

Help on module tortue:

NAME

tortue

DESCRIPTION

```
# -*- coding: utf-8 -*-  
# Module Tortue,  
# traduction des principales commandes  
# du module standard turtle  
#  
# F. Goichot, décembre 2017
```

FUNCTIONS

avance(d)

fait avancer la tortue d'une longueur d (en pixels)

baisse()

baisse le stylo

cache()

cache la tortue (le dessin va plus vite)

change_repere(xmin, ymin, xmax, ymax)

définit un nouveau repère : les abscisses iront de xmin à xmax (dans la fenêtre disponible) et les ordonnées de ymin à ymax (idem) ; il y a d'abord une mise à zéro ; ATTENTION, les angles seront déformés de manière imprévisible

couleur(c)

modifie la couleur des tracés qui suivent ; c est une lettre (à taper entre guillemets donc), parmi les suivantes : r=rouge, v=vert, n=noir, b=bleu, c=cyan

droite(a)

fait tourner la tortue vers la droite, de l'angle a (en degrés, par défaut)

ecrire(texte, aligne='g', taille=8)

écrit le texte à l'endroit où est la tortue ; on peut aligner à (g)auche, à (d)roite ou au (c)entre ; et régler la taille des caractères

efface()

efface les dessins réalisés, sans modifier la position de la tortue

gauche(a)

fait tourner la tortue vers la gauche, de l'angle a
(en degrés, par défaut)

leve()

lève le stylo

maison()

ramène la tortue au point (0,0)

maz()

mise à zéro : tout est effacé, la tortue reprend son état initial

montre()

fait apparaître la tortue

orienté(a)

oriente la marche de la tortue dans la direction donnée par l'angle a
(en degrés, par défaut) ; 0 = est, 90 = nord, etc

position_fenetre(debutx, debuty)

règle la position de la fenêtre ; par défaut elle est centrée ;
si debutx est positif, c'est le nombre de pixels laissés libres à gauche de la
fenetre ; si debutx est négatif, pareil à droite ; pareil pour debuty
mais verticalement ; exemple : position_fenetre(0,0) la placera dans le coin
supérieur gauche, position_fenetre(-5,-5) dans le coin inférieur droit

recule(d)

fait reculer la tortue d'une longueur d (en pixels)

taille_fenetre(larg=0.5, haut=0.5)

règle la taille de la fenêtre de la tortue ; larg et haut sont :
- soit des nombres entre 0 et 1, compris comme des pourcentages de la
taille de l'écran de l'ordinateur ; par défaut, larg=0.5 donc la moitié
de la largeur de l'écran,
- soit des entiers, compris comme la taille en pixels

titre(mot)

définit le titre de la fenêtre de la tortue ; "mot" doit être une chaîne de caractères, entre guillemets donc

va_en(x, y)

déplace la tortue vers le point de coordonnées (x,y)

vitesse(vit)

règle la vitesse de la tortue, de 1 (très lent) à 10 (très rapide) ;
si vit=0, pas d'animation donc dessin plus rapide