

```

from turtle import *
import math

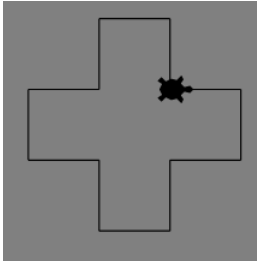
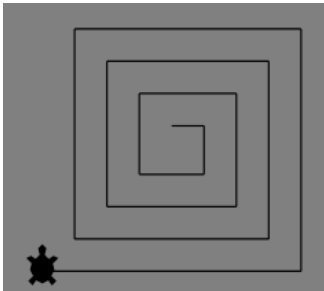
speed(0)      # Vitesse de tortue très rapide
goto(0, 0)    # Centre la tortue
setheading(0) # La tortue regarde à droite
bgcolor("grey")    # Couleur de fond en gris

# On définit la fonction fonction_test qui dessine un carré quand on l'appelle
def fonction_test():
    for _ in range(4):
        forward(100)
        right(90)

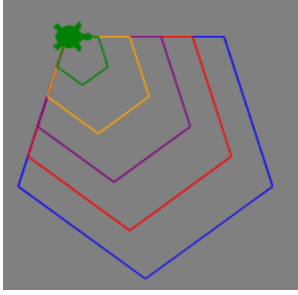
# On appelle notre fonction pour qu'elle dessine
fonction_test()
done()        # Optionnel si on travail sur edupython, obligatoire sous basthon

```

Pour chaque exercice, compléter le code de la fonction pour qu'elle reproduise l'image donnée.

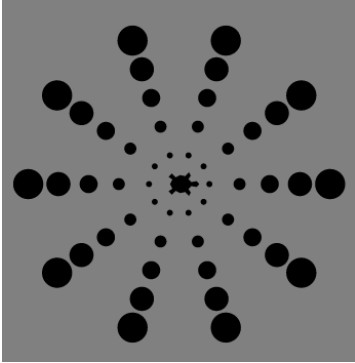
Exercice 1 : 	<pre> def piste_athletisme(): color("green") begin_fill() forward(...) circle(..., ...) forward(...) circle(...) end_fill() </pre>
Exercice 2 : 	<pre> def coeur(): color("pink") begin_fill() left(90) circle(..., ...) goto(0, -100) goto(80, 0) circle(..., ...) end_fill() </pre>
Exercice 3 : 	<pre> def plus(): for _ in range(...): for _ in range(...): forward(50) right(...) right(...) </pre>
Exercice 4 : 	<pre> def spirale_carre(): for i in range(...): forward(...+...*...) right(...) </pre>

Exercice 5 :



```
def fleur_pentagonal():
    couleurs = ["blue", "red", "purple", "orange", "green"]
    for i in range(...):
        color(couleurs[...])
        for j in range(...):
            forward(...)
            right(72)
```

Exercice 6 :



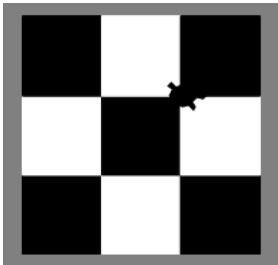
```
def etoile_points():
    penup()
    for _ in range(...):
        left(36)
        for j in range(...):
            forward(25)
            dot(...) #dot prend en paramètre le diamètre du point
        goto(0,0)
    pendown()
```

Exercice 7 :



```
def polygones():
    for i in range(..., ..., ...):
        for _ in range(10):
            forward(...*...)
            left(... / ...)
        forward(3)
```

Exercice 8 :



```
def damier():
    longueur_cote = 50
    for i in range(3):
        for j in range(3):
            penup()

            goto(..., ...) # Se place au coin supérieur gauche du carré
            pendown()

            if (...) % 2 == 0:
                color("black")
            else:
                color("white")

            # Dessine le carré
            begin_fill()
            for _ in range(...):
                forward(...)
                left(...)
            end_fill()
```