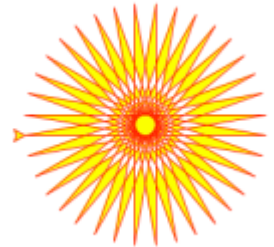




Le module Turtle



[Mise à jour le : 30/6/2020]

• Ressources

- **Documentation** : [La bibliothèque standard - turtle - Tortue graphique](#)
- **Wiki** : [Zeste de savoir](#)

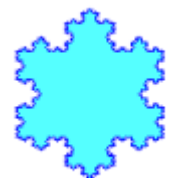
Mots réservés de Python 3 vus dans cette page :

and	continue	finally	is	raise
as	def	for	lambda	return
assert	del	from	<u>None</u>	<u>True</u>
<u>async</u>	elif	global	<u>nonlocal</u>	try
<u>await</u>	else	if	not	while
break	except	import	or	with
class	<u>False</u>	in	pass	yield

Les mots soulignés sont une nouveauté de Python 3.

1. Introduction

Turtle est un module graphique du langage de programmation Python. Il est inspiré de la programmation **Logo** et permet de déplacer une tortue sur l'écran.



Désactiver l'extension **Pygame snippets** si elle a été installée dans VSCode.
Ne pas nommer les fichiers comme un des modules importés !

2. Un premier exemple

ex1.py

```
import turtle as tu

tu.fd(50) # fd=forward, avance de 50
tu.rt(90)
tu.fd(50)
tu.reset()
tu.speed(0)
for i in range(6) :
    tu.fd(100)
    tu.rt(360/6)

tu.done() # garde la fenêtre de dessin ouverte (indispensable sous
VSCode)
```

3. Liste de quelques méthodes du module Turtle

Méthodes	Effet
bk(n)	Reculé de n.
bye()	Referme la fenêtre.
clear()	Efface l'écran.
done()	Maintient la fenêtre ouverte.
fd(n)	Avance de n.
hideturtle()	Cache la tortue.
lt(n)	Tourne à gauche de n degrés.
pendown()	Baisse le stylo.
penup()	Lève le stylo.
reset()	Efface l'écran et remets la tortue au centre et réinitialise ses paramètres.
rt(n)	Tourne à droite de n degrés .
setup(w,h)	Ouvre une fenêtre de taille w * h.
showturtle()	Montre la tortue.
speed(n)	Change la vitesse de 1(lent) à 10 (rapide). La valeur spéciale 0 est la plus rapide.
tracer(n,d)	
update()	Force l'affichage des graphismes en attente.



Pour aller plus loin

The Beginner's Guide to Python Turtle

From:

<https://webge.fr/dokuwiki/> - **WEBGE Wikis**

Permanent link:

<https://webge.fr/dokuwiki/doku.php?id=python:bases:turtle>

Last update: **2021/08/11 09:19**

