

Fondamentaux de l'IA – EXAM 1

03 - La course de tortue - Python et algorithme

Soit le champ suivant où vont s'affronter 5 tortues dans une course. On rappelle que dans le module turtle l'écran est centré en 0,0. L'image montre juste la taille du terrain, vous devez adapter les valeurs des positions.

A/

Déclarez les 5 tortues et positionnez-les sur leurs hexagones respectifs

1. Michelangelo / couleur orange = « Orange »
2. Leonardo / couleur bleue = « Deep Sky Blue »
3. Raphael / couleur : rouge = « Red »
4. Splinter / couleur gris = « Dark Slate Gray »

B/

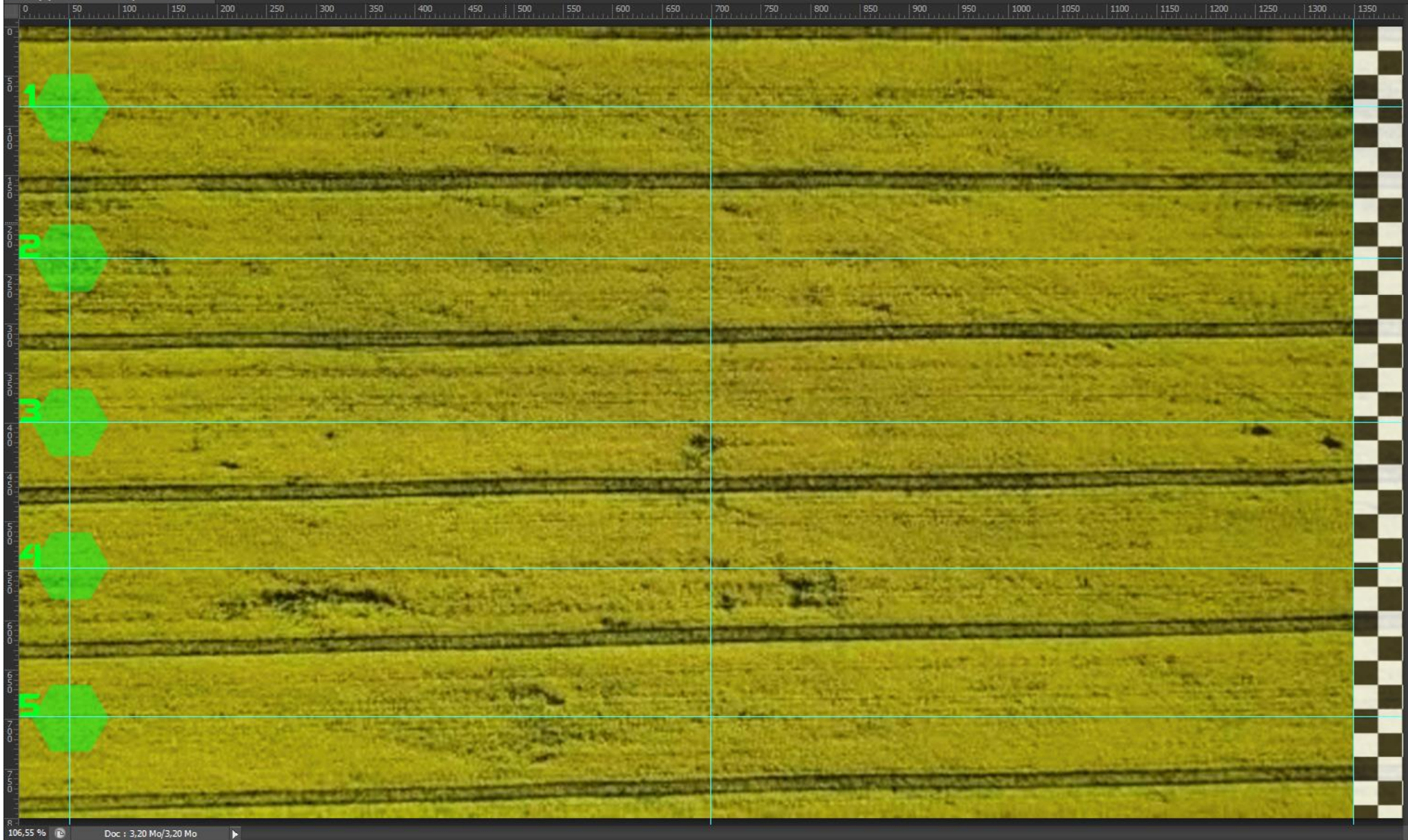
Demander de saisir dans la console les prédictions des joueurs 1 et 2 dans le format 1,2,3

C/

A l'aide d'une boucle while, faire courir les tortues en tirant un nombre entre 0 et 5 qui représente le nombre de pixels du déplacement vers la droite, jusqu'à ce que la dernière tortue ait passée la ligne d'arrivée au pixel 1380 (à remettre dans le contexte d'origine de 0,0 du module turtle)

D/

Comparer les résultats de la course avec les pronostics des joueurs et afficher le résultat de la course (position et nom des tortues) # et le joueur gagnant avec la tortue arbitre et l'instruction turtle.write à la position 0,0



Prenez appui sur le fichier fourni pour démarrer le projet

Changez la shape de la tortue

```
forward(20)  
  
ada = Turtle()  
ada.color('red')  
ada.shape('turtle')
```

