TP6: Faire avancer une tortue

1 La bibliothèque de fonctions Turtle

Dans ce TP on utilisera la bibliothèque turtle qui permet de tracer des figures à l'écran à l'aide de quelques fonction simples. Pour utiliser cette bibliothèque, on utilise la commande suivante :

from turtle import *

La bibliothèque turtle contient les fonctions suivantes :

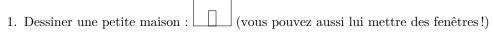
- forward(n) : avance de n pixels
- left(n) : tourne vers la gauche de n degrés
- goto(x,y) : se rend au point de coordonnées x,y
 (La fenètre comprend un repère invisible, orienté dans le sens usuel et le point (0,0) est le centre de la fenètre)
- right(n) : tourne vers la droite de n degrés
- $\operatorname{\mathsf{up}}()$: lève le crayon
- down(): baisse le crayon

Utiliser ces fonctions pour :

- 1. Tracer un carré de côté 100
- 2. Tracer un triange équilatéral de côté 100

- circle(r): dessine un cercle
- write(''texte'') : écrit un texte
- Reset(): efface le dessin
- width(n): définit l'épaisseur du trait
- color('blue') : définit la couleur du trait
- bgcolor('red') : définit la couleur du fond
- speed(n) : définit la vitesse de tracé, 0 étant le plus rapide et 10 le plus lent

2 Aller un peu plus loin



- 2. Définir une fonction python dessine maison(x) qui dessine la maison précédente à l'abscisse x.
- 3. Utiliser une boucle pour dessiner une rue qui contient 10 maisons identiques :



4. Ajouter une route devant les maisons (ne pas oublier les traits sur la route) :

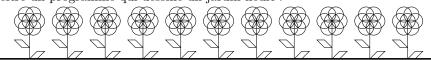


3 Encore plus loin

1. Écrire une fonction qui dessine une rosace (on utilisera une boucle !) :



2. Écrire un programme qui dessine un jardin fleuri :



3. Utilisez votre imagination pour créer d'autres dessins... On pourra par exemple ajouter des fleurs devant les maisons, ou au bord de la route!

2016-2017 page 1/1