

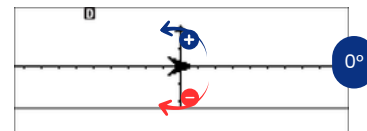
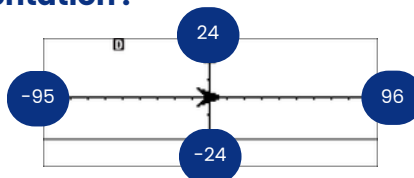


Quelques remarques sur les instructions et les outils :

① Avancer de
 ② Tourner de
 ③ S'orienter à
 ④ Aller à x;y

Déplacements, orientation :

Par défaut on a :



⑤ Stylo écrit
 ⑥ Stylo relevé
 ⑦ Mettre var à
 ⑧ Demander valeur

Tracés et variables

Pour laisser une trace des déplacements effectués par le curseur, sélectionner **Stylo écrit**.

⑨ Répéter
 ⑩ Répéter jusqu'à
 ⑪ Si Alors
 ⑫ Si Alors Sinon

Boucles et instructions conditionnelles

La condition par défaut est **A=0**. Pour la changer, effacer ce qui doit l'être puis utiliser la touche **SECONDE** pour changer le nom de la variable (par exemple ① ⑤ pour choisir **B**). Appuyer sur ⑬ et sélectionner **Algo** pour accéder à : =, <, >, ≠, ≤, ≥.

⚠ Pour stopper une exécution (boucle infinie par ex) appuyer sur AC.

⑬ Commentaire
 ⑭ Afficher résultat
 ⑮ Style
 ⑯ Attendre

Commentaire, Résultat, Style, Attendre

Il est possible d'afficher certains commentaires (**oui, non, nombre ?** et **résultat :**), de changer le style (**croix** ou **flèche**),

Attendre permet de faire une pause dans l'exécution d'un programme, cela permet par exemple de mieux comprendre le comportement d'une boucle.

⑰ Exécuter
 ⑱ Copier&Insérer
 ⑲ Insérer ligne
 ⑳ Tout supprimer

Édition/Exécution : insérer supprimer

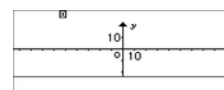
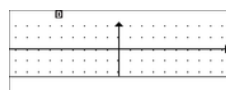
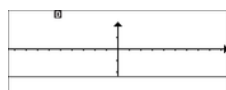
Copier&Insérer permet de copier et insérer tout un bloc d'instructions.

㉑ Insérer ligne
 ㉒ Tout supprimer
 ㉓ Arrière-plan
 ㉔ Réglage unité

Réglage des unités et de l'arrière plan

L'unité par défaut est le pixel et 1 unité = 10 pixels.

4 choix sont possibles pour les arrière-plans.



㉕ Stylo écrit
 ㉖ Répéter 4
 ㉗ Avancer de 20 pi
 ㉘ Tourner de 90

Insérer, supprimer ou modifier une ligne, un bloc ou une valeur

㉕ Stylo écrit
 ㉖ Répéter 2
 ㉗ Répéter 4
 ㉘ Avancer de 20 p

Lorsqu'une ligne ou un bloc est supprimé ou inséré (dans l'exemple on insère une nouvelle boucle), le code est automatiquement ajusté et réindenté si besoin.

㉕ Stylo écrit
 ㉖ Répéter 5
 ㉗ Avancer de 20 p
 ㉘ Tourner de 90

Pour modifier une valeur sur une ligne, utilisez la flèche de droite lorsque le curseur est positionné sur celle-ci. On appuie ensuite sur OK pour exécuter le code et sur la flèche ⑤ pour revenir en arrière.