



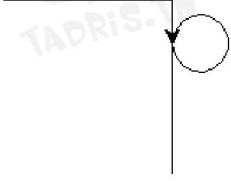


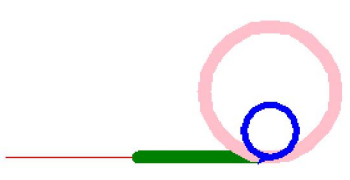
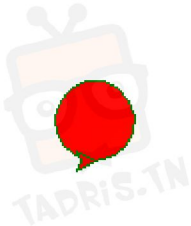


Le module turtle est un ensemble d'outils permettant de dessiner à l'aide d'instructions simples.

- Ouvrir l'éditeur **Thonny**.
- Taper les programmes ci-dessous.

N°	Programmes		Dessiner ce que vous voyez
1	<pre>from turtle import* forward(120) done()</pre>	<pre>#-importation de la bibliothèque Turtle #Avancer 120 pixels----- ----</pre>	
2	<pre>from turtle import* forward(120) left(90) forward(120) done()</pre>	<pre>#--Tourner à gauche 90°</pre>	
<p>Application 1 : Dessiner un carré de côté 200 points. Application 2 : Dessiner un rectangle de largeur 100 et de longueur 200. Application 3 : Dessiner un triangle équilatéral de côté 200.</p>			
3	<pre>from turtle import * forward(120) right(90) forward(120) done()</pre>	<pre>#-Tourner à droite 90°</pre>	
4	<pre>from turtle import* forward(120) right(90) forward(120) reset() done()</pre>	<pre>#--Effacer l'ecran--</pre>	
5	<pre>from turtle import* forward(120) right(90) forward(120) backward(90) circle(20) done()</pre>	<pre>#-Reculer 90 pixels #-dessiner un cercle de rayon 20 pixels</pre>	
6	<pre>from turtle import* forward(100) up() forward(50) down() forward(100) up() forward(50) down()</pre>	<pre>#lever la main #baisser la main</pre>	



	forward(100) up() forward(50) down() forward(100) done()		
7	from turtle import* forward(100) up() goto(50,50) down() circle(20) up() goto(50,-50) down() circle(20) done()	#Aller au point x=50 et y=50 # Aller au point x=50 et y= -50	
8	from turtle import* color('red') forward(100) color('green') width(10) forward(100) color('pink') circle(50) width(5) color('blue') circle(20) done()	#couleur de trait rouge #Epaisseur de trait 10 pixels # couleur de trait rose # Epaisseur de trait 5 pixels #- couleur de trait bleu	
9	from turtle import* color('green') Begin_fill() fillcolor('red') circle(20) end_fill() done()	#Debut de remplissage #.Couleur de remplissage rouge #.Fin de remplissage	

Application 4 :

Dessiner avec le module Turtle une étoile avec un contour de couleur rouge et le remplissage de couleur jaune, l'angle entre deux segments est égale à 144

Le code est :

```

1 from turtle import*
2 color('red')
3 begin_fill()
4 fillcolor('yellow')
5 forward(200)
6 left(144)
7 forward(200)
8 left(144)
9 forward(200)
10 left(144)
11 forward(200)
12 left(144)
13 forward(200)
14 end_fill()
15 done()

```

