

Sommaire

II- L'environnement Logo.Net

III- Les primitives de la tortue

IV- Démarrer Logo.Net

V- Quitter Logo.Net

II- L'environnement Logo.Net

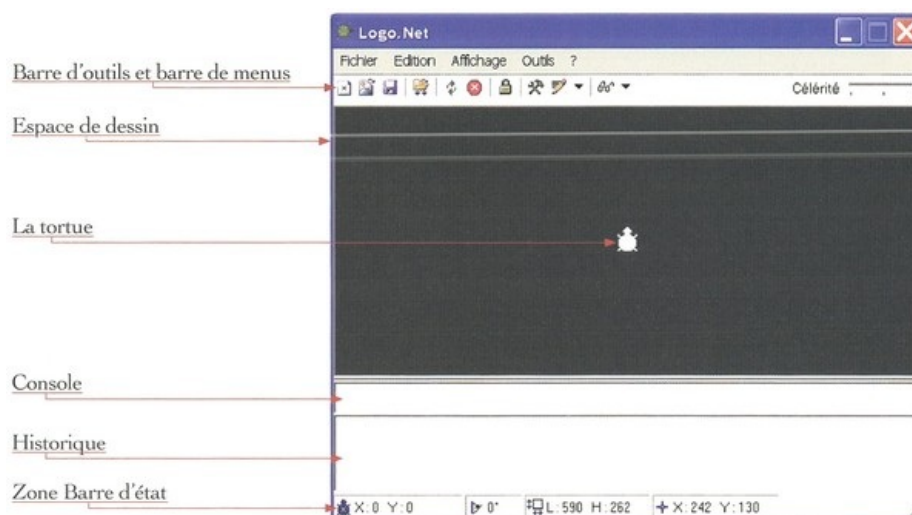
Logo est un langage de programmation conçu pour favoriser l'apprentissage. La tortue est le symbole par lequel il est connu.

Le principe de la programmation en langage Logo consiste à piloter une tortue en lui donnant des instructions à exécuter.

La tortue est munie d'un crayon avec lequel elle dessine lorsqu'elle se déplace.

Logo.Net est une version gratuite de Logo, elle est développée par «Sébastien MAGDELYNS».

L'environnement logo.Net est illustré dans le document suivant :



L'interface graphique de Logo.Net se compose des éléments suivants :

a. Console

Pour piloter la tortue, on saisit une instruction dans la console puis on valide par la touche «Entrée » du clavier.

b. Historique

Un historique de toutes les instructions saisies est tenu dans la liste Historique.

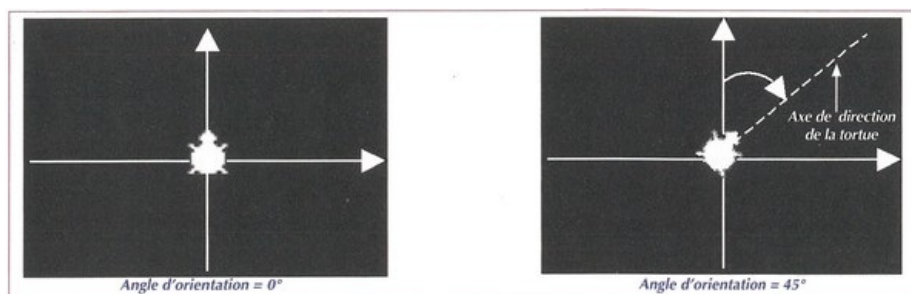
c. La tortue

La tortue est représentée par l'icône : 

d. La zone graphique

La zone graphique est définie par un système d'axes dont le centre de l'écran est le point de coordonnées (0,0).

Cette zone n'est pas limitée à la partie affichée sur l'écran. La tortue peut donc se trouver en dehors de la zone affichée.



e. Barre d'état

Cette barre affiche un ensemble d'informations sur la tortue et sur la zone graphique. Elle indique :

- Les coordonnées de la position courante de la tortue dans la zone graphique : ①
- L'orientation de la tortue (angle formé par l'axe de direction de la tortue avec l'axe vertical) : ②
- Les dimensions de la zone graphique : ③
- La position actuelle de la souris sur la zone graphique : ④



III- Les primitives de la tortue

Une primitive est une instruction ou opération élémentaire exécutable par la tortue.

Voici quelques primitives de base :

Primitive	Interprétation
AV n (avance de n pas)	La tortue avance de n points en avant sur sa direction.
RE n (recule de n pas)	La tortue recule de n points sur sa direction.
TD n (tourne de n° à droite)	La tortue change sa direction d'un angle de n degrés vers sa droite.
TG n (tourne de n° à gauche)	La tortue change sa direction d'un angle de n degrés vers sa gauche.

LC (lève crayon)	Même si la tortue se déplace dans la zone graphique, elle ne dessinera pas tant qu'elle n'aura pas posé son crayon.
BC (Baisse crayon)	La tortue baisse son crayon, tout déplacement provoquera un dessin.

IV- Démarrer Logo.Net

Une fois installé, Logo.Net est accessible depuis le menu «Démarrer».

Cherchez son icône dans le groupe « Logo.Net ».

V- Quitter Logo.Net

Comme toutes les applications qui s'exécutent dans une fenêtre Windows standard, il est possible d'arrêter l'environnement Logo.Net en se servant du bouton «Fermer» de la barre de titre.

Le menu « Fichier » contient la commande «Quitter» permettant, aussi, de quitter Logo.Net