**Projet Python : Space Invaders - Étape 1**

1. **À quoi sert la ligne turtle.done() à la fin du code ?**  
   La ligne turtle.done() permet de garder la fenêtre Turtle ouverte une fois que le programme a terminé d'exécuter toutes les instructions. Sans cette ligne, la fenêtre se fermerait immédiatement à la fin du programme.
2. **Que fait la méthode penup() sur l’objet cannon ? Pourquoi est-elle utilisée ici ?**

La méthode penup() désactive le traçage du dessin par le "stylo" de Turtle. Cela signifie que lorsque l'objet cannon se déplace, il ne laisse pas de ligne derrière lui. Elle est utilisée ici pour éviter que des lignes ne soient dessinées pendant que le canon est placé à sa position initiale.

1. **Quelle commande permet de changer la couleur de l’arrière-plan de la fenêtre ? Essayez de modifier la couleur.**

La commande qui permet de changer la couleur de l’arrière-plan est window.bgcolor("nom\_de\_la\_couleur"). Pour modifier la couleur, il suffit de remplacer "white" par une autre couleur. Par exemple, dans mon code, j’ai remplacé le blanc par le vert "green".

1. **Quelle est la différence entre setposition() et setheading() dans Turtle ?**

- setposition(x, y) déplace l'objet Turtle à une position spécifique sur l'écran en utilisant les coordonnées (x, y). Tandis que setheading(angle) modifie l'orientation de l'objet Turtle en fixant un angle. Par exemple, 0 correspond à la droite, 90 correspond au haut, 180 à la gauche, et 270 au bas.

1. **Si vous vouliez changer la forme du canon en cercle, quelle ligne du code devez-vous modifier et comment ?**

Il faut modifier cannon.shape("square") en cannon.shape("circle")