



Instructions

Déplacements, orientation : avancer, tourner, s'orienter, ...

Avancer de : permet de faire avancer le curseur.

Tourner de : permet de faire tourner le curseur.

S'orienter à permet d'orienter le curseur par rapport aux axes.

⓪Avancer de
⓪Tourner de
⓪S'orienter à
⓪Aller à x;y

Tracés et variables

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

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.

⓪Stylo écrit
⓪Stylo relevé
⓪Mettre var à
⓪Demander valeur

Boucles et instructions conditionnelles

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 **↑** **5** pour choisir la lettre B). Appuyer sur la touche **⓪** et sélectionner la catégorie Algo pour accéder aux symboles (=, <, >, ≠, ≤, ≥).

⓪Répéter
⓪Répéter jusqu'à
⓪Si Alors
⓪Si Alors Sinon

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.

⓪Commentaire
⓪Afficher résultat
⓪Style
⓪Attendre

Édition/Exécution : insérer supprimer

Autres actions : Copier et insérer jusqu'à un bloc d'instructions , insérer une ligne ou encore supprimer l'intégralité du programme

⓪Exécuter
Copier&Insérer
Insérer ligne
Tout supprimer

Réglage des unités

Appuyer sur OUTILS **⓪** puis aller sur la dernière instruction à l'aide des flèches et sélectionner "Réglage unité".

L'unité graphique par défaut est le pixel. et 1 unité correspond à 10 pixels. L'axe des abscisses va de -9,5 à 9,6 et l'axe des ordonnées de -2,4 à 2,4.

	⓪x
Insérer ligne	⓪Pixels
Tout supprimer	⓪Unités
Arrière-plan	
Réglage unité	

Choix de l'arrière-plan

4 choix sont possibles dans la bibliothèque Arrière-plan

Insérer ligne	⓪Axes
Tout supprimer	⓪Axes/Grille
Arrière-plan	⓪Axes/xy
Réglage unité	⓪Aucun

