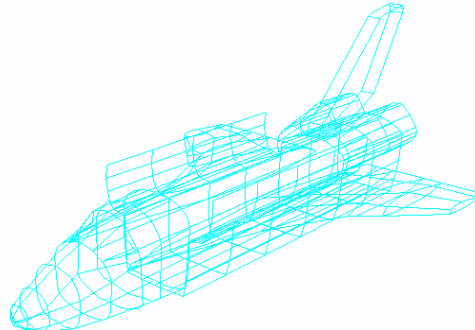


Langage de programmation LOGO

Nous vous proposons d'utiliser un langage de programmation permettant d'effectuer des dessins.

Voici quelques exemples réalisés à l'aide de ce langage



Voici la liste des commandes LOGO :

- **forward** *longueur* : fait avancer le curseur de la distance indiquée
- **right 90** / **left 90** : permet de faire tourner le curseur à droite ou à gauche.
- **penup** / **pendown** : pour lever et poser le crayon
- **arc** *angle rayon* : trace un arc de cercle du rayon indiqué et d'angle
- **circle** *rayon* : trace un cercle de rayon indiqué
- **hideturtle** / **showturtle** : permet de montrer et de cacher le curseur lors du tracé du dessin.
- **repeat** *n* [*actions*] : permet de répéter *n* fois un groupe d'actions placées entre *fois* et *fait*.
- **make** "*variable valeur* : déclare la *variable* et lui affecte *valeur*
- **label** *:variable* : affiche la valeur de *variable* à côté de la tortue
- **label** "*texte* : affiche le *texte* à côté de la tortue
- **print** *:variable* : affiche la valeur de *variable*
- **ifelse** *condition* [*instructions1*] [*instructions2*]
- **edit** "*programme* : permet de créer un programme (par exemple carré)

Le fichier contenant les commandes ne doit contenir qu'une seule instruction par ligne.

Voici un exemple permettant de tracer un carré de côté de longueur 100 :

```
forward 100
right 90
forward 100
right 90
forward 100
right 90
forward 100
right 90
```

ou

```
repeat 4 [forward 100 right 90]
```