

Partie II : Le module Turtle (pour les 2ndes)

Partie à effectuer désormais dans l'éditeur de texte afin de pouvoir sauvegarder votre travail.

Ce module sert à programmer des graphismes vectoriels, c'est-à-dire simplement basés sur des lignes, des points et des courbes.

Avant de commencer, il suffit d'importer au début de la session (ou du programme) le module turtle :

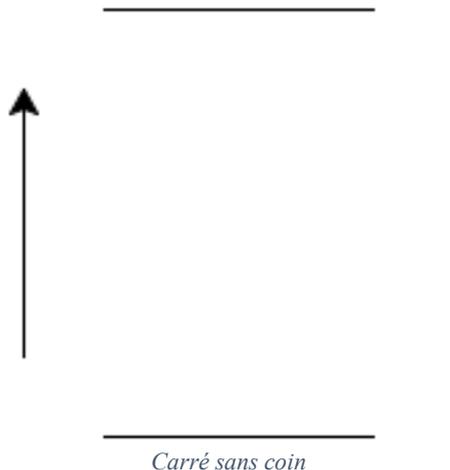
```
>>> from turtle import *
```

Quelques instructions : (ne pas les recopier, elles vous serviront pour faire le **À vous !**)

```
>>> down()           #Met le style en position écriture.
>>> up()             #Relève le stylo.
>>> forward(50)      #Avance de 50 pixels.
>>> backward(50)     #Recul de 50 pixels.
>>> goto(x,y)        #Va au point de coordonnées (x ;y).
>>> left(270)        #Tourne à gauche de 270°.
>>> right(90)        #Tourne à droite de 90°.
>>> reset()          #Efface le canevas et place la tortue à son emplacement et dans la direction de départ.
>>> clear()          #Efface le canevas mais laisse la tortue dans son état actuel.
>>> color("green")   #Couleur du tracé.
>>> width(3)         #Les tracés auront 3 pixels d'épaisseur.
>>> bgcolor("couleur") #Couleur du fond de canevas.
```

À vous ! (Vous m'appellerez après chaque étape afin de valider votre travail)

- Dessinez un rectangle de 100 par 50 pixels.
- Dessinez un triangle équilatéral de côté 150 pixels.
- Dessinez un carré sans coin (voir dessin ci-dessous).
- Écrivez votre prénom ou le mot PYTHON en changeant de couleur à chaque caractère.



Pour aller un peu plus loin :

```
>>> color(1,1,0)     #tracer en RGB avec 100% de rouge, 100% de vert et 0% de bleu : jaune.
>>> circle(10)       #trace un cercle de rayon 10.
>>> setheading(0)    #s'oriente dans une direction (0 = droite, 90 = haut, 90 = bas, 180 = )gauche
>>> color(1,1,0)     #Couleur du tracé.
>>> beginfill()      #Trace un cercle de rayon 50 et de la couleur choisie puis le remplit de la même couleur.
>>> circle(50)
>>> endfill()
```