

Quelques commandes sur le positionnement du traceur

Pour remplir un cercle :

`begin_fill()`

`circle(100)`

`end_fill()`

`position()` : retourne les coordonnées (x, y) de la tortue ;

`heading()` : retourne l'angle de la tortue par rapport à l'horizontale ;

`setposition(x, y)` : déplace la tortue au point de coordonnées (x, y) ;

`goto(x,y)` : la tortue va se positionner au point de coordonnées (x ; y)

`setheading(n)` : dirige la tortue dans la direction correspondant à un angle de n degrés ;

`distance(x, y)` : retourne la distance entre la tortue et le point de coordonnées (x, y) ;

`towards(x, y)` : retourne l'angle avec l'horizontale que fait la droite reliant la tortue au point de coordonnées (x, y) ;

`home()` : déplace la tortue au point de coordonnées (0, 0) en la dirigeant vers l'est ;

`reset()` : efface tous les tracés et replace la tortue à sa position initiale.