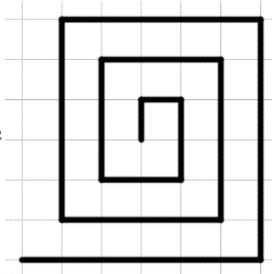
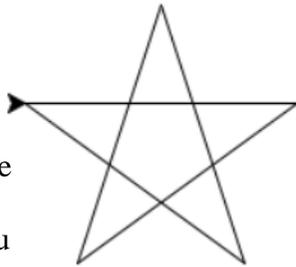


1. Module turtle.

- Créer une fonction qui dessine une spirale en forme de carré.
On indiquera l'échelle et les coordonnées du centre en paramètres.
- Dessiner deux spirales de tailles différentes.

2. Module turtle.

- Créer une fonction qui dessine une étoile à 5 branches.
On indiquera l'échelle et les coordonnées du sommet en paramètres.
Remarque : Trouver la valeur de l'angle au sommet !
- Dessiner trois étoiles de tailles différentes.

3. Module turtle.

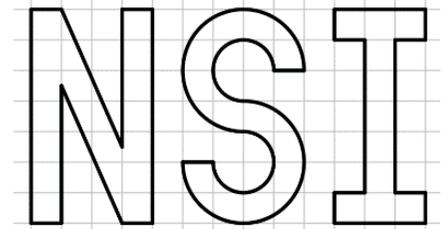
Dessiner un arc-en-ciel

(Couleurs de l'intérieur vers l'extérieur : "purple", "blue", "cyan", "lightgreen", "yellow", "orange", "red")

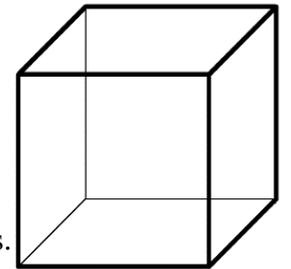
- 1^{ère} méthode : Créer une fonction pour dessiner chacun des 8 arcs avec les coordonnées du centre, l'épaisseur et la couleur de remplissage en paramètres.
- 2^{ème} méthode : Dessiner 8 disques pleins les uns sur les autres en partant de l'extérieur, puis effacer/cacher la moitié inférieure.

4. Modules turtle et random.

- Créer trois fonctions qui dessinent chacune une des trois lettres N, S et I en très grandes lettres majuscules avec l'épaisseur et les coordonnées du point de départ en paramètres.
- Ajouter une couleur de remplissage pour chaque lettre dans les paramètres.
- Dessiner l'abréviation NSI avec une couleur aléatoire pour le remplissage de chacune des lettres.

5. Module turtle.

- Créer une fonction qui dessine un cube avec un effet de perspective.
On indiquera l'échelle et les coordonnées du sommet en bas à gauche en paramètres.
- Ajouter le nom du premier sommet en paramètres et nommer les autres sommets dans la fonction.
- Dessiner 2 cubes ABCDEFGH et IJKLMNOP de tailles différentes.

6. Module turtle.

- Ecrire les chiffres de 0 à 9 en très grand avec la police Arial.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

- Essayer de reproduire ces chiffres en les dessinant.