

# 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

[download : 35 fonctions](#)

1. # : insérer un commentaire
2. fontsize: règle 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 position 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 : **255, 0, 0**

Ce qui donne :

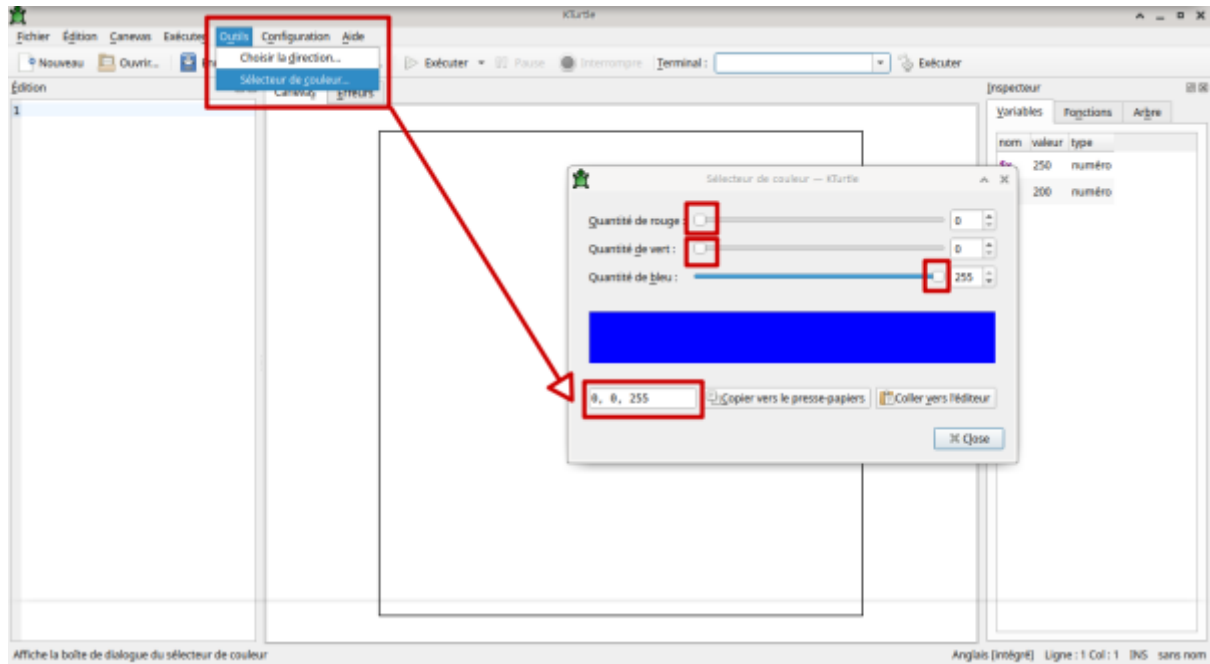
```
pencolor 255,0,0
```

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 Menu - > **Outils / Sélecteur de couleur...** qui fait ce travail à la place des élèves...



Utiliser le bouton **Coller vers l'éditeur** pour passer directement la valeur dans l'éditeur

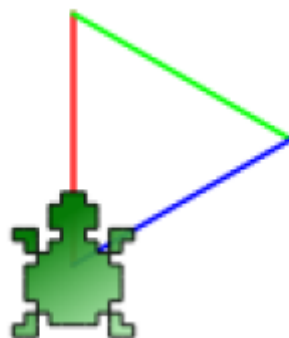


Ce qui donne concrètement pour le triangle.

```

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

- penwith 5
- penwidth 10
- ...

## Marre de cette tortue !

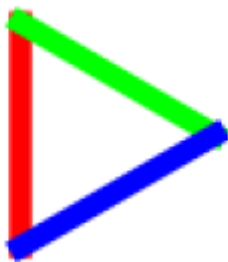
Sans doute, si la figure tracée est de petite taille un élève finira bien par dire : "**on ne voit rien avec la tortue**"...

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

```
spriteshow  
spritehide
```

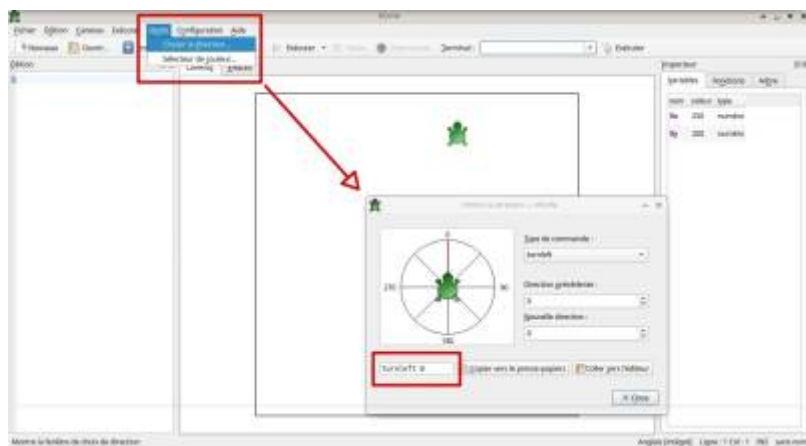
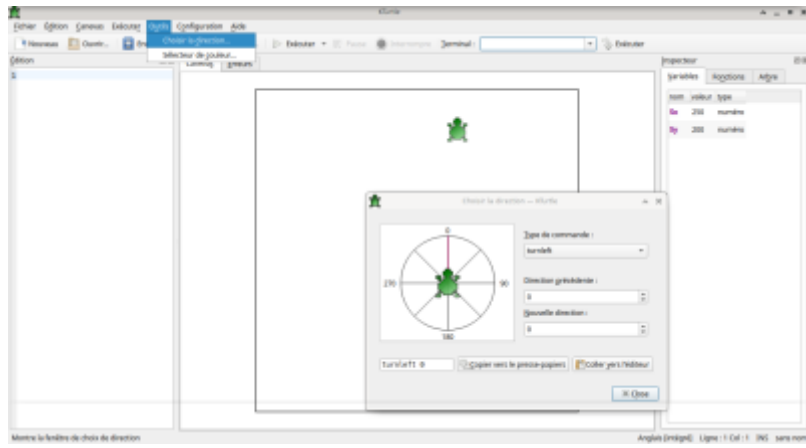
Ils ne sont pas troublés par ce **sprite** car ça rappelle le sprite **de scratch** qu'ils maîtrisent ou connaissent...

```
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
```



## Le sélecteur d'angle

Les curieux auront remarqué que Kturtle proposé 2 outils, le second étant "**Choisir la direction**" qui permet de saisir les valeurs des changements de direction de manière aisée.



## Navigation

<b>page précédente</b>	<b>Sommaire</b>	<b>Page suivante</b>
<a href="#">Quelques figures géométriques...</a>	<a href="#">sommaire</a>	<a href="#">Se déplacer dans le canvas</a>

From:  
<https://cbiot.fr/dokuwiki/> - **Cyrille BIOT**

Permanent link:  
<https://cbiot.fr/dokuwiki/kturtle:kturtle-activites-03?rev=1578418604>

Last update: **2020/01/07 18:36**

