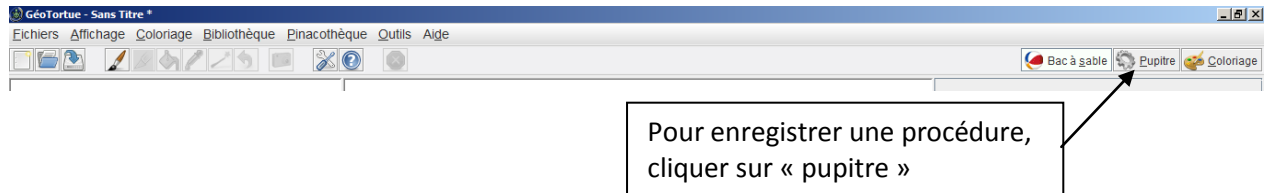


Géotortue : Utilisation des « procédures »

Dans la réalisation d'une figure, on peut avoir besoin de reproduire un motif plusieurs fois. Pour éviter de recopier plusieurs lignes de codes identiques, on peut enregistrer les instructions de ces motifs sous forme de « procédures »

Comment faire ?



Saisir le mot « **pour** » et choisir un nom pour la procédure. A chaque fois que ce nom sera saisi dans la fenêtre de commande, la procédure sera appliquée.

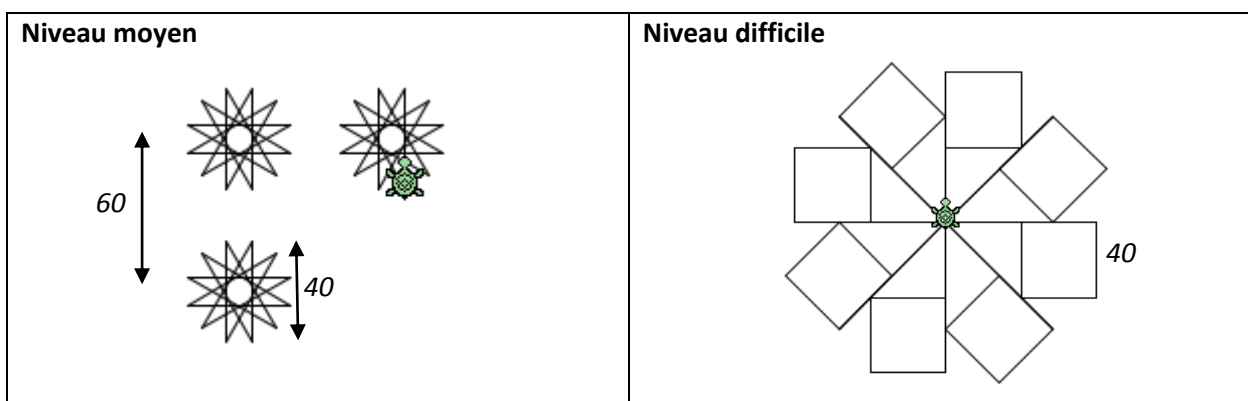
Premiers essais :

Saisir les commandes suivantes en analysez les déplacement de la tortue:

Essai 1	Essai 2	Essai 3
Procédures _____ 1> pour carré 2> rep 4 [av 30 ; tg 90] 3> fin	Procédures _____ 1> pour triangle 2> rep 3 [av 30 ; tg 120] 3> fin	Procédures _____ 1> pour étoile 2> rep 12 [av 30 ; tg 150] 3> fin 4> pour triangle 5> rep 3 [av 30 ; tg 120]
Fenêtre de commande _____ > vg > carré; av 100; carré	Fenêtre de commande _____ > vg > td 90 > rep 5 [triangle ; av 40]	Fenêtre de commande _____ > vg > td 90 > rep 4 [étoile ; av 40 ; triangle ; av 30]

Activité 1 : Figures à réaliser avec des procédures

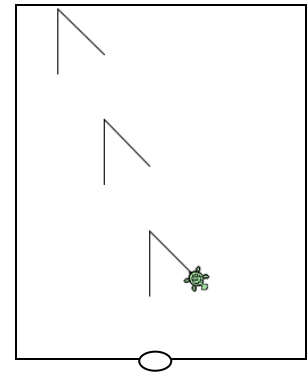
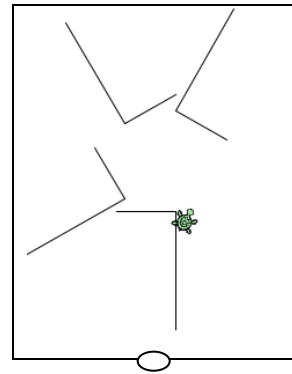
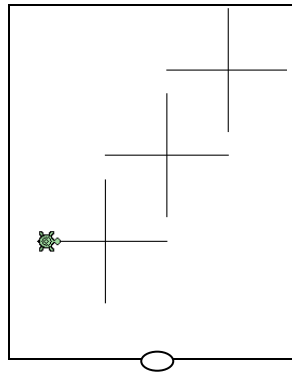
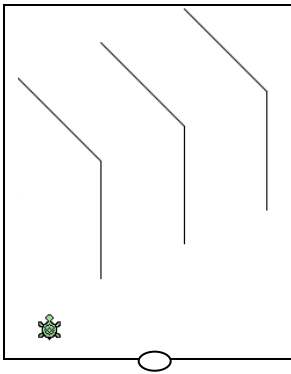
Saisir les instructions pour reproduire les figures suivantes (les nombres indiquent les longueurs des segments)



Sans ordinateur !

Activité 2 : Utilisation d'une procédure

Relier chacune des figures à la procédure qu'elle utilise



Procédures _____

- 1> pour alpha
- 2> av 50 ; tg 45 ; av 50
- 3> fin

Procédures _____

- 1> pour Bravo
- 2> av 25 ; td 90 ; av 50
- 3> fin

Procédures _____

- 1> pour Charlie
- 2> av 25 ; td 135 ; av 25
- 3> fin

Procédures _____

- 1> pour Delta
- 2> av 50 ; re 25 ; td 90
- 3> av 25 ; re 50
- 4> fin

Qui suis-je ?

Notre tortue se déplace dans le quadrillage ci contre, composé de carrés de côté 10.

Son déplacement est codé avec les instructions suivantes :

Procédures _____

- 1> pour bravo
- 2> av 20 ; tg 90 ; av 10
- 3> fin

Fenêtre de commande _____

```
>vg
>td 90 ; av 10
>tg 90 ; av 20
>tg 90 ; bravo
>bravo
>bravo
>re 20
>av 10
>tg 90 ; av 50
>td 90 ; rep 2 [ av 30 ; td 90 ] ; av 50
>tg 180 ; av 10 ; bravo
>bravo
>tg 90 ; av 10
>re 10
```

En notant la lettre de la case où elle se retrouve a chaque bout de ligne, vous découvrirez le nom du mathématicien qui est en portrait.



.....

.....

(1916 - 2001)

«Père» de la théorie de l'information