

ListeTurtle

June 18, 2019

Pour connaître les fonctions du module "turtle" il suffit de faire :

```
import turtle
dir(turtle)
```

mais la liste est assez longue alors en voici les principales :

```
# Graphiques
up() # lève le crayon (pas de dessin).
down() # baisse le crayon.
forward(n) # avance de n.
left(r) # tourne à gauche de r degrés.
right(r) # tourne à droite de r degrés.
goto(x,y) # positionne le crayon en (x,y), (0,0) est le centre de l'écran.
setheading(valeur_direction) #oriente la tortue dans une direction (0 pour droite, 90 pour haut, 180 pour gauche, 270 pour bas)
circle(r) # dessine un cercle de rayon r
write(texte) # écrit le texte là où se trouve le curseur
reset() # efface le dessin
width(n) # définit la largeur du trait.
color(blue) # définit la couleur du dessin, ici bleu.
bgcolor(red) # définit la couleur du fond.
fill(1) # permet en début de construction de remplir la ligne fermée qui va être tracée (idem end_fill())
fill(0) # en fin de construction pour indiquer que le remplissage est levé.(idem end_fill())
# Repérage
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 à (x,y)
setx(nouvel_x) #change la valeur de l'abscisse
sety(nouvel_y) #change la valeur de l'ordonnée
# Limites de l'écran par défaut : xmin = -475, xmax = +475, ymin = -400 ymax = +400

# !!! utile
exitonclick() #ferme la fenêtre graphique par clic sur cette dernière.
```

pour de plus amples précisions : [wikilivre](#)