

Ce premier exercice fonctionne avec 6 boutons et un “choicer” (*Figure 1*)

Ordre d'utilisation :

clear → new-turtle → yellow-turtle → new-pcolor → new-patch → yellow-patch → move-turtle

Ces boutons sont associés à 6 méthodes permettant le bon fonctionnement de l'exercice.

clear (*Figure 2*)

La méthode permet dans un premier temps de redimensionner la zone

Dans un second temps, la méthode “nettoie” la zone.

- Retirer la tortue présente (J'ai fait le choix de ne pouvoir créer qu'une tortue sur l'écran)
- Recolorer tous les patchs en noir (couleur de base)

new-turtle (*Figure 3*)

Après avoir retiré la tortue présente,

la méthode crée une tortue blanche et de taille 5 au centre l'écran

yellow-turtle (*Figure 4*)

La méthode change la couleur de la tortue présente pour du jaune

new-patch (*Figure 5*)

La méthode enregistre le clic de la souris ainsi que ses coordonnées à ce moment-là.

Puis, elle recolorer tous les patchs en noir afin de colorer le patch choisi uniquement.

La couleur peut être choisie via le choicer.

Un flag est levé à ce moment-là pour autoriser le mouvement de la tortue.

yellow-patch (*Figure 6*)

La méthode colore le patch sélectionné en jaune

move-turtle (*Figure 7*)

Si un patch est choisi, la tortue se dirige dans sa direction. Une fois la cible atteinte, le flag devient faux.

Il faut noter que les boutons new patch et move-turtle sont en mode “forever” ce qui signifie qu'ils ne sont actionnés qu'une fois. De cette manière, on peut poser plusieurs patchs à la suite (un à un), et la tortue les suivra.