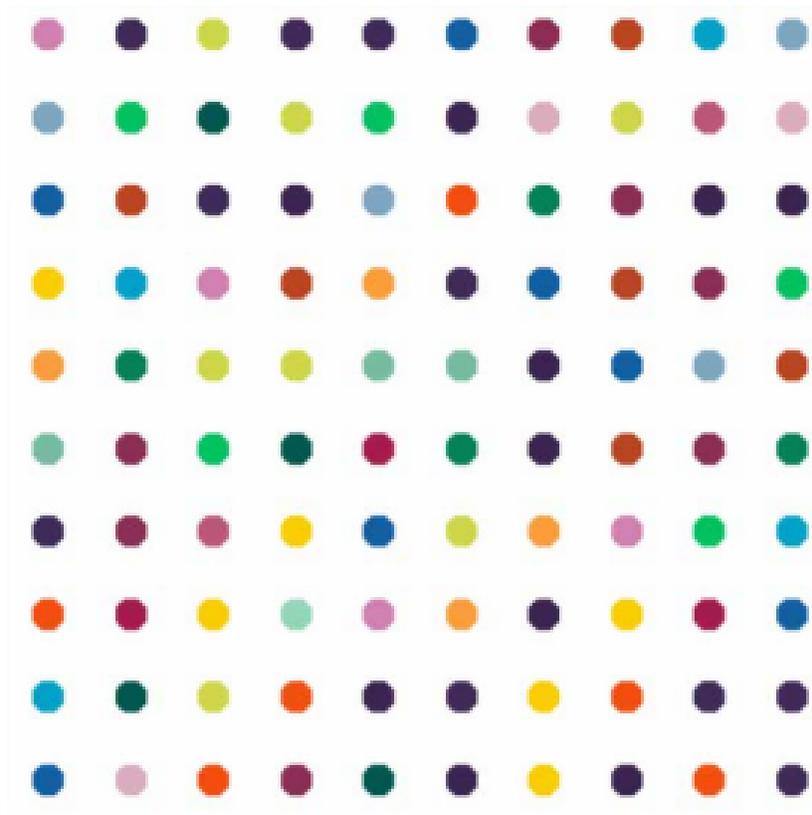




Ejercitación

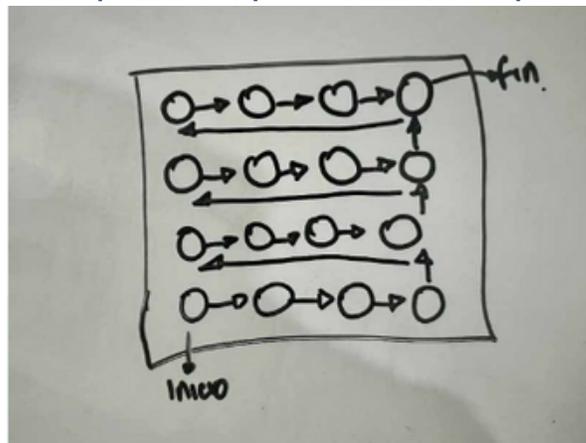
Construyendo una obra de arte con Turtle.



El reto de los estudiantes es crear un patron similar al presentado con una variedad de al menos 8 colores, el módulo a utilizar se llama turtle y la documentación se encuentra en los enlaces. Algunos ejercicios previos se agregaron en el documento adjunto.

Los puntos claves para lograr la pintura son:

- Debe importar el módulo e instanciar su tortuga
- Debe crear la pantalla.
- La tortuga debe estar escondida y su lápiz levantado
- Debido a que la tortuga inicia en el medio del lienzo, debe moverla a una esquina, por ejemplo girarla a 225 grados y hacerla avanzar una distancia adecuada.
- Luego de mover a la tortuga, debe dejarla mirando al frente, 0 grados.
- Utilice como la cantidad de puntos totales un número múltiplo de la cantidad de puntos por fila.
- Defina la distancia entre cada punto.
- Utilice el método `random.choice()` para seleccionar colores aleatorios de una lista de colores en formato RGB, utilice una tupla para dar los valores RGB a cada color.
- El método `dot()` de la tortuga debe recibir el tamaño y el color de cada punto.
- Utilice un patrón repetitivo de movimiento de la tortuga, por ejemplo, pinte cada línea de puntos de izquierda a derecha, al finalizar avance a la nueva línea y lleve a la tortuga hasta el inicio (todo a la izquierda) para iniciar a pintar la nueva línea.



Fuente: Elaboración propia

Solución y otros ejemplos: [Integrador_MIU2_pip_turtle.zip](#)