



Instructions en français pour le site lwh.free.fr

Déplacements		Actions		Syntaxe	
av : avance	Indiquer le nombre de pixels : av 30	lc : lève crayon		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 : baisse crayon		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 : cache la tortue		Exemple de code pour tracer un carré :	
		origine : replace la tortue au centre de la zone, en position verticale.		pour carre repete 4 [av 50 td 90] fin carre	
		fcc : fixe couleur crayon 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 :

```

1 pour carre
2 repete 4 [av 40 td 90]
3 fin
4 carre
5

```

1 Déclaration d'un nouvel objet

2 On écrit une ou plusieurs boucles.

3 Fin de l'objet déclaré

4 On demande à la tortue d'exécuter l'objet.