

Entrainement numéro 1 : exercice sur déplacement d'une tortue

Points abordés : accès à un module, boucle, condition, géométrie

En Python, un module est un fichier qui définit des fonctions, des classes,... et qu'on appelle par l'ordre « import » : par exemple l'import du module math permet d'utiliser des fonctions mathématiques complexes ou des graphiques.

Pour utiliser le module turtle qui permet de faire évoluer une petite tortue sur un écran il faut l'importer :

```
import turtle
```

On lui attribue un nom (une variable objet)

```
bob=turtle.Turtle()
```

Pour faire bouger la tortue il faut utiliser les ordres suivant:

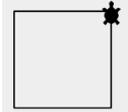
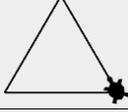
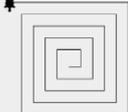
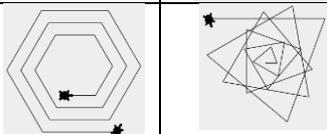
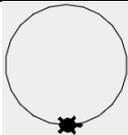
Avancer → **forward** (*distance*)

Tourner en angle → **left** (*angle en degrés*)

→ **right** (*angle en degrés*)

Tourner en cercle → **circle** (*rayon, augmentation du rayon*)

Exercice : Poser comme question : quelle est le numéro de figure à faire ?

Si numéro figure = 1 : la tortue doit faire un carré de 100 de coté	
Si numéro figure = 2 : la tortue doit faire un triangle de 100 de coté	
Si numéro figure = 3 : faire un programme qui donne ce dessin :	
Si numéro figure = 4 : faire un programme qui fait une de ces deux figures	
Si numéro figure = 5 : faire un cercle de 100 de coté	
Si numéro figure = 6 : faire un programme qui donne ce dessin	