

Unité 3 : Programmation Logo- Partie 2

III. La primitive REPETE

a. Définition :

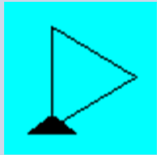
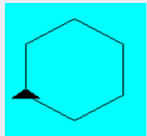
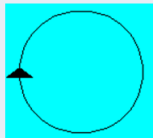
La primitive **REPETE** Permet de répéter un certain nombre de fois une liste d'instructions (ou de commandes).

b. Syntaxe :

REPETE n [Instructions]

n : est le nombre de répétitions.

c. Exemples :

Polygone	Les commandes qui se répètent	Nombre de répétition	Programme avec la primitive répète
	AV 50 TD 120 =360/3	3 cotés = 3fois	REPETE 3[AV50 TD120]
	AV 50 TD 60 =360/6	6 cotés = 6fois	REPETE 6[AV50 TD60]
	AV 4 TD 1 =360/360	360 cotés = 360 fois	REPETE 360[AV4 TD1]

d. Règle générale :

Pour écrire un programme qui trace les polygones on utilise la règle suivante :

REPETE *nombre côtés* [**AV** longueur côté **TD** 360/ *nombre côtés*]