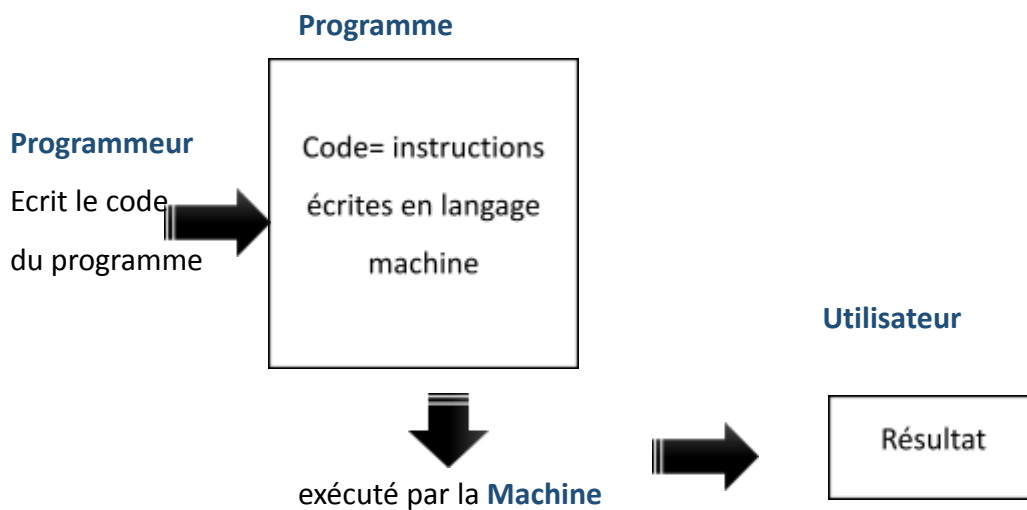


TP3

Activité 1

- 1) Lancer l'éditeur et enregistrer un nouveau fichier dans votre dossier de travail sous le nom "TP3.py"
- 2) Ecrire le script qui permet de dessiner un rectangle de largeur 100 et de longueur 200.
- 3) Modifier le script pour que la largeur et la longueur de rectangle soient entrées par l'utilisateur.

□ Compléter le schéma suivant



- Modifier le code du programme en créant deux variables pour contenir la valeur de longueur et la largeur du rectangle

Solution

```

from turtle import *
lon=200
lar=100
forward(lon)
left(90)
forward(lar)
left(90)
forward(lon)
left(90)
forward(lar)
left(90)
  
```

Définition d'une variable

Une variable est une zone de mémoire qui sauvegarde valeur qui est reconnu par son nom

Le nom d'une variable doit :

- Commencer par une lettre
- Ne contient pas des caractères spéciaux (!,.,/#&...)
- Ne doit pas être un mot réservé (if, for, from, ...)

- modifier le code pour que les valeurs des deux variables créées soient entrées par l'utilisateur

Solution

```
lon=int ( input ("Donner la valeur de longueur du rectangle"))  
lar= int ( input ("Donner la valeur de largeur du rectangle"))
```

Activité 2

- 1) créer une variable **distance** = longueur + 150
- 2) Déplacer le pinceau dans le point de coordonnées (distance, 0)
- 3) Ecrire le code de script qui permet de dessiner un triangle équilatéral de côté saisi par l'utilisateur.
- 4) Créer une variable **nom** qui enregistre le nom de l'utilisateur
- 5) Au sommet du triangle afficher le message ("Bravo", **nom**)

Solution

```
distance=lon + 150  
up ( )  
goto (distance, 0)  
down ( )  
cote= int ( input ("Donner la valeur de cote du triangle"))  
fd (cote)  
lt (120)  
fd (cote)  
lt (120)  
fd (cote)  
lt (120)  
nom= input("Donner votre nom")  
write ("Bravo" + nom)
```