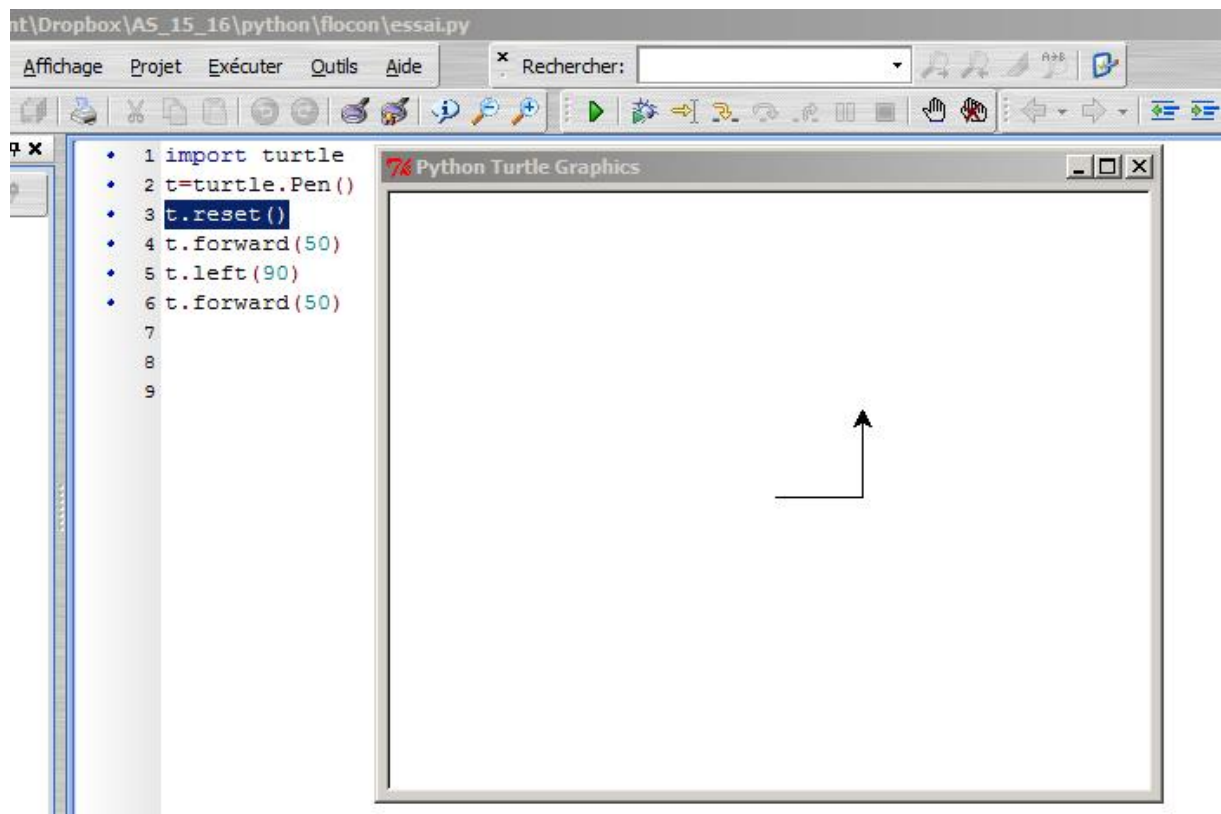

Ce projet a pour but de réaliser des figures géométriques à l'aide du langage de programmation Python.

Quelques copies d'écran seront données : à vous de comprendre le langage.

Le principe est le suivant :

- une « tortue » dessine (c'est un stylo) ;
- on peut la faire avancer (**forward**), reculer (**backward**) en précisant les longueurs (nombre donné entre parenthèses en pixels) ;
- on peut la faire tourner à gauche (ou à droite) en précisant l'angle : **t.left(90)** ;
- généralement, on efface l'écran au départ : **t.reset()** ;
- on peut aussi lever le stylo : **t.up()**, le déplacer et le poser à nouveau : **t.down()** ;
- ici un lien pour plus d'outils graphiques : [lien](#).



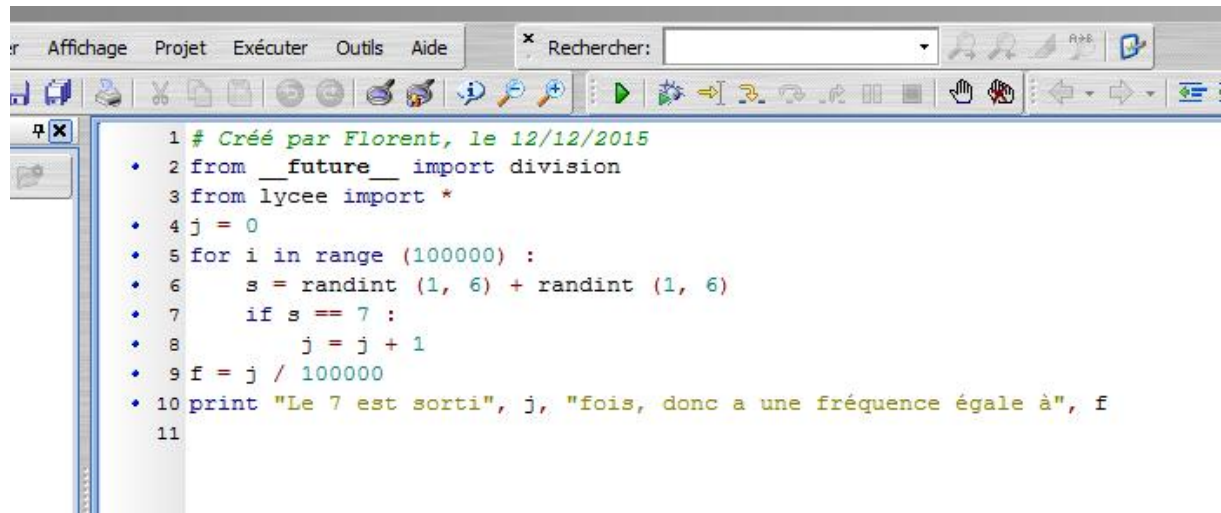
Une fois le programme écrit, l'exécuter : un raccourci bien pratique **Ctrl+F9**

Vous avez par ailleurs tous les outils d'algorithmique à disposition :

- boucle (for) ;
- condition (if).

Un exemple pour vous aider : le programme ci-dessous répond au problème suivant :

On lance 100 000 fois de suite deux dés cubiques simultanément, et on s'intéresse au nombre de fois où la somme des deux faces vaut 7

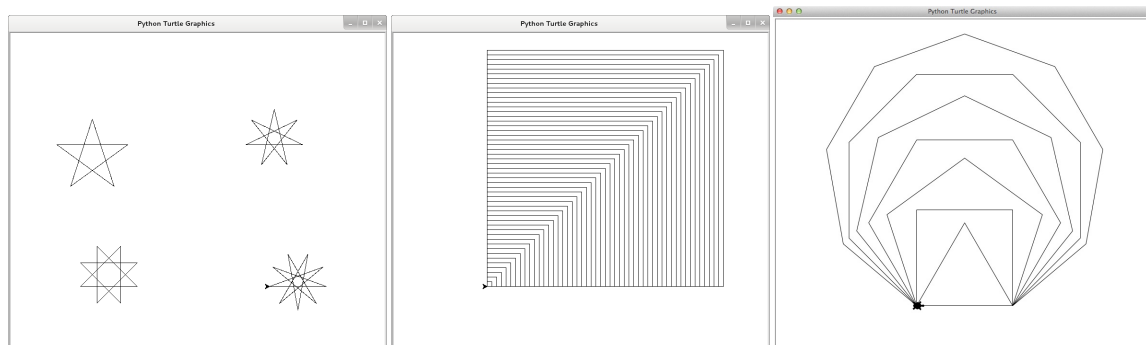


```
1 # Créé par Florent, le 12/12/2015
2 from __future__ import division
3 from lycee import *
4 j = 0
5 for i in range (100000) :
6     s = randint (1, 6) + randint (1, 6)
7     if s == 7 :
8         j = j + 1
9 f = j / 100000
10 print "Le 7 est sorti", j, "fois, donc a une fréquence égale à", f
11
```

remarques :

- « in range 100000 » signifie que l'on varie de 1 à 100000 avec un pas de 1 ; i s'incrémente de 1 à chaque boucle ;
- « randint (1,6) » donne un nombre entier au hasard entre 1 et 6.

Quelques exemples :



Un lien [ici](#) pour vous aider si besoin.