

# Quelques instructions d'AmiensPython



## La tortue

### Commencer votre programme par :

`tortue.reset()` Qui efface les constructions existante et replace la tortue

### Les 4 commandes de base :

`tortue.forward(pas)` Avance la tortue du nombre de pas indiqué  
`tortue.back(pas)` Recule la tortue du nombre de pas indiqué  
`tortue.left(degre)` Tourne la tortue vers la gauche du nombre de degrés indiqué  
`tortue.right(degre)` Tourne la tortue vers la gauche du nombre de degrés indiqué

La tortue n'avance pas quand elle tourne!

### Un peu de tuning :

`tortue.width(nombre)` Modifier la largeur du trait  
`tortue.pencolor(couleur)` Change la couleur du tracé (parmi 'black', 'blue', 'chocolate', 'green', 'indigo', ...)  
`tortue.write(texte)` Ecrit le texte à la position de la tortue ( la tortue n'avance pas)

### Et aussi :

`tortue.up()` Lève le crayon (déplace sans tracer)  
`tortue.down()` Descend le crayon pour tracer à nouveau.  
`tortue.circle(rayon)` Dessine un cercle de rayon donné  
`tortue.position()` Retourne les coordonnées de la tortue

### A vous de jouer :

<p><b>BONUS : Ne passer qu'une fois sur chaque trait</b></p>	<p><b>BONUS : Offrir à l'utilisateur la possibilité de choisir le nombre de côtés ou le nombre de branches.</b></p>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ <math>OA = OB = OC = r,</math></li> <li>◆ <math>C_1</math> est un demi-cercle de diamètre <math>[AB]</math></li> <li>◆ <math>C_2</math> est un arc de cercle de centre <math>A</math> et passant par <math>B</math> et <math>E,</math></li> <li>◆ <math>C_3</math> est un arc de cercle de centre <math>C</math> et passant par <math>E</math> et <math>D</math></li> <li>◆ <math>C_4</math> est un arc de cercle de centre <math>B</math> et passant par <math>D</math> et <math>A.</math></li> </ul>	
<p><b>Faites les calculs nécessaire avant de vous lancer...</b></p>		