

Mini Projet 1 – Prise en main de l'environnement

Draw Circle

1. Taper le programme suivant dans l'éditeur de texte et l'enregistrer.

```
# Dessin
forward(100)
left(30)
forward(100)
exitonclick()
```

a) Exécuter le programme. Que se passe-t-il ?

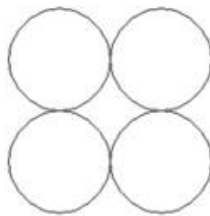
b) Ajouter dans le programme sous la ligne contenant '# Dessin' l'instruction :

```
from turtle import *
```

Réexécuter le programme. A quoi sert la ligne que l'on a ajouté ?

c) Modifier le programme pour qu'il affiche un carré de 100 pixels de côté.

2. La fonction `circle(50)` permet de tracer un cercle de rayon 50 (pixels). En utilisant les fonctions `penup()`, `pendown()`, `goto(,)` et `hideturtle()`, créer un programme affichant la figure suivante.



3. Modifier le programme précédent, pour que le rayon ne soit pas fixé à 50 mais demandé à l'utilisateur.

4. Modifier le programme pour qu'il demande en plus une couleur et remplisse les disques obtenus avec la couleur choisie. Indications : `fillcolor("blue")` indique de colorier en bleu. Il faut utiliser `begin_fill()` et `end_fill()` en les plaçant au bon endroit dans le programme pour remplir une zone.

Bonus : Tracer la figure suivante

