

Pour cet exercice, on retrouve 7 boutons, un **chooser** et un champ numérique. *Figure 1*

Le code ainsi que le fonctionnement général est basé sur le premier exercice, c'est pourquoi je ne parlerai que des éléments changeants.

Dans cet exercice, les méthodes **new-turtle** et **new-patch** génèrent une position aléatoire au lieu d'une sélection à la souris.

La méthode **pickup-turtle** permet de "drag and drop" la tortue à l'endroit voulu. Étant de type "**forever**" il est favorable de ne la léser activée uniquement le temps de déplacer l'objet.

La méthode **move-turtle** est la même que précédemment, simplement, elle colore les patches survolés au fur et à mesure de la course de la tortue. Il est également préférable de la désactiver une fois le chemin terminé. *Figure 2*

La méthode **reset-pos-turtle** permet de positionner la tortue au début du chemin parcouru. Pour cela, au moment de créer la tortue, on enregistre sa position dans une variable globale, qui sera récupérée plus tard par la méthode. *Figure 3*

La deuxième partie de l'exercice permet de dessiner différentes formes grâce au chemin de la tortue.

Pour cela, on peut sélectionner la forme, puis dans un deuxième temps la taille du trait. Finalement, on peut lancer le dessin grâce à la méthode **turtle-draw** *Figure 4 à 7*