

## Графічне відображення даних засобами мови програмування Python

У мові *Python* можна підключити модуль створення векторної графіки, зокрема створення графічних примітивів з ліній, точок і кривих. Це — модуль `turtle`. Команди, які входять до модуля `turtle`, дозволяють у програмі управляти деяким об'єктом — назовемо його черепахою. Деякі команди із цього модуля подано в таблиці 9.2.

Таблиця 9.2

Команда	Значення
<code>turtle.forward(x)</code>	Пройти вперед $x$ пікселів
<code>turtle.backward(x)</code>	Пройти назад $x$ пікселів
<code>turtle.left(x)</code>	Повернутись ліворуч на $x$ градусів
<code>turtle.right(x)</code>	Повернутись праворуч на $x$ градусів
<code>turtle.penup()</code>	Не залишати слід під час руху
<code>turtle.pendown()</code>	Залишати слід під час руху

<code>turtle.shape(x)</code>	Змінити значок виконавця ('arrow', 'turtle', 'circle', 'square', 'triangle', 'classic')
<code>turtle.stamp()</code>	Намалювати копію виконавця в поточному місці
<code>turtle.color()</code>	Установити колір
<code>turtle.begin_fill()</code>	Необхідно викликати перед малюванням фігури, яку слід зафарбувати
<code>turtle.end_fill()</code>	Викликати після завершення малювання фігури
<code>turtle.width()</code>	Установити товщину лінії
<code>turtle.goto(x, y)</code>	Перемістити виконавця в точку $(x, y)$

## Завдання:

1. Набери програму в Python
2. Запусти програму на виконання
3. Отриманий результат сфотографуй та перешли мені на ел. пошту або вайбер.

```
import turtle
turtle.shape('turtle')
turtle.forward(50)
turtle.left(90)
turtle.forward(50)
turtle.left(90)
turtle.forward(50)
turtle.right(90)
turtle.forward(50)
turtle.right(90)
turtle.forward(50)
```