

Урок 24.

Вывод нескольких Черепашек.

Вывод нескольких Черепашек, через функции.

```
from turtle import Turtle
t1 = Turtle()
t2 = Turtle()
# первая Черепашка
def ch1():
    t1.left(45)
    t1.forward(100)
# вторая Черепашка
def ch2():
    t2.right(45)
    t2.forward(100)
ch1()
ch2()
```

Вывод нескольких Черепашек, без функций.

```
from turtle import Turtle
from random import *
t1 = Turtle()
t2 = Turtle()
t1.up()
t1.color('green')
t1.shape('turtle')
t1.backward(300)
t1.left(90)
t1.forward(50)
t1.right(90)
t1.down()
t2.up()
t2.color('blue')
t2.shape('turtle')
t2.backward(300)
t2.right(90)
t2.forward(50)
t2.left(90)
t2.down()
```

Начальные установки и перемещение
t1 = Turtle() – для первой Черепашки
t2 = Turtle() – для второй Черепашки



Вывод нескольких Черепашек, через функции.

```
from turtle import Turtle
from random import *
t1 = Turtle()
t2 = Turtle()
def cherepaha1():
    t1.up()
    t1.color('green')
    t1.shape('turtle')
    t1.backward(300)
    t1.left(90)
    t1.forward(50)
    t1.right(90)
    t1.down()
def cherepaha2():
    t2.up()
    t2.color('blue')
    t2.shape('turtle')
    t2.backward(300)
    t2.right(90)
    t2.forward(50)
    t2.left(90)
    t2.down()
cherepaha1()
cherepaha2()
```

Начальные установки и перемещение
t1 = Turtle() – для первой Черепашки
t2 = Turtle() – для второй Черепашки



Определить координаты нахождения Черепашек

`print(t1.xcor())` – выводит горизонтальную координату t1

`print(t2.xcor())` – выводит горизонтальную координату t2

Создание игры: «Кто быстрее?» (добавим к предыдущему коду)

```
while t1.xcor() < 400 and t2.xcor() < 400:  
    t1.fd(randint(0,10))  
    t2.fd(randint(0,10))
```

Выполняет цикл пока одна из Черепашек не дойдёт до 400

```
if t1.xcor() > t2.xcor():  
    print("Победила написать какого цвета!")  
elif ... написать пропущенное условие для противника  
else ... написать последнюю фразу для вывода
```

Задание:

1. Собрать всю игру в целую программу
2. Добавить линию старта и подписать
3. *Добавить линию финиша и подписать

Домашнее задание:

В тетрадь написать код игры «Кто быстрее?»