

Unité 4 : Programmation Logo

I. Notions d'un programme informatique et langage de programmation

a. Un programme :

Un programme est un ensemble **d'instructions** écrites dans un langage de programmation et permettant de résoudre un problème.

b. Langage de programmation :

C'est l'ensemble des **mots**, **des règles** et des **signes** utilisés pour écrire des **instructions (programme)**.

Exemples : Logo, PHP, C#, Java, C++, Visual basic, ...

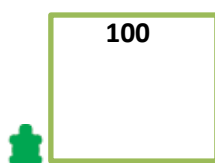
II. Primitives logo et formes géométriques

a. Primitives LOGO.NET :

Primitives	Arguments	Utilisation
AV n	n : nombre de point	La tortue avance de n point
RE n	n : nombre de point	La tortue recule de n point
TD n	n : Angle	La tortue tourne de n degré vers la droite
TG n	n : Angle	La tortue tourne de n degré vers la gauche
LC	aucun	Lève Crayon, la tortue lève son crayon pour ne rien dessiner
BC	aucun	Baisse Crayon, la tortue baisse son crayon pour dessiner
VE	aucun	Vider Ecran, efface ce qui est dessiner dans la zone de dessin
ORIGINE	Aucun	Repositionne la tortue à l'origine
VC	Aucun	Vide la console (supprime l'historique des instructions dans la console)
CT	Aucun	Cache Tortue, rend la tortue invisible sur l'écran
MT	Aucun	Montre Tortue, rend la tortue visible sur l'écran

Exemple d'utilisation :

Pour tracer **un carré** avec le langage logo, on écrit les instructions suivantes :



Carré

```
AV 100
TD 90
AV 100
TD 90
AV 100
TD 90
AV 100
TD 90
```

