|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Quelques instructions Logo** |  |

**Instructions en français pour le site lwh.free.fr**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Déplacements** | | **Actions** | | **Syntaxe** | |
| **av** : avance | Indiquer le nombre de pixels : **av** **30** | **lc** : **l**ève **c**rayon | | **repete** : répète n fois les instructions entre crochets | ex : **repete** **3** [**av** **100** **td** **120**] |
| **re** : recule | Indiquer le nombre de pixels : **re** **30** | **bc** : **b**aisse **c**rayon | | **pour** : commence la définition d'une fonction | ex : **pour** carre |
| **td** : tourne à droite | Indiquer le nombre de degrés : **td** **90** | **attends** :marque une pose de la tortue | Indiquer un nombre :  **attends** **300**  (300/60e secondes, donc 5 secondes) | **fin** : marque la fin de définition d'une fonction | |
| **tg** : tourne à gauche | Indiquer le nombre de degrés : **tg** **90** | **cto** : **c**ache la **to**rtue | | Exemple de code pour tracer un carré :  **pour** carre  **repete** **4** [**av** **50** **td** **90**]  **fin**  carre | |
|  |  | **origine** : replace la tortue au centre de la zone, en position verticale. | |
|  |  | **fcc** : **f**ixe **c**ouleur **c**rayon  bleu, vert, rouge, magenta, cyan, noir... | Indiquer une couleur :  **FCC** **bleu** |
|  |  | **montre** : inscrit un message | ex : **montre** [Bonjour les amis.]  Le message s'inscrit quelques secondes à côté de la tortue | | |

**Exemple de programme de construction d’un carré :**

