# 2 TP No 2

#### Exercice 2.1 (Tracé d'un triangle équilatéral)

1. Ouvrir le script tortue2.py et le compléter en saisissant ce qui est en dessous.

def te(cote):
forward(cote)
left(120)
forward(cote)
left(120)
forward(cote)
left(120)

2. Cliquer sur le triangle vert pour exécuter le script, puis, dans la console, saisir te(50), et valider.

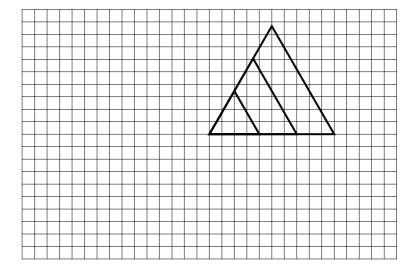
On voit alors un triangle équilatéral de côté 50.

- 3. Fermer la fenêtre de la figure en saississant dans la console : bye()
- 4. Dans la console, modifier la commande te(...), pour obtenir un triangle équilatéral de côté 100.

### Exercice 2.2 (Trois triangles équilatéraux (1))

Dans le même script tortue2.py, sauter une ligne, et saisir ceci : def dessin2():

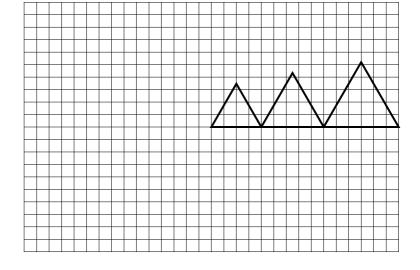
Compléter ensuite par des instructions pour que la tortue trace la figure cicontre.



## Exercice 2.3 (Trois triangles équilatéraux (2))

Dans le même script tortue2.py, sauter une ligne, et saisir ceci : def dessin3():

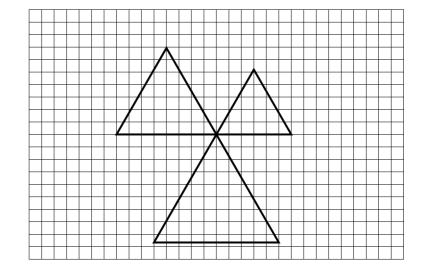
Compléter ensuite par des instructions pour que la tortue trace la figure cicontre.



### Exercice 2.4 (Trois triangles équilatéraux (3))

Dans le même script tortue2.py, sauter une ligne, et saisir ceci : def dessin4():

Compléter ensuite par des instructions pour que la tortue trace la figure cicontre.



### Exercice 2.5 (Un carré de côté variable)

Dans l'exercice 2.1, la fonction te permettait de tracer un triangle équilatéral de côté variable. Ce côté variable était nommé cote.

- 1. Dans le même script tortue2.py, sauter une ligne, et créer une fonction carre qui trace un carré de côté variable.
- 2. Tester cette fonction dans la console en saisissant carre (100) qui devrait normalement tracer un carré de côté 100.

## Exercice 2.6 (Trois carrés)

Dans le même script tortue2.py, sauter une ligne, et saisir ceci : def dessin5():

Compléter ensuite par des instructions pour que la tortue trace la figure cicontre.

Le gros point noir indique le point de départ de la tortue.

