordinate assolute `x` e `y`.
- `set_heading(degrees)`
Forza l'orientamento a un angolo specifico (0 = destra, 90 = giù, 180 = sinistra, 270 = su).
- `clear_screen(Color)`
Cancella tutto il disegno corrente colorando lo sfondo del colore scelto.
- `turtle_wait()`

Deve sempre essere l'ultima istruzione del main, altrimenti la finestra si chiuderebbe all'istante senza darti il tempo di vedere il disegno.