



Python

module Turtle

Valérie Bellynck (2009),
d'après un diaporama d'Alain Bozzi (2008),
lui-même venant de celui de Bob Cordeau (2008)



Le module Turtle

Le module Turtle contient des fonctions pour déplacer un curseur dans une fenêtre graphique en laissant une trace sous les endroits par lesquels il est passé.

Pour utiliser le module turtle, on écrit au début du programme :

```
from turtle import *  
# importe la totalité des opérations du module  
# autorise toutes les opérations de déplacement  
  
# Pour rappel  
forward(100) # dessine un trait horizontal de 100px
```



Ne **pas** appeler le fichier turtle.py !!!!!



Les principales fonctions du module Turtle

On efface tout et on recommence

reset()

Aller à l'endroit de coordonnées x, y

goto(x, y)

Avancer d'une distance donnée

forward(distance)

Reculer

backward(distance)

Relever le crayon (pour pouvoir avancer sans dessiner)

up()

Abaisser le crayon (pour recommencer à dessiner)

down()



Les principales fonctions du module Turtle

```
# choix d'une couleur : chaîne prédéfinie  
# ('red', 'blue', 'green', etc.)
```

color(couleur)

```
# Tourner à gauche d'un angle donné (exprimé  
en degrés)
```

left(angle)

```
# Tourner à droite
```

right(angle)

```
# Choisir l'épaisseur du tracé
```

width(épaisseur)

```
# Remplir un contour fermé à l'aide de la  
couleur sélectionnée
```

fill(1)

```
# écriture d'une chaîne de caractères  
# (délimitée avec des " ou des ')
```

write(texte)

```
# dessine un cercle de rayon donné
```

circle(radius)

```
# efface le dessin
```

reset() # ou

clear()

```
# se déplace à la coord. x spécifiée
```

setx(integer)

```
# se déplace à la coord. y spécifiée
```

sety(integer)