

Mémo – Instructions et fonctions utilisées dans le module *turtle*

Instruction en Python	Interprétation
<code>forward(100)</code>	Avancer le curseur de 100 unités
<code>backward(100)</code>	Reculer le curseur de 100 unités
<code>left(60)</code>	Tourner le curseur de 60° vers la gauche
<code>right(120)</code>	Tourner le curseur de 120° vers la droite
<code>up()</code>	Lever le curseur (permet de déplacer le curseur sans tracer)
<code>down()</code>	Poser le curseur (afin de pouvoir reprendre un tracé)
<code>setheading(45)</code>	Définir la direction du curseur (45 → Nord-Est) <i>0 → Est ; 90 → Nord ; 180 → Ouest ; 270 → Sud</i>
<code>circle(100)</code>	Construire le cercle de rayon 100
<code>circle(100,60)</code>	Construire l'arc de cercle de rayon 100 et définissant un angle de 60°
<code>setpos(x,y)</code>	Placer le curseur aux coordonnées (x;y)
<code>screensize(a,b)</code>	Définir la taille de la fenêtre graphique (largeur a et de hauteur b)
<code>setworldcoordinates(xA,yA,xB,yB)</code>	Définir la taille de la fenêtre graphique (par les coordonnées du point en bas à gauche et du point en haut à droite de la fenêtre)
<code>showturtle()</code> / <code>hideturtle()</code>	Afficher / masquer le curseur
<code>width(10)</code>	Définir l'épaisseur du trait
<code>pencolor(a)</code>	Définir la couleur du trait (a est sous forme de texte ou sous la forme d'un code RGB) <i>pencolor('red') ; pencolor('green') ; pencolor('black')</i> <i>pencolor((120,100,80)) ; pencolor((0,0,0))</i>
<code>speed(a)</code>	Définir la vitesse de déplacement du curseur (de 0 à 10)
<code>mainloop()</code> ; <code>done()</code>	Permettre d'afficher la construction réalisée (<i>optionnel sur certaines versions</i>)