

Le module turtle est un ensemble d'outils permettant de dessiner à l'aide d'instructions simples.

### 1. Exemple

Taper le programme ci-dessous dans l'interpréteur de commande de IDLE, cela permettra de suivre ce qui se passe au fur et à mesure :

```
from turtle import *           # il faut importer le module turtle et ses fonctions
forward(120)
left(90)
color('red')
forward(80)
```

A retenir! Ne pas oublier de commencer votre programme par l'instruction suivante : **from turtle import \***

### 2. Fonctions turtle

Les principales fonctions du module turtle sont :

#### Mouvement de la Tortue :

- **forward(d)** : Avancer d'une distance d (en pixels)
- **backward(d)** : Reculer d'une distance d (en pixels)
- **goto(x,y)** : Positionner la tortue au point de coordonnées (x ; y)
- **color(couleur)** : Couleur peut être une chaîne prédéfinie ('red', 'blue', 'green', etc.)
- **left(a)** : Fait pivoter la tortue d'un angle a degrés vers la gauche
- **right(a)** : Fait pivoter la tortue d'un angle de a degrés vers la droite
- **circle(r)** : trace un cercle de rayon r, le point de départ de la tortue appartient au cercle (*attention il n'est pas centré sur la position de la tortue*) ;
- **circle(r,s)** : trace un arc de cercle correspondant à s degrés
- **dot(d,c)** : dessine un disque de diamètre d et de couleur c là où est la tortue
- **setheading(a)** : où a est en degrés – permet de fixer un cap absolu à la tortue.

#### Contrôle su stylo :

- **up()** : Releve le crayon (pour pouvoir avancer sans dessiner)
- **down()** : Abaisse le crayon (pour pouvoir recommencer à dessiner)
- **width(épaisseur)** : Choisir l'épaisseur du tracé (en pixels)
- **reset()** : nettoie la fenêtre de dessin, réinitialise la tortue ; elle est située alors au centre de l'écran de dessin tournée vers la droite.
- **color(c)** : la couleur par défaut est le noir, on peut la changer en mettant une couleur prédéfinie c : 'red', 'green', 'blue', 'yellow', ...
- **fillcolor(c)** : Remplit une figure fermée à l'aide de la couleur demandée c.
- les balises **begin\_fill()** et **end\_fill()** permettent de commencer et de terminer le remplissage d'une figure géométrique.
- **write(texte)** texte doit être une chaîne de caractères délimitée avec des " ou des '

Les fonctions données ci-dessus ne sont qu'une petite partie des possibilités . . . on peut aussi aller voir la documentation officielle python : <http://docs.python.org/3.2/library/turtle.html>.

**Exercice 1** Tapez le programme suivant dans IDLE, enregistrez le et exécutez le :

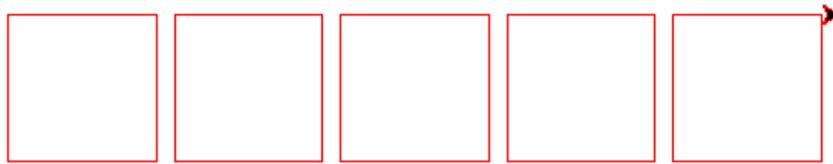
```
from turtle import*
a=0
while a<12:
    a=a+1
    forward(150)
    left(150)
```

### Exercice 2

- (1) Écrire la **fonction triangle1(n)** qui dessine un triangle équilatéral dont les côtés sont de longueur n et qui a la pointe vers le haut.
- (2) Écrire la **fonction triangle2(n)** qui dessine un triangle équilatéral dont les côtés sont de longueur n et qui a la pointe vers le bas.
- (3) Écrire la fonction **triangle3(n,angle)** qui dessine un triangle équilatéral dont les côtés sont de longueur n et d'une orientation bien déterminées.

### Exercice 3

- (1) Écrire la **fonction carre(a)** qui trace un carré de côté a. Il est préférable que la tortue termine son dessin là où elle a démarré et avec la même orientation.
- (2) En déduire la **fonction ligne\_de\_carres(a,n)** qui trace n carrés sur une ligne chaque carré étant de côté a (on utilisera la fonction carre).



- (3) Écrire la **fonction carres\_croissants(a,n)** qui trace une ligne de carrés, le premier carré étant de côté a, le suivant de taille 1,25 fois la taille du carré qui le précède ; les carrés seront espacés la première fois de a/4 puis cette distance sera multipliée aussi par 1,25 à chaque fois.

*Remarque :* On utilisera la fonction carre mais pas ligne\_de\_carres.

### Exercice 4

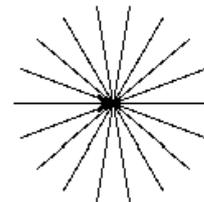
Réaliser le dessin suivant, où le contour de chaque figure est en gras de couleur violette et l'intérieur de chaque figure est de couleur orange.

Le dessin ci-dessous correspond à l'appel de la fonction **FiguresPleines(4,20)**, le premier paramètre est le nombre de répétitions et le deuxième correspond la longueur du côté du triangle et du carré.



### Exercice 5

- (1) Écrire la **fonction rayons(n,d)** qui trace n rayons de longueur d, de même origine et régulièrement espacés ; pour n=18 et d=60, on obtient le dessin :



- (2) Écrire la **fonction polygone(a,n)** qui trace un polygone régulier à n cotés, chaque coté étant de longueur a.
- (3) Écrire la **fonction etoile(a,n)** qui trace une étoile avec n sommets, les côtés étant de longueur a. On supposera que le nombre de côté de l'étoile est toujours impair, pour  $n = 5$ , on obtient l'une des étoiles de la question (4) ci-dessous.
- (4) En déduire une fonction pour réaliser le dessin ci-dessous : attention s'il y a un nombre pair d'étoiles, les deux du centre doivent avoir la même taille . . .

