

Atelier tortue chez Inga

Atelier de dessin vectoriel

La tortue démarre au centre **O**, tournée vers le **haut**. La grille va de -8 à +8.

Le dessin n'est pas une image de pixels, c'est une **liste d'instructions** – c'est ça, le dessin vectoriel.

Les commandes

AVANCE *n* – avance de *n* cases en traçant

TOURNEDROITE *n* – pivote de *n*° à droite

CRAYONLEVE – se déplace sans tracer

CERCLE *r* – cercle de rayon *r* autour de la tortue

REPETE *n* [...] – répète *n* fois

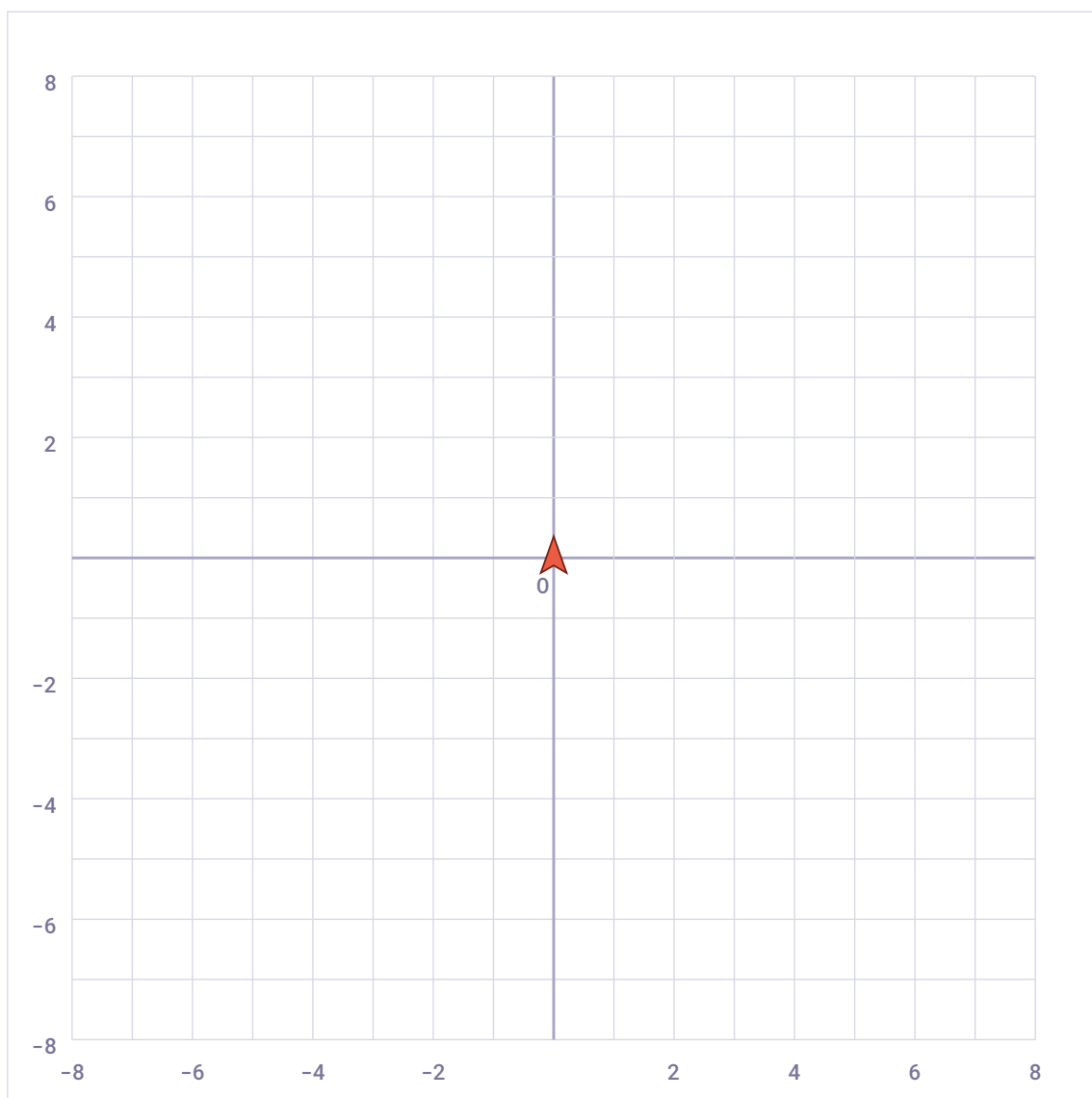
RECULE *n* – recule de *n* cases

TOURNEGAUCHE *n* – pivote de *n*° à gauche

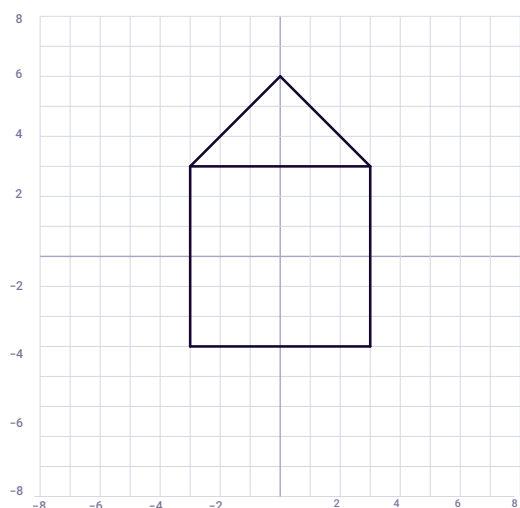
CRAYON BAISSÉ – retrace de nouveau

COULEUR *nom* – noir, rouge, bleu, vert, orange, violet, rose, jaune, gris, cyan, marron, turquoise

GOTOXY *x y* – va au point (*x*, *y*)



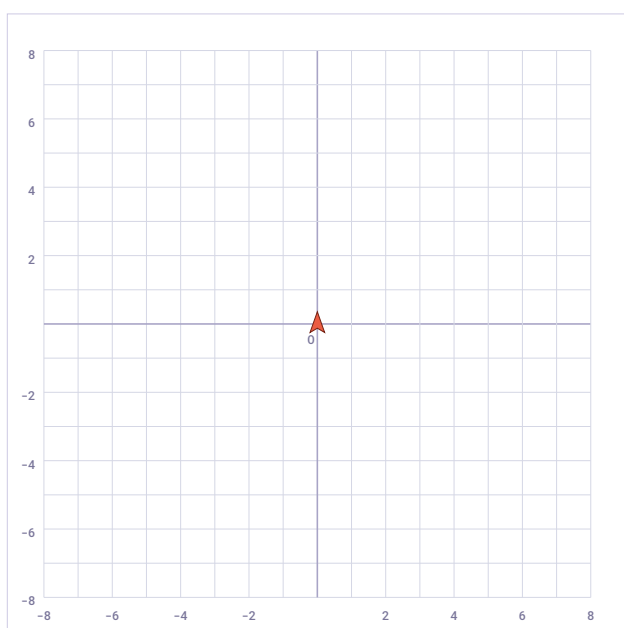
Exemple, la maison, en coordonnées



```
# mur carré
LEVECRAYON FIXEXY -3 -3 BAISSSECRAYON
FIXEXY 3 -3
FIXEXY 3 3
FIXEXY -3 3
FIXEXY -3 -3
# le toit
LEVECRAYON FIXEXY -3 3 BAISSSECRAYON
FIXEXY 0 6
FIXEXY 3 3
```

Ici on saute d'un point à l'autre avec FIXEXY : chaque sommet du dessin a ses coordonnées sur la grille. C'est l'approche « vectorielle » pure.
L'autre approche, « tortue » : on tourne et on avance (REPETE 4 [AVANCE 6 TOURNEDROITE 90] dessine un carré). À toi de choisir !

À toi : dessine sur la grille, puis écris ta procédure



Écris une commande par ligne :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Quand ta procédure est prête, tape-la dans l'émulateur et clique sur **Dessiner** (ou **Pas à pas** pour voir la tortue avancer instruction par instruction). Si le dessin ne correspond pas, compare ligne à ligne — c'est tout l'intérêt : déboguer sa propre procédure.

