

Quelques instructions d'EduPython

La tortue



Commencer votre programme par :

`tortue.reset()` Cela efface les constructions existantes et replace la tortue

Les 4 commandes de base :

<code>tortue.forward(pas)</code>	Avance la tortue du nombre de pas indiqué
<code>tortue.back(pas)</code>	Recule la tortue du nombre de pas indiqué
<code>tortue.left(degre)</code>	Tourne la tortue vers la gauche du nombre de degrés indiqué
<code>tortue.right(degre)</code>	Tourne la tortue vers la droite du nombre de degrés indiqué

La tortue n'avance pas quand elle tourne!

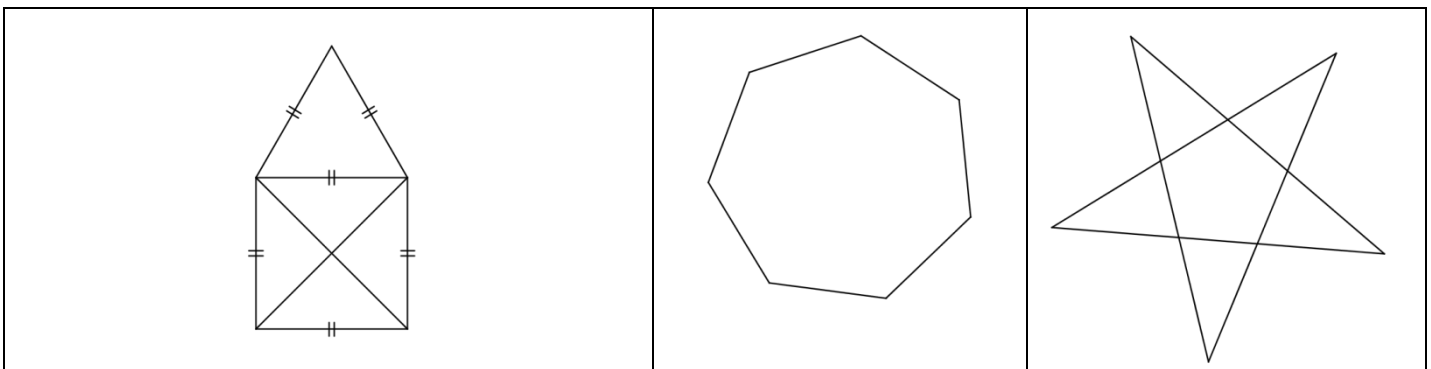
Un peu de tuning :

<code>tortue.width(nombre)</code>	Modifier la largeur du trait
<code>tortue.pencolor(couleur)</code>	Change la couleur du tracé (parmi 'black', 'blue', 'chocolate', 'green', 'indigo', ...)
<code>tortue.write(texte)</code>	Ecrit le texte à la position de la tortue (la tortue n'avance pas)

Et aussi :

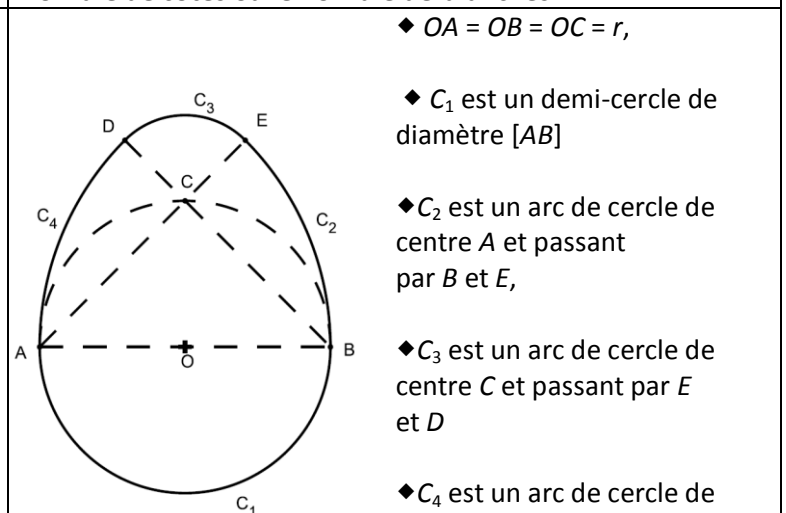
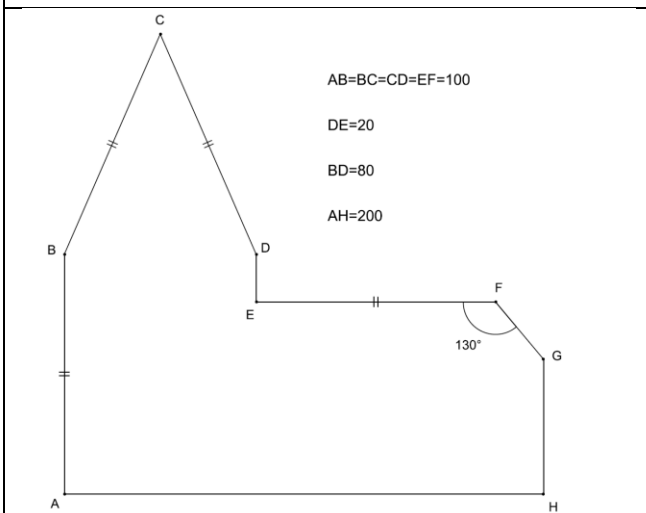
<code>tortue.up()</code>	Lève le crayon (pour déplacer sans tracer)
<code>tortue.down()</code>	Descend le crayon pour tracer à nouveau.
<code>tortue.circle(rayon)</code>	Dessine un cercle de rayon donné
<code>tortue.position()</code>	Retourne les coordonnées de la tortue

A vous de jouer :



BONUS : Ne passer qu'une fois sur chaque trait

BONUS : Offrir à l'utilisateur la possibilité de choisir le nombre de côtés ou le nombre de branches.



Faites les calculs nécessaires avant de vous lancer...