AlloSchool

Informatique : 2ème Année Collège

Séance 4-1-8 : Programmation LOGO (Cours - Partie 4)

Professeur : Mr ROUKBI Achraf

Sommaire

XII- Les boucles

XII- Les boucles

Une boucle est une structure de contrôle permettant de répéter un même bloc d'instructions plusieurs fois.

Syntaxe : REPETE x [bloc d'instructions]

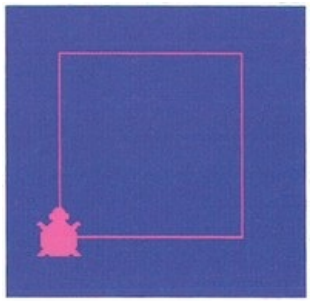
REPETE est la primitive à utiliser pour demander à la tortue d'exécuter un bloc d'instructions un nombre de fois bien défini.

Exemple : REPETE 4 [AV 60 TD 90]

L'instruction de cet exemple contient deux commandes (Avancer de 60 pas et Tourner à gauche de 90°).

Elle demande à la tortue d'exécuter ces deux commandes quatre fois de suite.

Résultat : Dessin d'une forme carrée de côté égal à 60 points :



Entre les crochets de l'instruction REPETE nous pouvons mettre toutes sortes d'instructions, y compris des instructions REPETE.