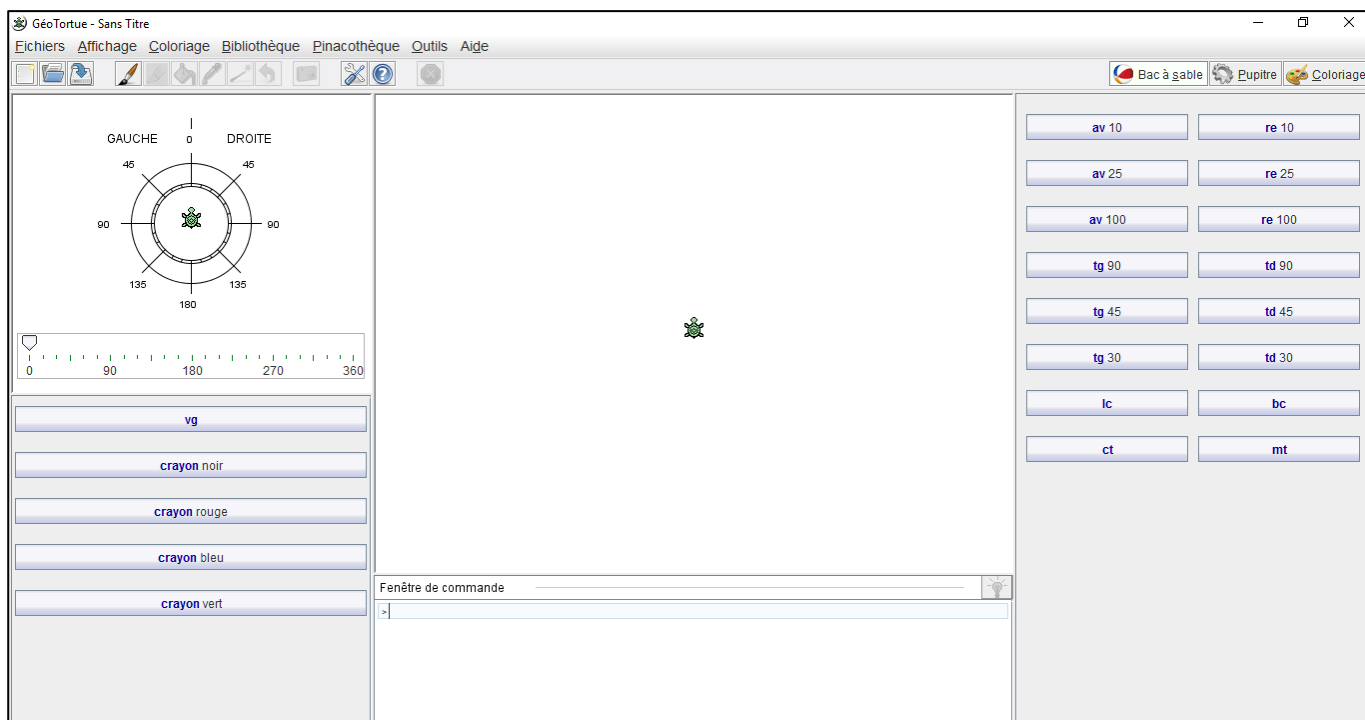


Fiche n°1 : Initiation à la programmation avec Géotortue

Partie I : Se familiariser avec Géotortue

- 1) Ouvrez le logiciel Géotortue.
- 2) Vous découvrez cet écran d'accueil :



- 3) Utilisez les commandes de droite pour comprendre ce que fait la tortue. Créer votre propre dessin !

Partie II : Premières figures :

C'est le moment de prendre la tortue en mains et de réviser les angles !

L'objectif est de reproduire les figures ci-dessous et de **noter les commandes correspondantes à côté de la figure**.

La tortue connaît les mots suivants :

av ... **avance**
re ... **recule**
td ... **tourne à droite**
tg ... **tourne à gauche**
vg ... **vide graphique**
(permet d'effacer l'écran)



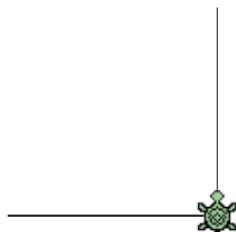
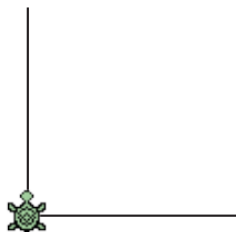
Ce petit dessin représente la position de la tortue.

Consigne :

Reproduire les dessins suivants sans oublier de remettre la tortue en position de départ.

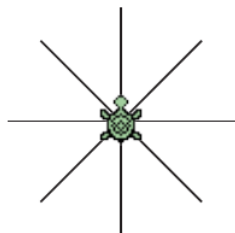
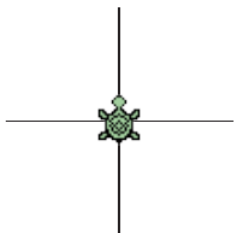
Avant de créer une nouvelle figure, il est très utile de **commencer par la commande vg**, elle vous permet de repartir de la position initiale et d'effacer l'écran.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

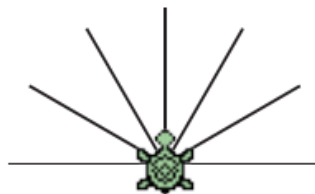


.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Certains d'entre vous ont peut-être trouvé des astuces, notez-les ici !



.....
.....
.....
.....
.....
.....



Bilan fait avec le professeur :