Turtle

1. Principe
   - `turtle.done()`
   - tortue + crayon
   - `t = turtle.Turtle()`
2. Repère
   - y vers le haut
   - origine au centre
   - 0° : droite, 90° : haut
3. Déplacements
   - `forward, left`
   - `goto(x, y)`
   - `penup, pendown`
4. Boucles
   - carré : 4 fois
   - polygone : `360 / n`
   - spirales, rosaces
5. Style
   - `tracer(0)`
   - `begin_fill`
   - `color, pensize`
6. Événements
   - `ontimer`
   - `onclick(f)`
   - `onkey, listen`