



Déplacements et orientation :

Avancer de
Tourner de $\circ$
S'orienter à
Aller à $x;y$

Avancer de permet de faire avancer le curseur. **Tourner de** $\circ$ permet de faire tourner le curseur. **S'orienter à** permet d'orienter le curseur par rapport aux axes.

Tracer :

Stylo écrit
Stylo relevé
Mettre var à
Demander valeur

Pour laisser une trace des déplacements effectués par le curseur, sélectionner **stylo écrit** avant de commencer.

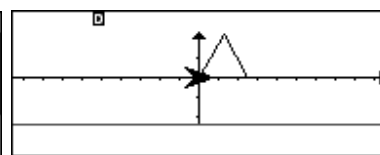
Application 1 : Tracer un triangle équilatéral

Répéter 3 fois (pour tracer 3 côtés)

Avancer de 25 pixels (longueur d'un côté)

Tourner de 120°

Stylo écrit
Répéter 3
Avancer de 25 pi
Tourner de $\circ$ 120



Variables :

Stylo écrit
Stylo relevé
Mettre var à
Demander valeur

Pour changer le nom d'une variable, il suffit de se positionner sur le nom de celle-ci, d'appuyer sur la touche **EXE** et de sélectionner le nouveau nom.

Boucles et instructions conditionnelles :

Répéter
Répéter jusqu'à
Si Alors
Si Alors Sinon

La condition par défaut est $A=0$. Pour changer cette condition, effacer ce qui doit l'être, puis utiliser la touche **SECONDE** pour changer le nom de la variable (par exemple **SECONDE 6** pour choisir la lettre C). Appuyer sur la touche **CATALOG** et sélectionner la catégorie **ALGO** pour accéder aux symboles ($=$, $<$, $>$, $\neq$, $\leq$, $\geq$).

Application 2 : Programme de calcul

Choisir un nombre (ici $A=5$)

Répéter 6 : fois multiplier par 3 et ajouter 5

? $\rightarrow$ A
Répéter 6
 $A \times 3 + 5 \rightarrow A$
t

