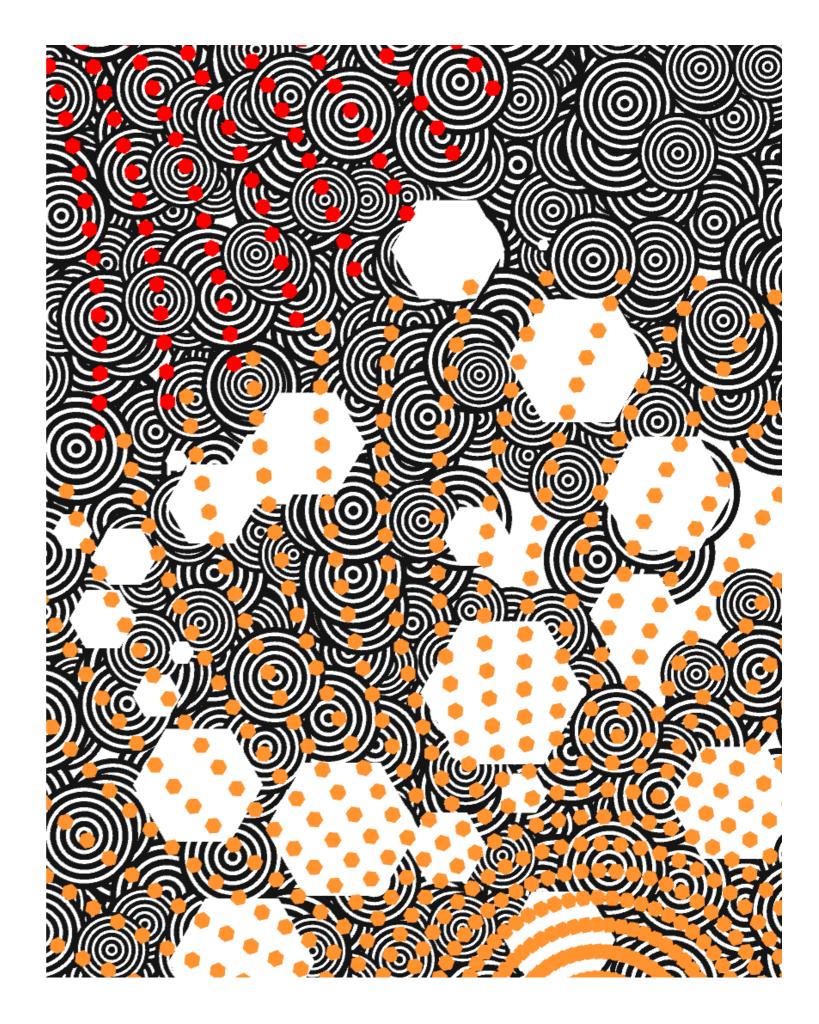
```
forme(n*10)
       popMatrix()
def spirale(forme, fois):
   pushMatrix()
   translate(width/2, height/2)
   for n in range(fois):
       rotate (0.1)
       translate(n/10+5, 0)
       forme(20)
   popMatrix()
# Au dessus ce sont les définitions de nos formes
# Copiez les noms de vos formes en dessous de cette ligne
spirale (antonio, 50)
fill(blanc)
splash(hexagone)
fill(rouge)
monte()
monte()
agauche()
pluspetit()
retourne()
spirale(hexagone, 1800)
aumilieu()
fill(orange)
pluspetit()
descend()
spirale(hexagone, 1800)
# Ici c'est la fin...
```



```
def moulin(forme, fois = 10):
   for n in range(fois):
       pushMatrix()
       scale(1 + (random(10)-5)/20.0)
       translate(random(width), random(height))
       for tour in range (120):
          rotate (radians(tour*3))
          pushMatrix()
          translate(-20,-20)
          forme(40)
          popMatrix()
       popMatrix()
def tourbillon(forme, fois = 500, nbras = 3):
   pushMatrix()
   for n in range(fois):
       for bras in range(nbras):
          rotate(2*PI/nbras)
          pushMatrix()
          rotate(0.1 * n)
          translate(3 * n, 0)
          forme()
          popMatrix()
   popMatrix()
        # Au dessus ce sont les définitions de nos formes
# Copiez les noms de vos formes en dessous de cette ligne
aumilieu()
plusbas()
plusbas()
fill(orange)
spirale(hexagone, 1000)
agauche()
fill(vert)
spirale(cercle, 1000)
plusbas()
fill(rouge)
spirale(carre, 1000)
# Ici c'est la fin...
```

