Quelques figures géométriques (suite)

Introduction

On reprendre l'activité précédente en utilisant des couleurs de trait, des épaisseurs de trait;

On en profitera pour aborder un autre utilitaire : le sélecteur d'angle.

Personnellement, je leur ai donné un référentiel des fonctions de kturtle et ils les testent par eux même... Ils ont trouvé les fonctions souhaitées sans trop de soucis.

Le référentiel des fonctions

Liste des commandes kturtle

```
1. # : insérer un commentaire
 2. fontsize: régle la taille du texte : utilisation fontsize 20
  3. forward X ou fw X : avancer
  4. turnleft degré ou tl degré : tourner à gauche : utilisation : turnleft
90
  5. backward X ou bw X : reculer
 6. turnright degré ou tr degré : tourner à droite : utilisation :
turnright 45
  7. direction X : orienter la tortue
  8. center : placer la tortue au centre du canevas (sans tracer de ligne)
  9. go x,y : aller à la position x,y (sans tracer de ligne)
  10. gox : aller à la postion x (sans tracer de ligne)
  11. goy : aller à la position y (sans tracer de ligne)
  12. getx : retourne la position en x
  13. gety : retourne la position en y
  14. penup ou pu : lever le crayon
  15. pendown : abaisser le crayon
  16. penwidth : régler la largeur du crayon : utilisation : penwidth 10
  17. pencolor R,G,B ou pc R,G,B : régler la couleur du crayon en utilisant
les composante ROUGE VERT BLEU : utilisation : pencolor 0,255,0
  18. canvassize X,Y ou cs X,Y : régler la grandeur du canevas : utilisation
: canvassize 500,500
  19. canvascolor R,G,B : régler la couleur du canevas en utilisant les
composante ROUGE VERT BLEU: utilisation: canvascolor 0,255,0
  20. clear ou cl : nettoyer le canevas (effacer)
 21. reset : réinitialiser tout
 22. spriteshow ou ss : afficher la tortue
 23. spritehide ou sh : masquer la tortue
 24. print : écrire : utilisation : print "texte" + $variable
 25. $variable : création d'une variable
  26. $variable = "texte" : création d'une variable et assignation d'une
```

valeur textuelle

- 27. \$variable = 10 : création d'une variable et assignation d'une valeur numérique
 - 28. fontsize X : régler la taille du texte : utilisation fontsize 10
- 29. random min, max ou rnd min, max : générer un nombre aléatoire : utilisation random 1,20
 - 30. message X : afficher un message popup : utilisation : message "allo"
 - 31. ask X: afficher une boîte popup pour poser une question : utilisation
- : \$nom = ask "Quel est ton nom?"
 - 32. wait X : attendre X secondes
 - 33. break : terminer une boucle (sortir de la boucle)
 - 34. exit : terminer le programme
 - 35. learn mafonction \$x { } : définir une fonction avec argument

Couleur de trait

Pour ceux qui préfèrent y aller progressivement, il suffit de présenter cette fonction pencolor R,G,B.

R,G,B pour Red, Green, Blue et leur degré d'intensité

Exemple pour du rouge : rouge aux max et autres au minimum.

Ce qui donne 255,0,0

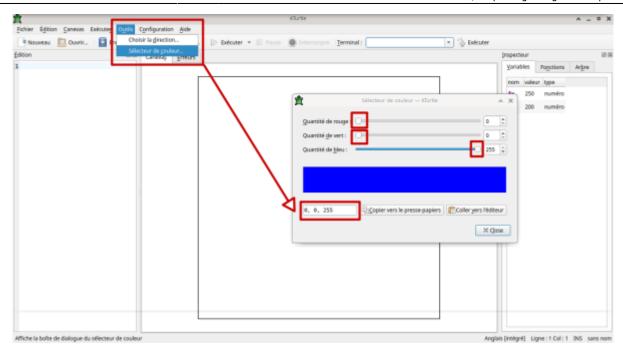
Ils ne sont pas troublés car on a déjà vu ce codage l'an passé.

Mais j'avoue que ce n'est pas ce qu'il y a de plus pratique. Heureusement **kturtle** propose un utilitaire dans la barre de fichier / Outils / Color Picker qui fait ce travail à la place des élèves...



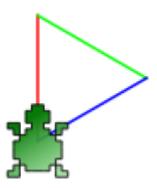
Utiliser le bouton **Paste to editor** pour passer directement la valeur dans l'éditeur

https://cbiot.fr/dokuwiki/ Printed on 2025/11/23 04:59



Ce qui donne concrètement pour le triangle.

```
reset
pencolor 255,0,0
forward 50
pencolor 0,255,0
turnright 120
forward 50
pencolor 0,0,255
turnright 120
forward 50
turnright 120
```



Épaisseur de trait

Même démarche avec l'épaisseur du trait qui va varier avec la fonction "penwith

Faire des tests avec

Last update: 2020/01/06 16:21

- penwith 5
- penwidth 10
- ...

Marre de cette tortue!

Sans doute, si la figure tracée est de petite taille un élève finira bien par dire : "on ne voit rien avec la tortue"...

Ce sera un bon moment pour parler des 2 fonctions suivantes:

- spriteshow
- spritehide

Ils ne sont pas troublés par ce sprite car ça rappelle le sprite de scratch qu'ils maîtrisent ou connaissent...

```
reset
spritehide
penwidth 5
pencolor 255,0,0
forward 50
pencolor 0,255,0
turnright 120
forward 50
pencolor 0,0,255
turnright 120
forward 50
turnright 120
```



From

https://cbiot.fr/dokuwiki/ - Cyrille BIOT

Permanent link:

https://cbiot.fr/dokuwiki/kturtle:kturtle-activites-03?rev=1578327714

Last update: 2020/01/06 16:21



https://cbiot.fr/dokuwiki/ Printed on 2025/11/23 04:59