

# Index des commandes de GeoTortue

Ceci est un extrait de l'aide du logiciel GéoTortue. Vous pouvez le consulter en lançant GeoTortue puis en tapant sur la touche F1 de votre clavier.

## **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.

## **ct** : cacher la tortue

Cache la tortue.

## **mt** : montrer la tortue

Montre la tortue.

## **lc** : lever le crayon

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

## **bc** : baisser le crayon

## listes dex commandes de geotortue

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

### **tlp** : téléporter

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

*Exemple* : téléporter la tortue à l'origine

```
tlp 0 0
```

*Exemple* : téléporter la tortue au point de coordonnées (-40; 100)

```
tlp -40 100
```

### **viser** : 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

```
viser George
```

### **couleur** : définir la couleur du crayon

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

La couleur est spécifiée par ses composantes RGB, soit par la donnée de trois nombres compris entre 0 et 255, soit par leur forme hexadécimale.

*Exemple* : choisir la couleur rouge

```
couleur 255 0 0
```

*Exemple* : choisir la couleur bleue

```
couleur 0000FF
```

### **rep** : répéter

Syntaxe : **rep** *n bloc*

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

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

```
rep 8 proc
```

*Exemple* : dessiner un carré de côté 50

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

Voir aussi la page d'explication au sujet de la commande **rep**.

## 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.

Voir la page sur les fonctions mathématiques pour plus de détails sur les test conditionnels.

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

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

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

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

Voir aussi la page d'explication au sujet des instructions conditionnelles.

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

```
x:=5
```

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

```
x:=x+1
```

## def : définir une fonction

Définit la fonction mathématique passée en argument.

Voir la page sur les fonctions mathématiques pour plus de détails.

**Exemple** : définir la fonction carrée

```
def f(x->x^2
```

## del : supprimer des variables ou fonctions

## listes dex commandes de geotortue

Désaffecte le ou les mots indiqués de leur valeur en tant qu'objet mathématique.

**Exemple** : supprimer la variable **a** et la fonction **cos**

```
del a cos
```

### reset : initialiser

Efface toutes les variables et fonctions définies par l'utilisateur. Rétablit les fonctions et constantes usuelles.

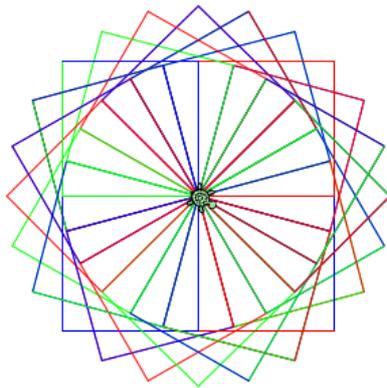
Voir la page sur les fonctions mathématiques pour plus de détails.

### show

Affiche le résultat d'un calcul.

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

```
show f(4)
```



```
Procédures  
1> pour carré  
2> rep 4 [ av 100;td 90 ]  
3> fin  
4> pour cr  
5> [  
6> crayon rouge  
7> carré  
8> td 15  
9> crayon bleu  
10> carré  
11> td 15  
12> crayon vert  
13> carré  
14> ]  
15> fin  
16> pour elromani1  
17> rep 16 [ cr ;td 45 ]
```

fenêtre de commande

```
·elromani1
```

```
·vg
```