

Unité 3 : La programmation Logo

Cours n° 8 : les procédures de « XLOGO »

1- Introduction :

a- Rappel :

Dans « XLOGO » on peut donner des ordres « instructions » à la machine.

On écrit ces instructions en utilisant un langage de programmation.

Les mots et les signes utilisés dans un langage de programmation sont appelés « Primitives »

b- Définition :

Les primitives sont des mots et des signes qu'on utilise suivant des règles pour donner des ordres à la tortue dans XLOGO.

c- Quelques primitives :

Primitive	exécution
AV n	Avance de n pas
RE n	Recul de n pas
TD n	Tourne droite de n degré
TG n	Tourne gauche de n degré
LC	La tortue lève le crayon
BC	La tortue baisse le crayon
origine	La tortue revient à sa place d'origine
VE	Vide l'écran
CT	Cache tortue
MT	Montre tortue
Repete n [instruction]	La tortue répète n fois les instructions entre les crochets
FCC n	La tortue change la couleur de son crayon.

Remarque : FCC = fixe couleur crayon

2- Les procédures :

a- **Définition** : Une procédure « xlogo » est un petit programme qui commence par le mot « pour » et se finit par le mot « Fin ».

Une procédure peut s'écrire sous la forme :

```
POUR nom_de_la_procedure
    Primitives à exécuter
FIN
```

b- **Exemple** : La procédure pour dessiner un carré est :

```
POUR carre
    Repete 4 [ AV 100 TD 90]
FIN
```

Pour que la tortue dessine le carré il suffit d'écrire le nom de la procédure : carre et faire entrée

c- **Remarque** : xlogo se rappelle de toutes les procédures créées, pour supprimer une procédure on écrit : efface nom " nom

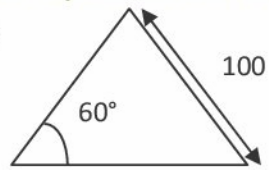
d- **Exemple** : pour effacer la procédure « carre » on écrit :

Efface nom " carre

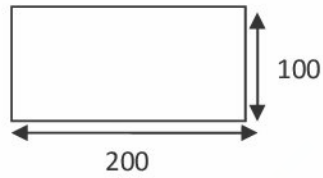
Exercices d'application :

Etablir les procédures « XLOGO » pour dessiner les figures suivantes :

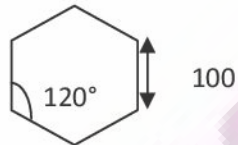
1- Un triangle équilatéral :



2- Un rectangle :



3- Un hexagone :



4- Un cercle :



5- Un octogone :



6- Un losange :

