



## 1 장 파이썬 소개

Python Programming

# Python Programming

연습문제 : 1장



# 연습문제 01 : 출력



3

- “환영합니다”, “파이썬의 세계에 오신 것을 환영합니다.”, “파이썬은 강력합니다.”를 화면에 출력하는 프로그램을 작성하시오.
  - ▣ 스크립트 모드로 실행한다.

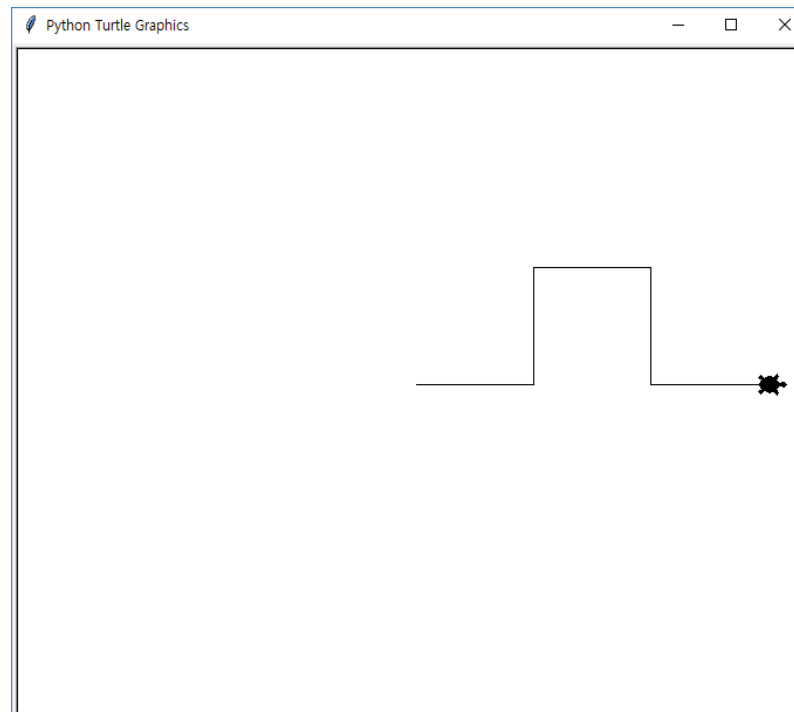
```
===== RESTART: C:/Users/Doo-Ok/Documents/test.py =====  
환영합니다.  
파이썬의 세계에 오신 것을 환영합니다.  
파이썬은 강력합니다.  
>>>
```

# 연습문제 04 : 터틀 그래픽



4

- 터틀 그래픽에서 거북이를 이동시켜서 다음과 같은 그림을 그려보자.
  - ▣ **forward**와 **right**, **left** 함수만을 사용한다.

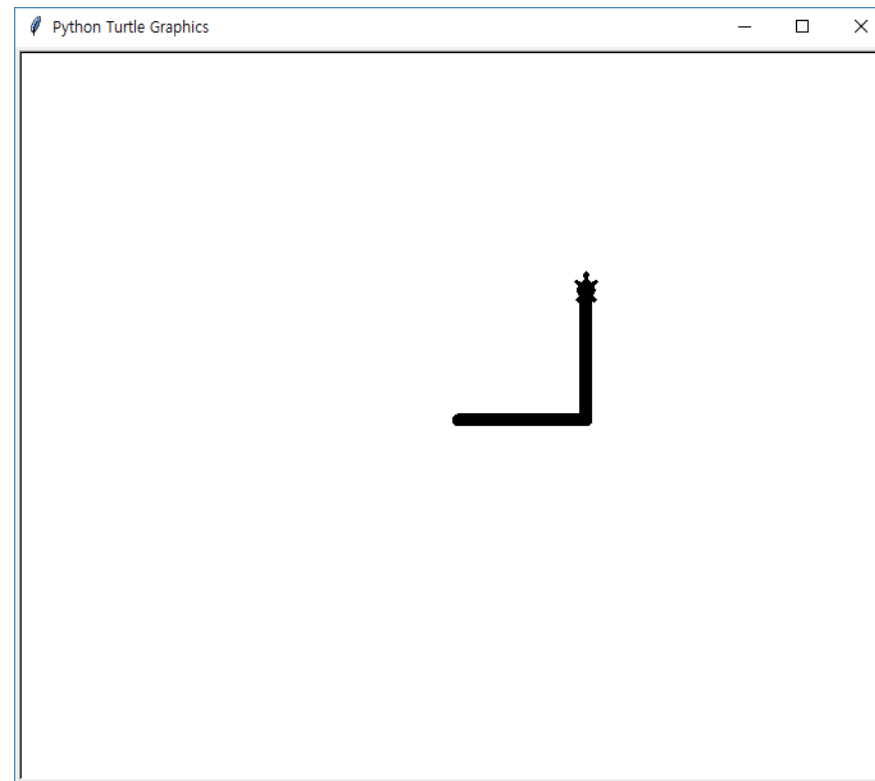


# 연습문제 05 : 터틀 그래픽



5

- 터틀 그래픽에서 **width** 함수를 호출하면, 거북이가 그리는 선의 두께를 두껍게 한다.
  - ▣ 거북이를 이동하여서 다음과 같이 두께가 10인 선을 그려보자.

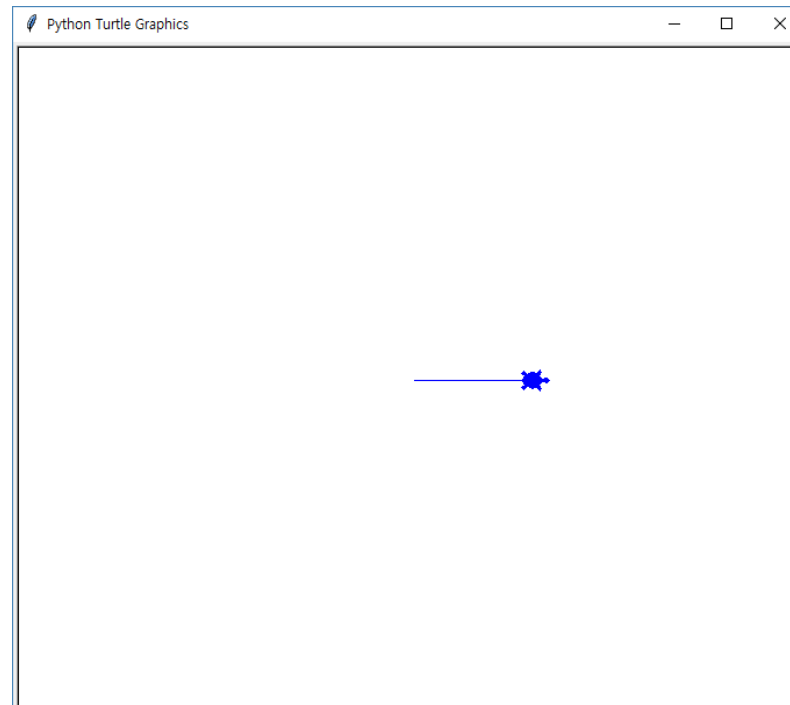


# 연습문제 06 : 터틀 그래픽



6

- 터틀 그래픽에서 **color** 함수를 호출하면, 거북이가 그리는 선의 색상을 변경할 수 있다.
  - ▣ 색상을 파랑색으로 변경하여서 다음과 같이 길이가 100 픽셀인 선을 그려보자.

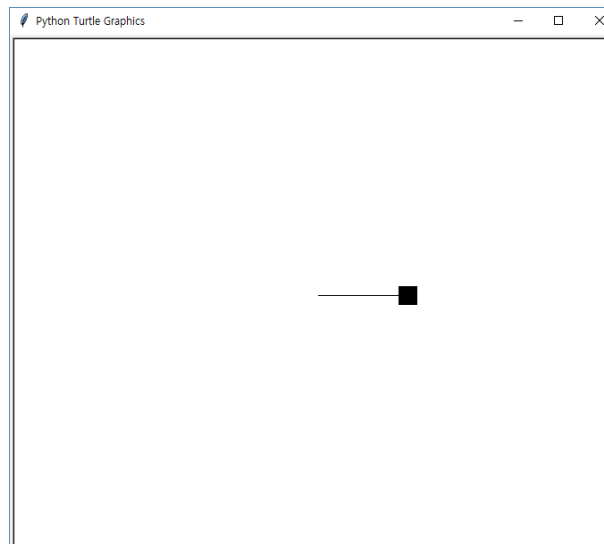


# 연습문제 07 : 터틀 그래픽



7

- 터틀 그래픽에서는 거북이의 모양을 원, 삼각형, 사각형으로 변경할 수 있다.
  - ▣ 다음과 같이 **shape** 함수를 사용하면 된다 : **t.shape("square")**
    - arrow, turtle, circle, square, triangle, classic 등의 다양한 모양이 가능하다.
  - ▣ 사각형으로 변경하고, 100 픽셀 길이의 직선을 그려보자.

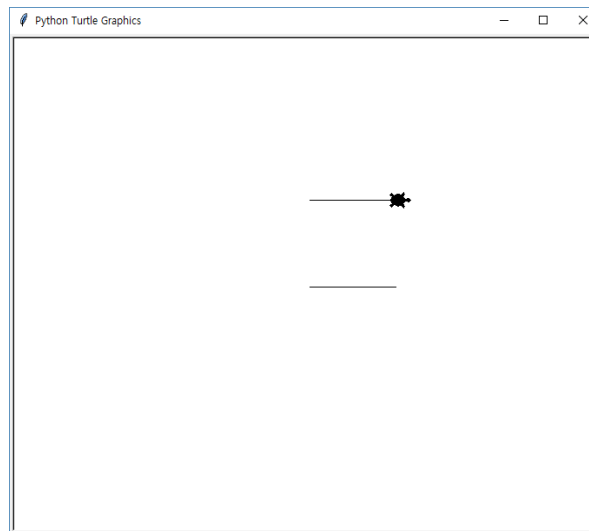


# 연습문제 08 : 터틀 그래픽



8

- 터틀 그래픽에서 거북이가 이동할 때 선이 그려지지 않게 하려면 **up** 함수를 사용 하여 펜을 들 수 있다. 반대로 **down** 함수 는 펜을 내려놓는 명령어이다.
  - ▣ 거북이를 화면 좌표 (100, 200)으로 이동시키려면 **t.goto(100, 200)** 함수를 호출한다.
    - 화면 중앙이 **원점 (0, 0)**이 된다.
  - ▣ 이들 명령어를 조합하여 다음과 같은 그림을 그려보자.





# 연습문제 09 : 터틀 그래픽



9

- 터틀 그래픽에서 **t.circle(100)** 이라고 입력하고 실행하면 화면에 반지름이 100인 원이 그려진다.
  - ▣ 이들 명령어를 조합하여서 화면에 오륜기를 그리는 프로그램을 작성해보자.
  - ▣ **goto** 함수를 이용하여 거북이를 원하는 좌표로 이동시킨다.

