

Tortue (Scratch avec Python)

Le module turtle permet de tracer facilement des dessins en Python. Il s'agit de commander une tortue à l'aide d'instructions simples comme « avancer », « tourner »... C'est le même principe qu'avec Scratch, avec toutefois des différences : tu ne déplaces plus des blocs, mais tu écris les instructions ; et en plus les instructions sont en anglais !

[Vidéo ■ Tortue - partie 1](#)

[Vidéo ■ Tortue - partie 2](#)

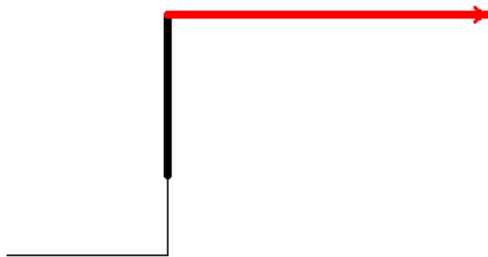
Cours 1 (La tortue Python).

La tortue c'est l'ancêtre de *Scratch* ! En quelques lignes tu peux faire de beaux dessins.

```
from turtle import *

forward(100)  # On avance
left(90)     # 90 degrés à gauche
forward(50)
width(5)     # Epaisseur du trait
forward(100)
color('red')
right(90)
forward(200)

exitonclick()
```



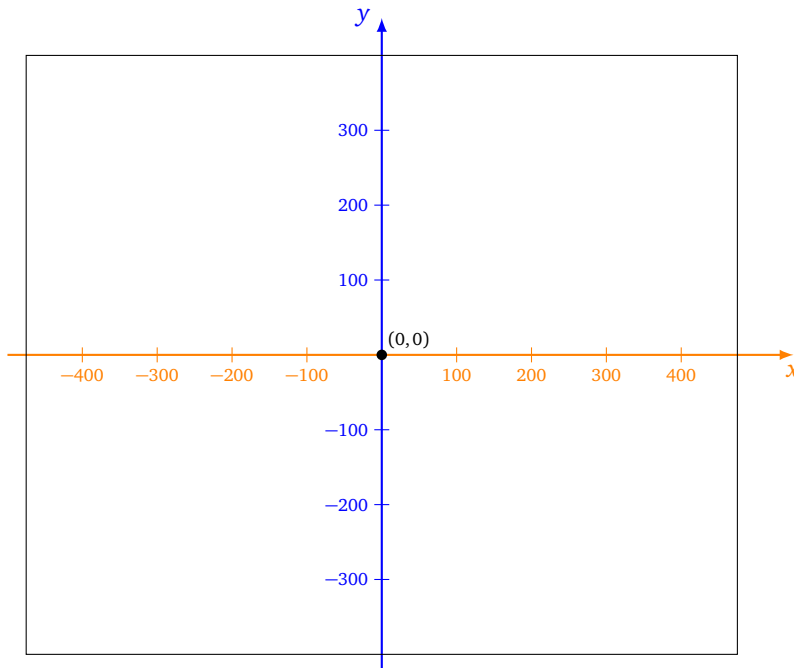
Voici une liste des principales commandes, accessibles après avoir écrit :

```
from turtle import *
```

- `forward(longueur)` avance d'un certain nombre de pas
- `backward(longueur)` recule
- `right(angle)` tourne vers la droite (sans avancer) selon un angle donné en degrés

- `left(angle)` tourne vers la gauche
- `setheading(direction)` s'oriente dans une direction (0 = droite, 90 = haut, -90 = bas, 180 = gauche)
- `goto(x,y)` se déplace jusqu'au point (x,y)
- `setx(newx)` change la valeur de l'abscisse
- `sety(newy)` change la valeur de l'ordonnée
- `down()` abaisse le stylo
- `up()` relève le stylo
- `width(epaisseur)` change l'épaisseur du trait
- `color(couleur)` change la couleur : "red", "green", "blue", "orange", "purple"...
- `position()` renvoie la position (x,y) de la tortue
- `heading()` renvoie la direction angle vers laquelle pointe la tortue
- `towards(x,y)` renvoie l'angle entre l'horizontale et le segment commençant à la tortue et finissant au point (x,y)
- `exitonclick()` termine le programme dès que l'on clique

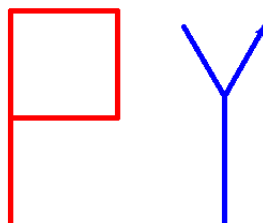
Les coordonnées de l'écran par défaut vont de -475 à +475 pour les x et de -400 à +400 pour les y ; (0,0) est au centre de l'écran.



Activité 1 (Premiers pas).

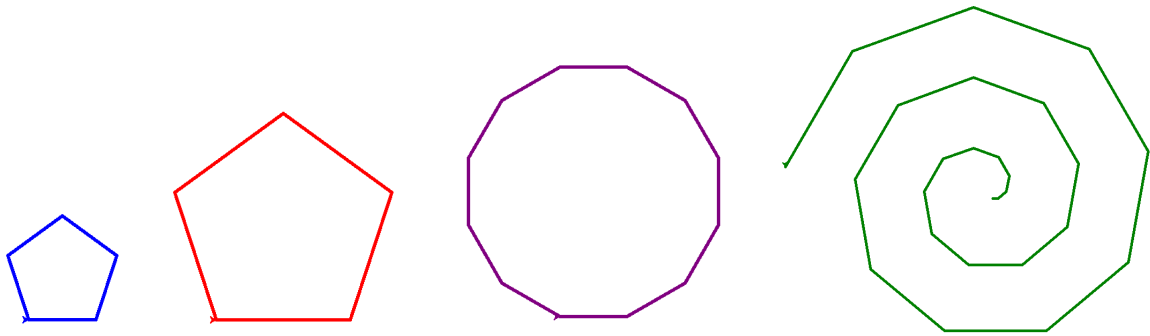
Objectifs : tracer tes premiers dessins.

Trace les premières lettres de Python, par exemple comme ci-dessous.



Activité 2 (Figures).

Objectifs : tracer des figures géométriques.



1. **Pentagone.** Trace un premier pentagone (en bleu). Tu dois répéter 5 fois : avancer de 100 pas, tourner de 72 degrés.

Indication. Pour construire une boucle utilise

```
for i in range(5):
```

(même si tu n'utilises pas ensuite la variable *i*).

2. **Pentagone (bis).** Définis une variable *longueur* qui vaut 200 et une variable *angle* qui vaut 72 degrés. Trace un second pentagone (en rouge) en avançant cette fois de *longueur* et en tournant de *angle*.

3. **Dodécagone.** Trace un polygone à 12 côtés (en violet).

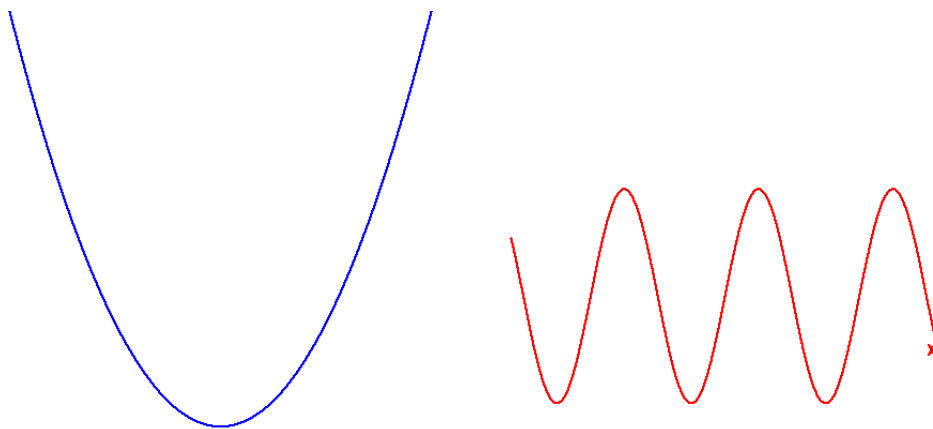
Indication. Pour tracer un polygone à *n* côtés, il faut tourner d'un angle de $360/n$ degrés.

4. **Spirale.** Trace une spirale (en vert).

Indication. Construis une boucle, dans laquelle tu tournes toujours du même angle, mais par contre tu avances d'une longueur qui augmente à chaque étape.

Activité 3 (Graphe de fonctions).

Objectifs : tracer le graphe d'une fonction.



Trace le graphe de la fonction carré et de la fonction sinus.

Afin d'obtenir une courbe dans la fenêtre de la tortue, répète pour *x* variant de -200 à $+200$:

- poser $y = \frac{1}{100}x^2$,

- aller à (x, y) .

Pour la sinusoïde, tu peux utiliser la formule

$$y = 100 \sin\left(\frac{1}{20}x\right).$$

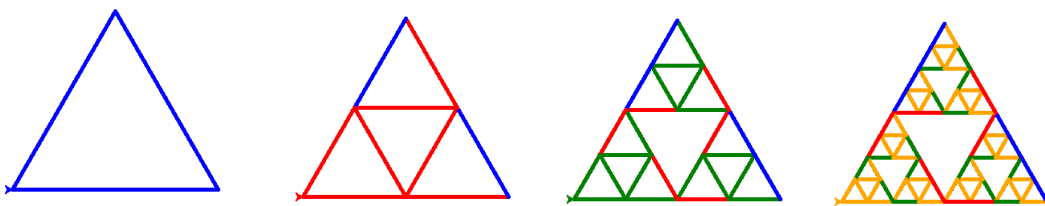
Par défaut Python ne connaît pas la fonction sinus, pour utiliser `sin()` il faut d'abord importer le module `math` :

```
from math import *
```

Pour que la tortue avance plus vite, tu peux utiliser la commande `speed("fastest")`.

Activité 4 (Triangle de Sierpinski).

Objectifs : tracer le début de la fractale de Sierpinski en imbriquant des boucles.



Voici comment tracer le second dessin. Analyse l'imbrication des boucles et trace les dessins suivants.

```
for i in range(3):
    color("blue")
    forward(256)
    left(120)

    for i in range(3):
        color("red")
        forward(128)
        left(120)
```

Activité 5 (Le cœur des tables de multiplication).

Objectifs : dessiner les tables de multiplication. Pour une introduction en vidéo voir « [la face cachée des tables de multiplication](#) » sur Youtube par Micmaths.

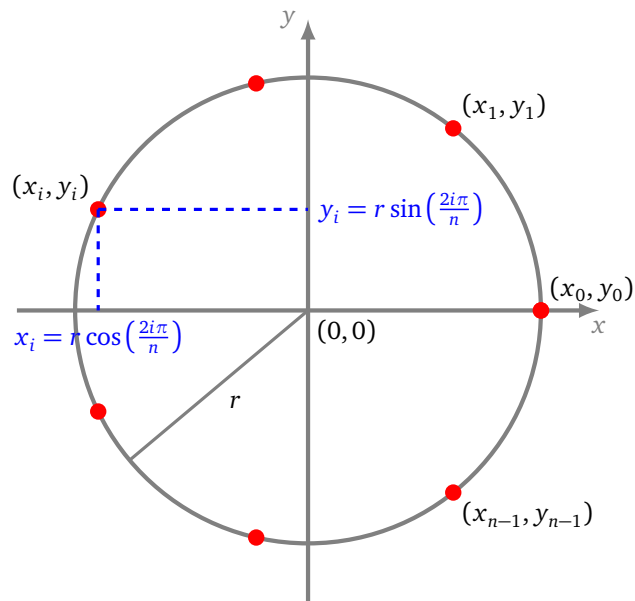
On fixe un entier n . On étudie la table de 2, c'est-à-dire que l'on calcule 2×0 , 2×1 , 2×2 , jusqu'à $2 \times (n-1)$. En plus les calculs se feront modulo n . On calcule donc

$$2 \times k \pmod{n} \quad \text{pour } k = 0, 1, \dots, n-1$$

Comment dessiner cette table ?

On place sur un cercle n points numérotés de 0 à $n-1$. Pour chaque $k \in \{0, \dots, n-1\}$, on relie le point numéro k et le point numéro $2 \times k \pmod{n}$ par un segment.

Voici le tracé, de la table de 2, modulo $n = 10$.



Cours 2 (Plusieurs tortues).

On peut définir plusieurs tortues qui se déplacent de façon indépendante chacune de leur côté. Voici comment définir deux tortues (une rouge et une bleue) et les déplacer.

```
tortue1 = Turtle()    # Avec un 'T' majuscule !
tortue2 = Turtle()

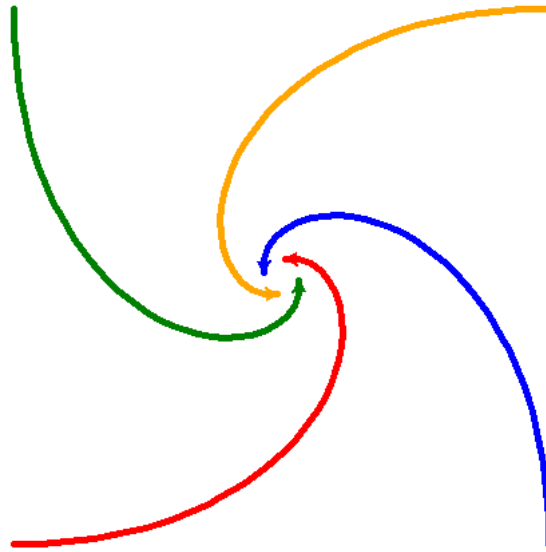
tortue1.color('red')
tortue2.color('blue')

tortue1.forward(100)
tortue2.left(90)
tortue2.forward(100)
```

Activité 6 (La poursuite des tortues).

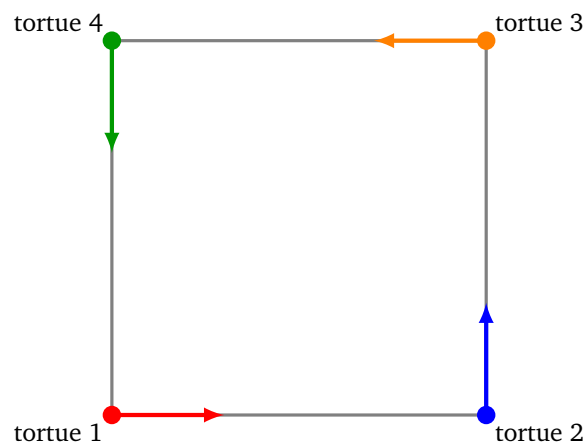
Objectifs : tracer des courbes de poursuite.

Programme quatre tortues qui courent les unes après les autres :



- la tortue 1 court après la tortue 2,
- la tortue 2 court après la tortue 3,
- la tortue 3 court après la tortue 4,
- la tortue 4 court après la tortue 1.

Voici les positions et orientations de départ :



Indications. Utilise le bout de code suivant :

```
position1 = tortue1.position()
position2 = tortue2.position()
angle1 = tortue1.towards(position2)
tortue1.setheading(angle1)
```

- Tu places les tortues aux quatre coins d'un carré, par exemple en $(-200, -200)$, $(200, -200)$, $(200, 200)$ et $(-200, 200)$.
- Tu récupères la position de la première tortue par `position1 = tortue1.position()`. Idem pour les autres tortues.
- Tu calcules l'angle entre la tortue 1 et la tortue 2 par la commande `angle1 = tortue1.towards(position2)`.

- Tu orientes la tortue 1 selon cet angle : `tortue1.setheading(angle1)`.
- Tu avances la tortue 1 de 10 pas.

Améliore ton programme en traçant à chaque fois un segment entre la tortue poursuivante et la tortue poursuivie.

