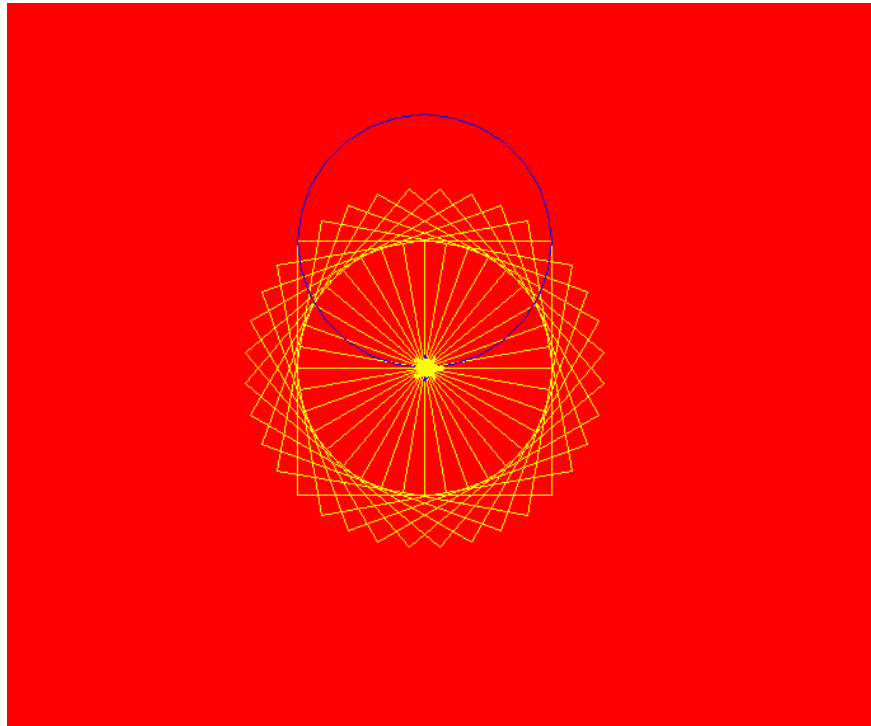


PROYECTO CON PYTHON



Alumno: Adrián Nodal Sandoya

Curso: 2ºBACHILLERATO C

Asignatura: TIC II

ÍNDICE

1.-Introducción.....	1
2.-Objetivo y metas.....	1
3.-Código y su respectiva explicación.....	1
4.-Fotos.....	2
5.-Conclusión.....	3

1.-Introducción.

En esta práctica hemos desarrollado los conocimientos adquiridos a lo largo de las clases sobre PYTHON que es un lenguaje de programación interpretado cuya filosofía hace hincapié en una sintaxis que favorezca un código legible.

2.-Objetivo y metas.

El objetivo es entender el lenguaje de Python y realizar un proyecto que nos ayude a ello. Las metas que debemos conseguir serían el manejo de la librería “turtle”, definir clases, establecer formas y colores, además de poder realizar bucles con el fin de crear un diseño para un dibujo.

3.-Explicación del código.

```
import turtle
```

Importar la librería “turtle”

```
def dibujar_cuadrado(instance):
```

```
    for i in range(1,5):
```

```
        instance.forward(100);  
        instance.right(90);
```

Defines la función “dibujar_cuadrado”, que consiste en realizar un bucle de 4 veces en que avanza 100 y gira 90 grados a la derecha.

```
def draw_art():
```

```
    window = turtle.Screen();  
    window.bgcolor("red");
```

```
    pepe = turtle.Turtle();  
    pepe.shape("turtle");  
    pepe.color("yellow");  
    pepe.speed(1000);
```

```
    ana = turtle.Turtle();  
    ana.shape("arrow");  
    ana.color("blue");  
    ana.speed(1000);
```

Definimos la función de “dibujar arte” para realizar el dibujo

Abrimos la ventana de turtle y establecemos el color rojo de fondo

Establecemos pepe con forma de tortuga y de color amarillo a una velocidad de 1000ms

Establecemos ana con forma de flecha y de color azul a una velocidad de 1000ms

```

for i in range(1,37):
    dibujar_cuadrado(pepe);
    ana.circle(100);
    pepe.right(10);

draw_art()
window.exitonclick();

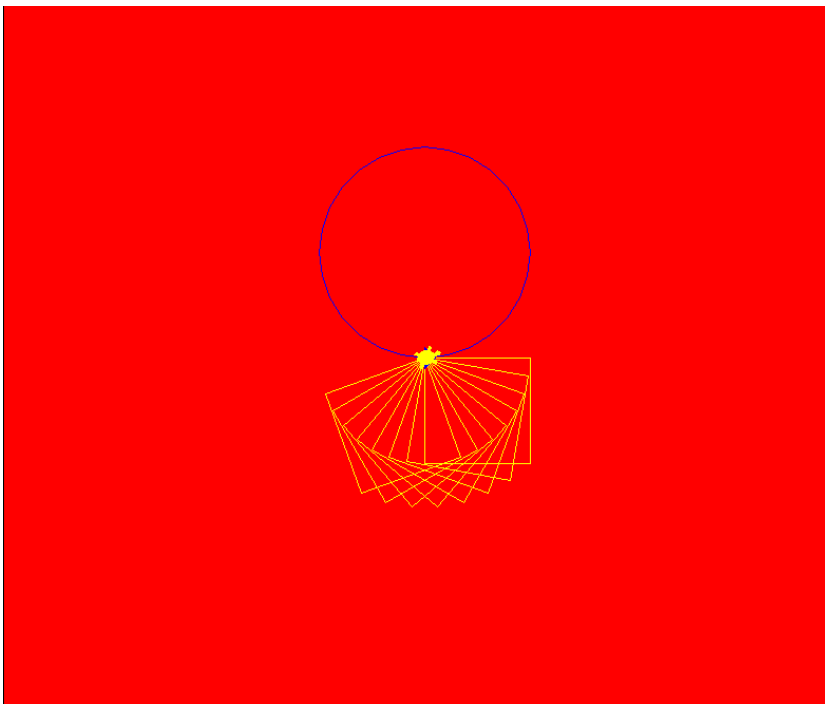
```

La función hará la función ya explicada "dibujar_cuadrado" y dibujar con la condiciones de Ana dibujar un círculo y hacer pepe 10 a la derecha

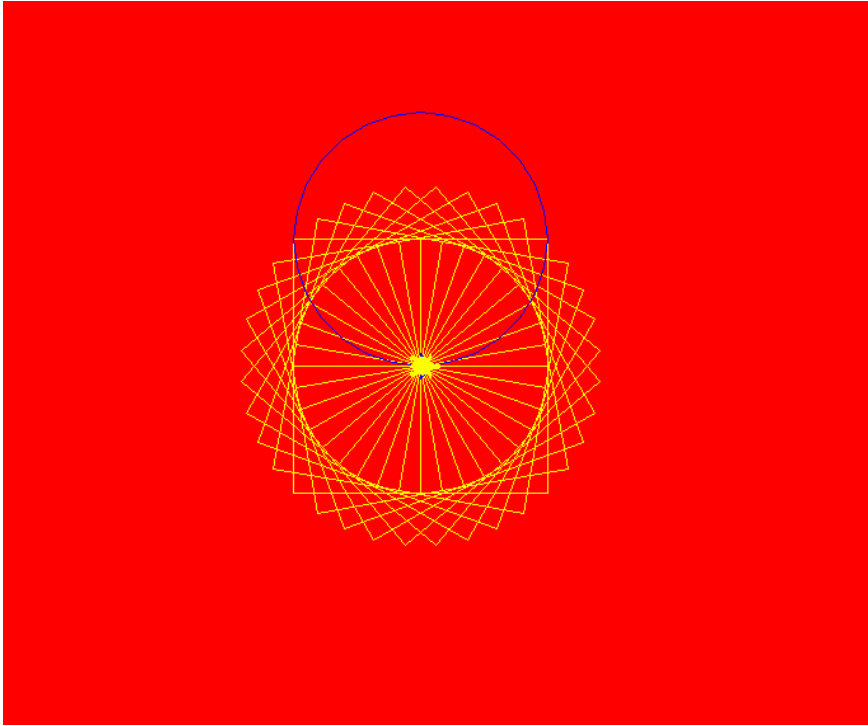
Realizar la función de "dibujar arte" y después cerrar la ventana de "turtle" que habíamos abierto

4.-Fotos:

Primero se hace el círculo con las condiciones establecidas en ana, es decir con la forma flecha y color azul y después irá haciendo los cuadrados con las condiciones establecidas en pepe, es decir, con forma de tortuga y en color amarillo:



Hasta llegar a su estado final:



5.-Conclusión:

Me ha parecido un trabajo que me ha ayudado a consolidar los conocimientos sobre Python, creo que en general no ha habido problema alguno, y sobre todo es muy satisfactoria la posibilidad de ver gráficamente lo que hacemos en un programa.