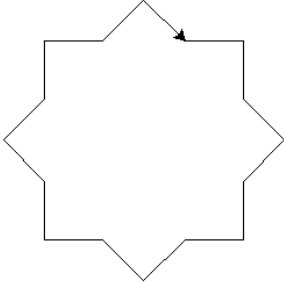
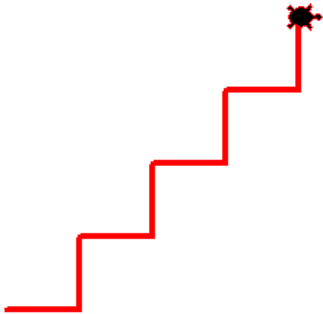
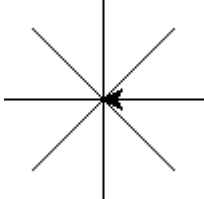
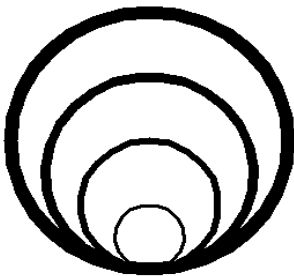




Nom : Prénom : N° N° Poste : Note :/20

Partie Théorique :

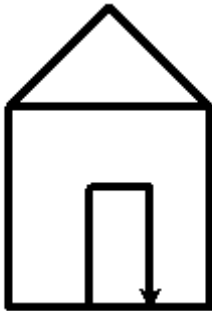
Exercice 1 :

Indiquer pour chaque programme le schéma correspond à son exécution.

| | | | |
|---------------------|---|--|---|
| <p>Prog1</p> | <pre>from turtle import* forward(100) left(90) forward(50) left(90) forward(100) left(90) forward(50)</pre> |  | <pre>from turtle import* shape('turtle') pencolor('red') pensize(4) for i in range(4): forward(50) left(90) forward(50) right(90)</pre> |
| <p>Prog2</p> | <pre>from turtle import* forward(100) up() forward(50) down() forward(100) up() forward(50) down() forward(100)</pre> |  |  |
| <p>Prog3</p> | <pre>from turtle import* for i in range(9): left(45) forward(50) right(90) forward(50)</pre> |  |  |
| <p>Prog4</p> | <pre>from turtle import* for i in range(8): right(45*i) forward(50) goto(0,0)</pre> |  | |

Exercice 2 :

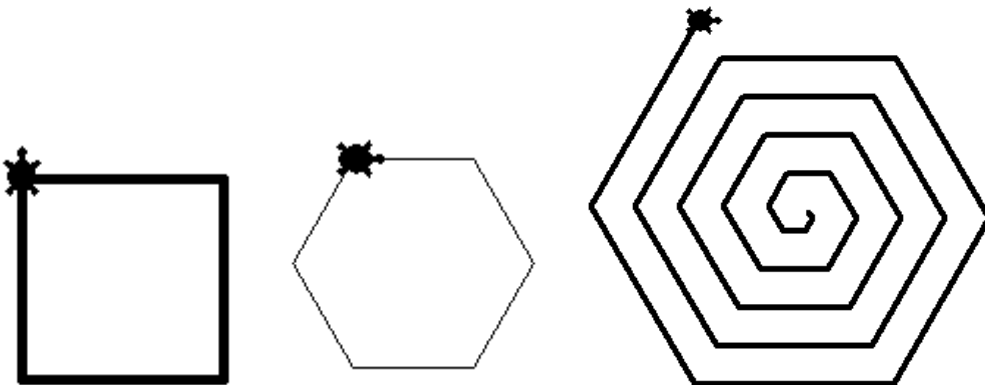
Donner le bloc d'instruction pour dessiner
Le toi et la porte de cette maison.



.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Partie pratique :

- 1) Lancer le logiciel disponible (module turtle) et saisir les deux instructions suivantes :
shape('turtle')
pensize(5)



- 2) Dessiner un carré de dimension 100pixels le coté.
- 3) Remplir le carré en couleur rouge
- 4) Enregistrer votre travail dans Mes documents\ 1 S5
sous le nom **Devoir Nom prénom classe**
- 5) Faire un saut convenable (espace).
- 6) Dessiner un polygone de dimension 70 pixels avec un angle de 60°.
- 7) Faire le saut convenable (espace).
- 8) Utiliser se même programme pour obtenir la spirale suivante