Desconocido

### Lo que has aprendido

En este capítulo has aprendido a utilizar el módulo turtle para dibujar formas geométricas, utilizando los bucles for y las sentencias if para controlar lo que hace la tortuga en la pantalla. Cambiamos el color de la línea de la tortuga y rellenamos las formas que dibujaba. También reutilizamos el código de dibujo en algunas funciones para que sea más fácil dibujar formas con diferentes colores con una sola llamada a una función.

[anterior](ch09_10.html)[Subtema 11 de 12: (Ver todo)](ch09.html)[siguiente](ch09_12.html)