

# 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 par (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](#)