

anno 2014-15
Introduzione all'Algoritmica per i Licei

4 - Primi lenti passi da tartaruga.

Elio Giovannetti
Dipartimento di Informatica
Università di Torino

versione 23 febbraio 2015



Quest'opera è distribuita con [Licenza Creative Commons
Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 3.0 Italia.](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/it/legalcode)
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/it/legalcode>

La grafica della tartaruga.

from turtle import *

imposta il colore dello sfondo a "verde chiaro":

bgcolor('lightgreen')

imposta il colore della penna a rosso:

pencolor('red')

imposta lo spessore del pennino a 3 pixel:

pensize(3)

lato = 100 memorizza nella var. **lato** il valore 100

for i in range(4): ripeti 4 volte:

forward(lato) avanza di 100 pixel

right(90) ruota a destra di 90 gradi

Che disegno si ottiene?

exitonclick() permette di uscire dal programma cliccando col mouse

Riempire una figura chiusa

```
from turtle import *
bgcolor('lightgreen')
pencolor('red')
pensize(3)
fillcolor('yellow') imposta il colore di riempimento

lato = 100

begin_fill()
for i in range(4):
    forward(lato)
    right(90)
end_fill()

exitonclick()
```

Esercizi

1. Disegna un triangolo equilatero.
2. Disegna un esagono regolare.
3. Scrivi un programma che chiede in input il numero n di lati, e poi disegna un poligono regolare di n lati.
4. Disegna una "casetta" senza staccare la penna dal foglio (prova prima con carta e matita).

