

Fonctions disponibles dans la librairie `pydiderotlibs.graphique` (Python).

Fonction	Description	Exemple
<code>print(v)</code>	Affiche le contenu de la variable <code>v</code> dans le « Shell » (interface de sortie système)	<code>print('hello !')</code>
<code>range(a,b)</code> (<code>a</code> et <code>b</code> entiers)	Liste de tous les nombres entiers entre <code>a</code> (inclus) et <code>b</code> (exclus). On peut préciser le pas en troisième paramètre. On peut ne pas préciser le premier paramètre.	<code>range(1,11)</code> <code>range(1,11,2)</code>
<code>randint(a,b)</code> (<code>a</code> et <code>b</code> entiers)	Donne un nombre entier choisi au hasard (pseudo-aléatoire) entre <code>a</code> (inclus) et <code>b</code> (exclus).	<code>dé=randint(1,7)</code>
<code>window(xmax,ymax,True)</code>	Affiche une fenêtre de dimensions indiquées par <code>xmax</code> et <code>ymax</code> . (Si le 3 ^e paramètre est « True », les axes sont utilisés comme en mathématiques, c'est à dire que l'axe des ordonnées est dirigé du bas vers le haut ; alors qu'en informatique il est habituellement dirigé dans l'autre sens...)	
<code>axes('color')</code>	Affiche les axes de coordonnées (la couleur est optionnelle)	<code>axes()</code> <code>axes('red')</code>
<code>circle(x,y,'color',r)</code>	Trace un disque (cercle plein, rempli avec la couleur ' <code>color</code> '), de centre (<code>x,y</code>) et de rayon <code>r</code> ; pour mettre la couleur, utiliser le mot anglais entre guillemets. Seuls les paramètres <code>x</code> et <code>y</code> doivent obligatoirement être précisés.	<code>circle(300,150,'blue')</code> <code>circle(300,150,'blue',20)</code>
<code>random_circle('color',r)</code>	La même chose que « <code>circle()</code> », mais les coordonnées sont choisies au hasard.	<code>random_circle()</code>
<code>rectangle(x,y,w,h,'color')</code>	Trace un rectangle (rempli avec la couleur ' <code>color</code> '), de coin en haut à gauche (<code>x,y</code>), de dimension horizontale <code>w</code> et de hauteur <code>h</code> . La couleur, la largeur <code>w</code> , la hauteur <code>h</code> sont optionnels.	<code>rectangle(300,150)</code> <code>rectangle(300,150,,50,30,'blue')</code>
<code>triangle(x1,y1,x2,y2,x3,y3,'color')</code>	Trace un triangle (rempli avec la couleur ' <code>color</code> '), de sommets (<code>x1,y1</code>), (<code>x2,y2</code>) et (<code>x3,y3</code>).	<code>triangle(300,150,400,150,350,300)</code>
<code>image(x,y,name,w,h)</code>	Affiche l'image dont le nom de fichier est ' <code>name</code> ' <code>w,h</code> : taille de l'image <code>x,y</code> : coordonnées du coin en haut à gauche de l'image	<code>Image(300,150,'donald.jpg',50,40)</code>
<code>explosion(x,y,color,r,c,n)</code>	Affiche une explosion centrée au point de coordonnées (<code>x,y</code>). Les paramètres sont optionnels sauf <code>x</code> et <code>y</code> .	<code>explosion(300,150)</code>
<code>erase()</code>	Efface tous les objets de la fenêtre graphique.	<code>erase()</code>
<code>repeat(f,n)</code>	Répète <code>n</code> fois la fonction <code>f</code>	<code>repeat(random_circle,100)</code>

vector(x, y, v, couleur='rouge', epaisseur=2)		
vector2(xv,yv, couleur='rouge', epaisseur=2)		
segment(x1, y1, x2, y2, couleur='bleu', epaisseur=2)		
point(x, y, couleur='bleu')		
events()		
À refaire car utile en javascript.....		
text(x,y,color,t)	Affiche le texte 't', à partir du point de coordonnées (x,y), avec la couleur 'color'	text(200,150,'blue','Bienvenue') ;
strokeText(x,y,color,t)	Affiche le contour du texte 't', à partir du point de coordonnées (x,y), avec la couleur 'color'	strokeText(200,150,'blue','Bienvenue') ;
aleaColor()	Renvoie une couleur choisie au hasard.	t=aleaColor() ;
repeatmove(n,t)	Répète la fonction 'move' n fois avec une attente de t ms à chaque fois	repeatmove(30,10) ;
intersect(a1,b1,a2,b2)	Cette fonction renvoie "false" si l'intersection de [a1 ; a2] et [b1 ; b2] est vide et "true" sinon.	if (intersect(x,y,a,b)) explode(x,y,'yellow') ;
collision(x1,y1,w1,h1,x2,y2,w2,h2)	Cette fonction renvoie "true" si les deux rectangles se rencontrent et "false" sinon x,y sont les coordonnées du centre du rectangle w est sa dimension horizontale et h est sa hauteur	if(collision(x,y,10,10,a,b,10,10)) explode(x,y,'yellow') ;
leftKey rightKey topKey downKey Akey ZKey Ekey SKey	Les touches A, Z, E et S ainsi que les 4 touches "flèches" sont surveillées. Si on appuie sur une touche, la variable correspondante prend la valeur "true". Dès qu'on relâche la touche, la variable revient à "false"	if(downKey) y=y-1 ;
line(x1,y1,x2,y2, color)	Trace une ligne de la couleur 'color', entre le point de coordonnées (x1,y1) et celui de coordonnées (x2,y2).	line(0,150,600,0,'black') ;