

av : avancer

Ordonne à la tortue d'avancer du nombre de pas indiqué.

Exemple : av 50

re : reculer

Ordonne à la tortue de reculer du nombre de pas indiqué.

Exemple : re 50

td : tourner à droite

Ordonne à la tortue de tourner à droite de l'angle indiqué (en degrés).

Exemple : td 90

tg : tourner à gauche

Ordonne à la tortue de tourner à gauche de l'angle indiqué (en degrés).

Exemple : tg 90

vg : vide graphique

Efface le parcours de toutes les tortues et les repositionne à l'origine.

lc : lever le crayon

Ordonne à la tortue de ne pas dessiner sur son parcours lors de ses prochains déplacements.

bc : baisser le crayon

Ordonne à la tortue de dessiner sur son parcours lors de ses prochains déplacements.

t1p : téléporter

Téléporte la tortue au point indiqué par son abscisse et son ordonnée.

Exemple : téléporte la tortue au point de coordonnées (40; 100)

t1p 40 100

vise : viser une tortue

Orienté la tortue sélectionnée en direction de la tortue indiquée par son nom.

Si les positions des deux tortues coïncident, l'orientation n'est pas modifiée.

Exemple : orienter la tortue sélectionnée en direction de la tortue nommée George

vise George

couleur : définir la couleur du crayon

Définit la couleur que la tortue utilisera pour dessiner son parcours lors de ses prochains déplacements.

Exemple : choisir la couleur bleue

couleur 0000FF

pour : nommer une procédure

Définit une procédure pour laquelle la tortue va avoir des instructions

Exemple : définir la procédure permettant de tracer un carré

pour carré

rep : répéter

Syntaxe : **rep** *n bloc*

Exécute *n* fois le bloc de commande *bloc*.

Exemple 1 : répéter 8 fois la procédure **proc**

rep 8 **proc**

Exemple 2 : dessiner un carré de côté 50

rep 4 [av 50; **td** 90]

si : branchement conditionnel

Syntaxe : **si** *condition* **alors** *bloc1* **sinon** *bloc2*

Exécute le bloc de commande *bloc1* si le test conditionnel *condition* est vrai, exécute le bloc *bloc2* sinon.

La spécification du bloc2 est facultative.

Exemple 1 : avancer de 50 si la variable **x** est positive, ne rien faire sinon

si (x>0) **alors** [av 50]

Exemple 2 : avancer de 50 si la variable **x** est positive, reculer de 50 sinon

si (x>0) **alors** [av 50] **sinon** [re 50]

à : sélectionner une tortue

Sélectionne la tortue qui répond au nom indiqué : c'est désormais elle qui reçoit les ordres.

La tortue appelée au démarrage du logiciel se nomme **George**

Exemple : s'adresser à la tortue nommée Jasmine

à Jasmine

La commande d'affectation :=

Affecte une valeur numérique à une variable globale.

Exemple 1 : Créer une nouvelle variable **x** affectée de la valeur 5

x:=5

Exemple 2 : affecter la valeur 6 à la variable **x**

x:=x+1

def : définir une fonction

Définit la fonction mathématique passée en argument.

Exemple : définir la fonction « carré »

def f:x->x^2

show

Affiche le résultat d'un calcul.

Exemple : afficher l'image de 4 par la fonction *f*

show f(4)