

# GenieCivileOuvrage2D

## Listing des fonctions :

### Fonction 1 : **dessiner\_cercle**

- Entrées : rayon, draw (étant la variable qui stock turtle)
- Sorties : draw
- Méthodes : Appel de fonction
- Connu :

### Fonction 2 : **dessiner\_demiCercle**

- Entrées : rayon, draw (étant la variable qui stock turtle)
- Sorties : draw
- Méthodes : Appel de fonction
- Connu :

### Fonction 3 : **dessiner\_carre**

- Entrées : cote, draw (étant la variable qui stock turtle)
- Sorties : draw
- Méthodes : Usage d'une fonction itérative
- Connu :

### Fonction 4 : **dessiner\_triangle**

- Entrées : cote1, cote2, cote3, x, y, draw (étant la variable qui stock turtle)
- Sorties : draw
- Méthodes : Appel de fonction
- Connu :

### Fonction 5 : **dessiner\_rectangle**

- Entrées : longueur, largeur, draw (étant la variable qui stock turtle)
- Sorties : draw
- Méthodes : Usage d'une fonction itérative
- Connu :

### Fonction 6 : **dessiner\_polygone**

- Entrées : nombre\_de\_cote, cote, draw (étant la variable qui stock turtle)
- Sorties : draw
- Méthodes : Appel de fonction
- Connu :

### Fonction 7 : **dessiner\_trapeze**

- Entrées : petite\_base, grande\_base , hauteur, draw (étant la variable qui stock turtle), x\_draw, y\_draw
- Sorties : draw
- Méthodes : Appel de fonction

- Connu :

#### Fonction 8 : **dessiner\_losange**

- Entrées : cote, angle, draw (étant la variable qui stock turtle)
- Sorties : draw
- Méthodes : Usage d'une fonction itérative
- Connu :

#### Fonction 9 : **dessiner\_elipse**

- Entrées : grand\_axe, petit\_axe, draw (étant la variable qui stock turtle)
- Sorties : draw
- Méthodes : Usage de fonction itérative
- Connu :