



Programme de tracé :

Tracer un carré :

On commence par se mettre en position Stylo écrit :



Stylo écrit

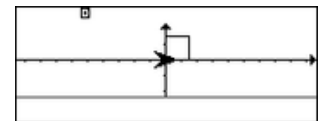
On sélectionne de la même manière les instructions ci-dessous :

◉Style
 ◉Attendre
 ◉Répéter
 ◉Répéter jusqu'à
 ◉Avancer de
 ◉Tourner de ◉
 ◉S'orienter à
 ◉Aller à x:y
 ◉Avancer de
 ◉Tourner de ◉
 ◉S'orienter à
 ◉Aller à x:y

Répéter
 :4
 1~10000
 ◉Confirmer
 Avancer de
 =15
 pixels
 ◉Confirmer
 Tourner de ◉
 =90
 degrés
 ◉Confirmer

Stylo écrit
 Répéter 4
 t
 Stylo écrit
 Répéter 4
 Avancer de 15 pi
 t
 Répéter 4
 Avancer de 15 pi
 Tourner de ◉ 90
 t

On exécute le programme :



Tracer une rosace composée de 20 carrés :

On modifie le programme précédent :

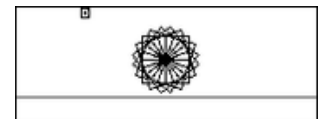
Stylo écrit
 Répéter 4
 Avancer de 15 pi
 Tourner de ◉ 90
 t
 Avancer de 15 p
 Tourner de ◉ 90
 t

Stylo écrit
 Répéter 20
 Répéter 4
 Avancer de 15 p
 Tourner de ◉ 90
 t
 Tourner de ◉ 18
 t

On ajoute une
boucle **Répéter 20**

On ajoute **Tourner**
de 18°

On choisi l'arrière plan
Aucun dans la touche
OUTILS et on exécute :



Programme de calcul :

On considère le programme de calcul suivant : Choisir un
nombre, multiplier ce nombre par 7 et soustraire 3 au résultat.
On utilisera ici une variable **A** pour stocker le nombre choisi.

◉Stylo écrit
 ◉Stylo relevé
 ◉Mettre var à
 ◉Demander valeur
 ◉Stylo écrit
 ◉Stylo relevé
 ◉Mettre var à
 ◉Demander valeur

Demander valeur
 ?
 :→A
 ◉Confirmer
 Mettre var à
 =Ax7-3
 :→A
 ◉Confirmer

?→A
 Ax7-3→A
 "Résultat :"
 Afficher résultat A

Pour saisir **A** on utilise les touches **SECONDE** et **4**.

◉Mettre var à
 ◉Demander valeur
 ◉Commentaire
 ◉Afficher résultat
 ◉Mettre var à
 ◉Demander valeur
 ◉Commentaire
 ◉Afficher résultat

◉Oui
 ◉Non
 ◉Nombre?
 ◉Résultat :
 Afficher résultat
 =A
 ◉Confirmer

?→A
 Ax7-3→A
 "Résultat :"
 Afficher résultat A

On exécute :

