

TP2

Activité 1

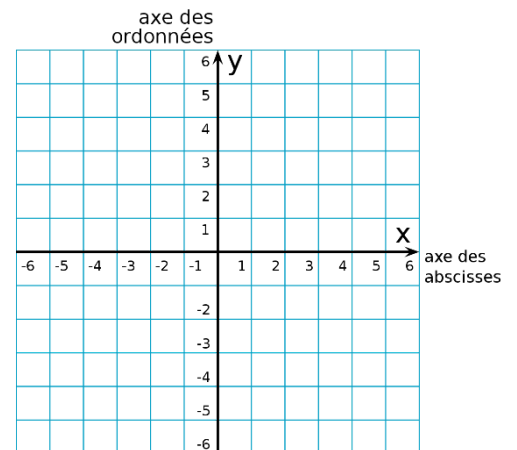
- 1) Lancer l'éditeur **IDLE** et ouvrir votre fichier "**rectangle.py**"
- 2) Ajouter l'instruction suivante à la fin du code. **goto(20, 160).**

Que représentent les valeurs ? quel est le rôle de l'instruction ?

La valeur 20 représente l'abscisse

La valeur 160 représente l'ordonnée

goto permet de déplacer le pinceau dans un point de coordonnée bien déterminé.



- 3) Ecrire le code qui permet de dessiner un carré de côté 30

Solution

```
from turtle import *
#rectangle
forward(100)
left(90)
forward(200)
left(90)
forward(100)
left(90)
forward(200)
left(90)
goto(20, 160)
#carré
forward(30)
left(90)
forward(30)
left(90)
forward(30)
left(90)
forward(30)
left(90)
```

4) Ajouter l'instruction **penup()** avant goto. Que remarquez-vous ? Comment réafficher le carré ?

Le déplacement du pinceau et le dessin du carré s'effectue mais la trace n'est pas affichée.

penup() permet de lever le pinceau

penup() ≠ **pendown()**

Activité 2

1) Positionner le pinceau au point de coordonnées (-100, 250) en effaçant la trace de déplacement.

2) Ajouter l'instruction **circle (30)**. Que représente la valeur 30 ? quel est le rôle de l'instruction circle ?

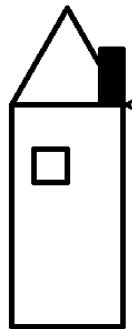
circle permet de dessiner un cercle

30 est la valeur du rayon de cercle

3) Modifier votre code comme suit :

```
begin_fill ( )
circle (30)
end_fill ( )
```

Les instructions **begin_fill()** et **end_fill()** permettent de faire le remplissage de la forme



) et **end_fill()** permettent de faire le remplissage de la

4) Ajouter

Quel est le rôle de

color permet de modifier

la couleur de remplissage

l'instruction **color ('orange', 'yellow')** avant **begin_fill**.
cette instruction ?

la couleur **orange** est la couleur du contour et **yellow**

5) Compléter votre code pour obtenir le résultat suivant

```
from turtle import *
#rectangle
forward(100)
left(90)
forward(200)
left(90)
forward(100)
left(90)
forward(200)
left(90)
penup( )
goto(20, 160)
pendown( )
#carré
forward(30)
left(90)
forward(30)
left(90)
forward(30)
left(90)
forward(30)
left(90)
```

6) Ajouter à la fin du code l'instruction

print ('Bravo votre code est exécuté sans erreur')

Où s'affiche ce message ? [Le message s'affiche dans la console](#)