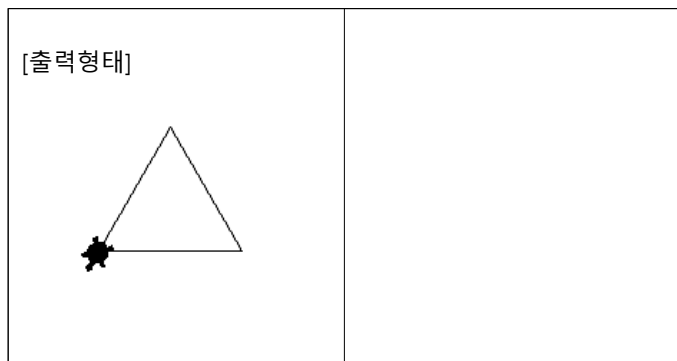
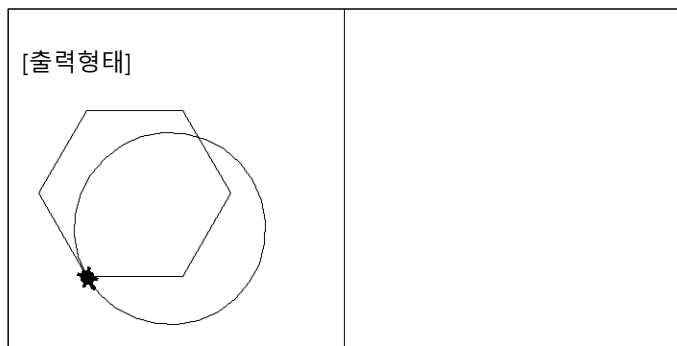


1. 터틀 그래픽을 이용하여 다음과 같은 삼각형을 그려보자. 삼각형의 좌표는 신경 쓰지 않고 모습이 정삼각형이 되도록 거북이를 움직여 보도록 한다.

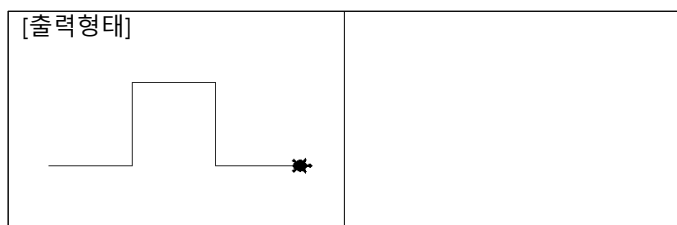


2. 터틀 그래픽을 사용하여 원과 다각형을 그려보자. 원을 그리는 명령어는 다음과 같다.

※ `t.circle(100)` # 반지름이 100인 원이 그려진다.



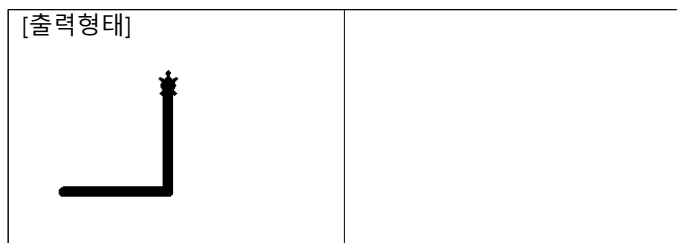
3. 터틀 그래픽에서 거북이를 이동시켜서 다음과 같은 그림을 그려보자. `forward()`와 `right()`, `left()`함수를 사용한다.



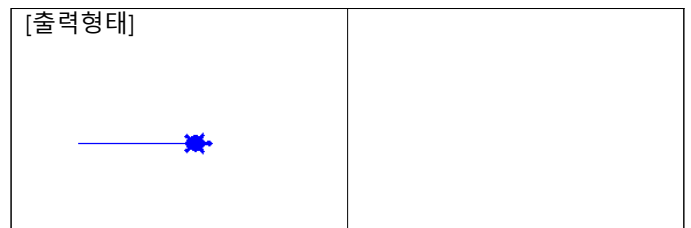
※ `left(90)`은 왼쪽으로 90도 회전, `right(90)`은 오른쪽으로 회전

4. 터틀 그래픽에서 `width()` 함수를 호출하면 거북이가 그리는 선의 두께를 두껍게 한다. 거북이를 이동하여 다음과 같이 두께가 10인 선을 그려보자.

※ `t.width(10)`을 호출하면 선의 두께가 10이 된다



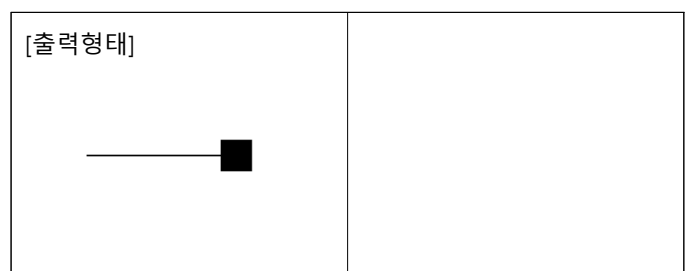
5. 터틀 그래픽에서 `color()`함수를 호출하면 거북이가 그리는 선의 색상을 변경할 수 있다. 색상을 파랑색으로 변경하여 다음과 같이 길이가 100픽셀인 선을 그려보자



※ `t.color("blue")`을 호출하면 선이 색상이 파랑색이 된다. 생상은 영어 단어로 표시해야 한다

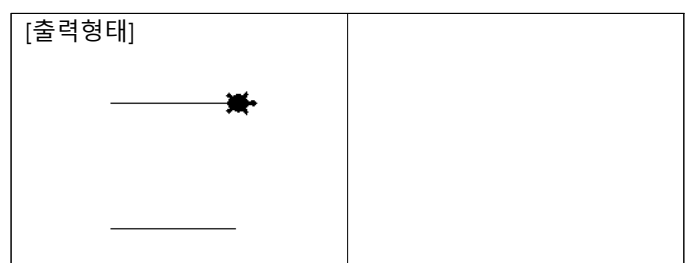
6 터틀 그래픽에서는 거북이의 모양을 삼각형, 원, 사각형으로 변경할 수 있다. 같이 `shape()` 함수를 사용하면 된다. 사각형으로 변경하고 100픽셀 길이의 직선을 그려보자

`t.shape("square")`



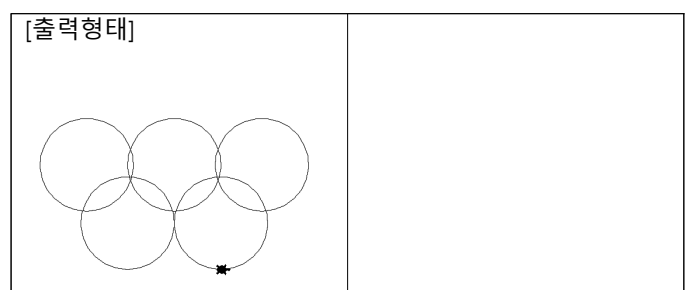
※ "arrow", "turtle", "circle", "square", "triangle", "classic" 등의 모양이 가능하다

7. 다음 출력결과와 같이 터틀을 이용하여 그림을 그리시오
터틀 그래픽에서 거북이가 이동할 때 선이 그려지지 않게하려면 `t.up()`하여 펜을 들 수 있다. 반대로 `t.down()`은 펜을 내려놓은 명령어이다. 거북이를 화면좌표(100,200)으로 이동시키면 `t.goto(100,200)`을 호출한다.



※ 터틀 그래픽의 좌표계는 수학 좌표계와 동일 한다. 화면 중앙이 원점 (0, 0)이 된다

8. 터틀 그래픽에서 `t.circle(100)`이라고 입력하고 실행하면 화면에 반지름이 100인 원이 그려진다. 이들 명령어를 조합하여 화면에 오륜기를 그리는 프로그램을 작성해 보자.



※ `goto()`를 이용하여 거북이를 원하는 좌표로 이동시킨다. 이동시키면서 선이 그려지지 않게 하려면 `up()`을 호출한다. 다시 선을 그리려면 `down()`을 호출한다