

INFO-H-100 - Informatique

Séance d'exercices 9
Introduction à Python
Turtle

Université Libre de Bruxelles
Faculté des Sciences Appliquées

2012-2013

Turtle

Turtle est un module graphique qui permet de déplacer une "tortue" à l'écran.

Références :

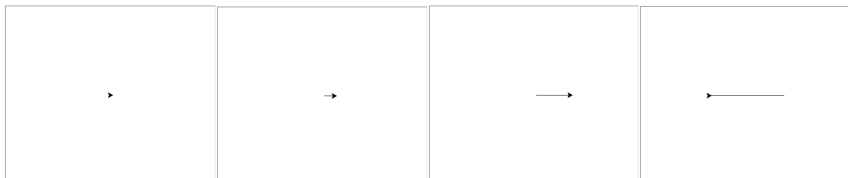
- Documentation : [Turtle pour Python 3.2](#)
- Tracé de polygones réguliers : [Syllabus Section 6.4](#)
- [Rappel sur les conventions de nommage](#)
- [Rappel des règles de bonne pratique](#)

Position et déplacement

```
>>> import turtle

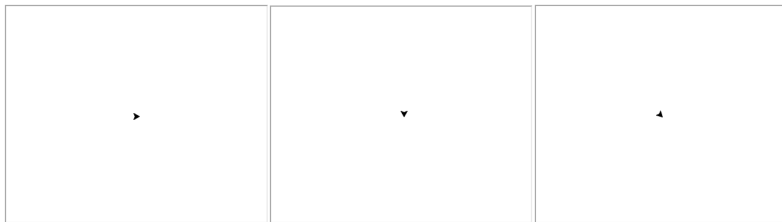
>>> turtle.position()      # Retourne la position de la tortue
(0.00,0.00)

>>> turtle.forward(25)    # Avance la tortue de 25 unites
>>> turtle.fd(50)         # Meme chose que la fonction forward()
>>> turtle.backward(150)  # Recule la tortue de 150 unites
>>> turtle.bye()          # Ferme la fen tre de Turtle
```



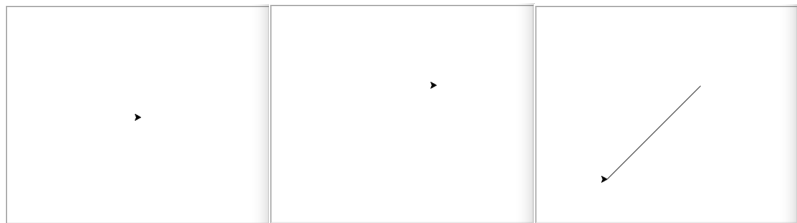
Orientation et changement de direction

```
>>> turtle.heading()      # Retourne l'orientation de la tortue
0.0
>>> turtle.right(90)      # Tourne la tortue vers la droite de 90
270.0
>>> turtle.left(45)       # Tourne la tortue vers la gauche de 45
315.0
```



Penup, Pendown, Goto

```
>>> turtle.penup()  
# 'Leve le pinceau' aucun trace des mouvements de sera fait  
>>> turtle.goto(50,50)  
# Deplace la tortue a l'emplacement (50,50)  
>>> turtle.pendown()  
# 'Pose le pinceau', le trace reprend  
>>> turtle.goto(-100,-100)
```



Autres fonctions utiles

```
>>> turtle.speed(0)
# Modifie la vitesse de la tortue pour le trace
>>> turtle.reset()
# La tortue revient l'origine et l'ecran est efface
>>> turtle.pencolor("red")
# Change la couleur du pinceau employe par la tortue
```