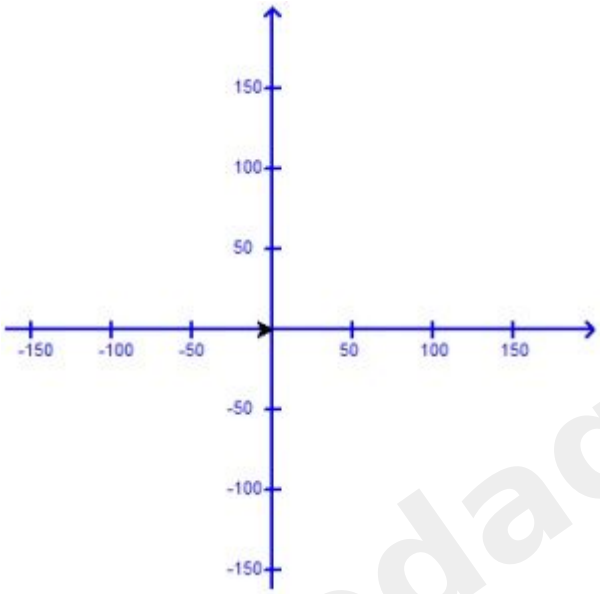
Le module Turtle de Python

[sommaire]

1. ## Objectifs

- Etre capable d'utiliser le module **`turtle`** de Python

- ## Définition



- **`Turtle`** est le module de Python qui permet aux utilisateurs de réaliser des graphiques. Les commandes ou fonctions sont relativement simple à maîtriser.
- **Turtle Graphics** est un moyen populaire d'introduire la programmation chez les enfants.
- Le module **Turtle** est un ensemble d'outils permettant de dessiner à l'aide d'instructions simples.
- Le module graphique **Turtle** permet de piloter un "crayon" afin de tracer dynamiquement des figures géométriques.
- Les dessins sont réalisés dans un repère orthonormé virtuel centré sur la fenêtre d'affichage. L'unité des axes est le pixel. Le repère n'est pas visible à l'écran

- ## Se repérer et tracer

- Pour pouvoir se repérer dans la fenêtre, turtle met en place un repère à deux dimensions.
- Par défaut, celui-ci est centré dans la fenêtre. Ce repère nous permet de nous déplacer facilement de x sur l’axe des abscisses et de y sur l’axe des ordonnées.

apcpedagogie.com

- Le centre du repère, c'est-à-dire le point (x = 0, y = 0), est l'endroit où le curseur apparaît.
- Pour tracer, il faut se déplacer. Et pour déplacer le curseur, turtle nous offre plusieurs fonctions, comme `forward()` ou `fd()` et `backward()` ou `bk()`, respectivement pour avancer et reculer d'une distance que l'on passe en paramètre.
- L'image suivante permet de mieux visualiser ce que nous venons de dire et comporte quelques exemples de points soit avançant ou en recule:

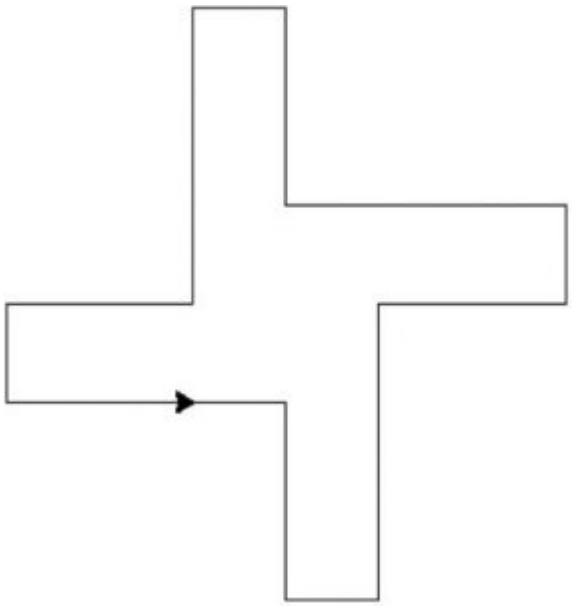
Quelques commandes de turtle

- ***forward(n) ou fd(n)*** avance de n
- ***backwrd(n) ou bk(n)*** recule de n
- ***right(n) ou rt(n)*** tourne à droite de n degrés
- ***left(n) ou lt(n)*** tourne à gauche de n degrés
- ***circle(rayon)*** trace une cercle
- ***circle(rayon,angle)*** trace une portion de cercle
- ***clear()*** efface l'écran
- ***pencolor(blue)*** couleur du crayon
- ***fillcolor(red)*** couleur du remplissage
- ***width(10)*** épaisseur du trait
- ***down()*** baisse le stylo
- ***up()*** lève le stylo
- ***write(texte)*** écrit du texte
- ***reset()*** efface l'écran, remet la tortue au centre et réinitialise ses paramètres
- ***showturtle()*** montre la tortue
- ***hideturtle()*** cache la tortue
- ***speed(n)*** Change la vitesse de 1(lent) à 10 (rapide). La valeur spéciale 0 est la plus rapide.
- ***update()*** Force l'affichage des graphismes en attente
- ***bye()*** ferme la fenêtre
- ***exitonclick()*** ferme la fenêtre si on clique dessus
- ***setup(w,h)*** Ouvre une fenêtre de taille wxh
  Pour plus d'information consulter l'article suivant

Applications

1. Utiliser le module Turtle de python pour tracer le schémas suivant:

apcpedagogie.com



```
from turtle import *
for i in range(4):
    forward(50)
    right(90)
    forward(100)
    left(90)
    forward(50)
    left(90)
    forward(100)
```

Sommaire du cours Python

Source : https://apcpedagogie.com/le-module-turtle-de-python · téléchargé le 03/11/2026 · © APC Pédagogie · apcpedagogie.com

apcpedagogie.com