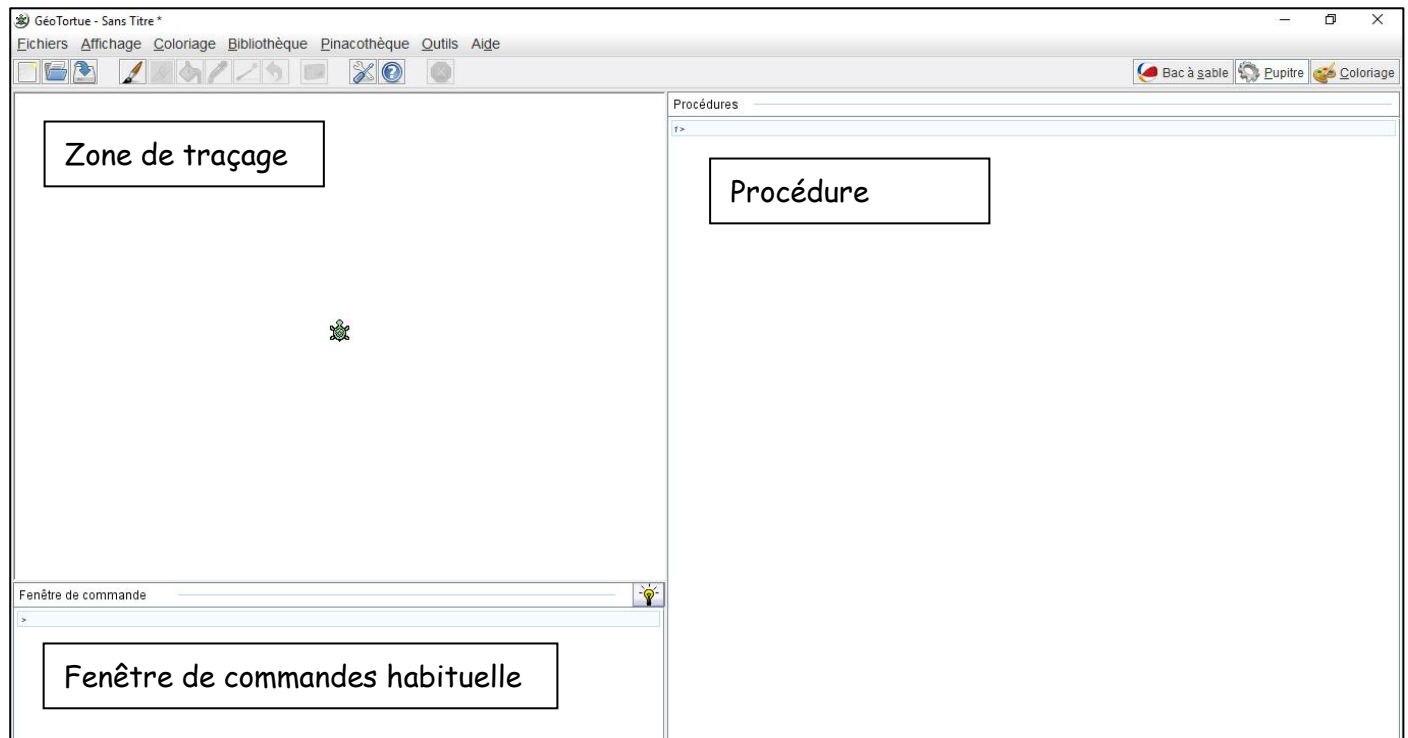


Partie I : Se familiariser avec le pupitre

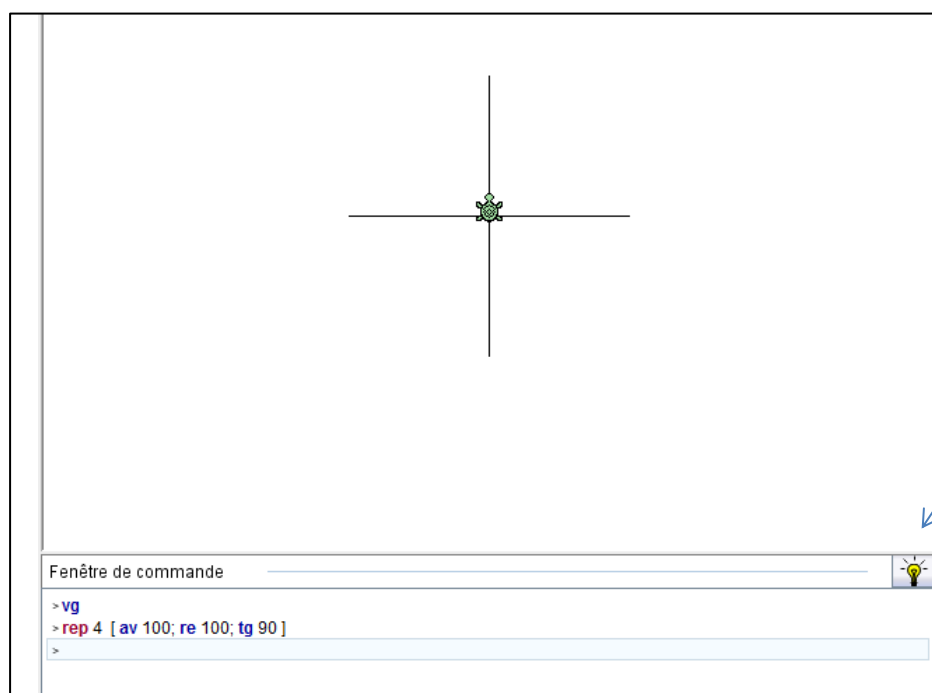
Maintenant que vous êtes familiarisés avec *Géotortue*, cliquez sur le « pupitre » !

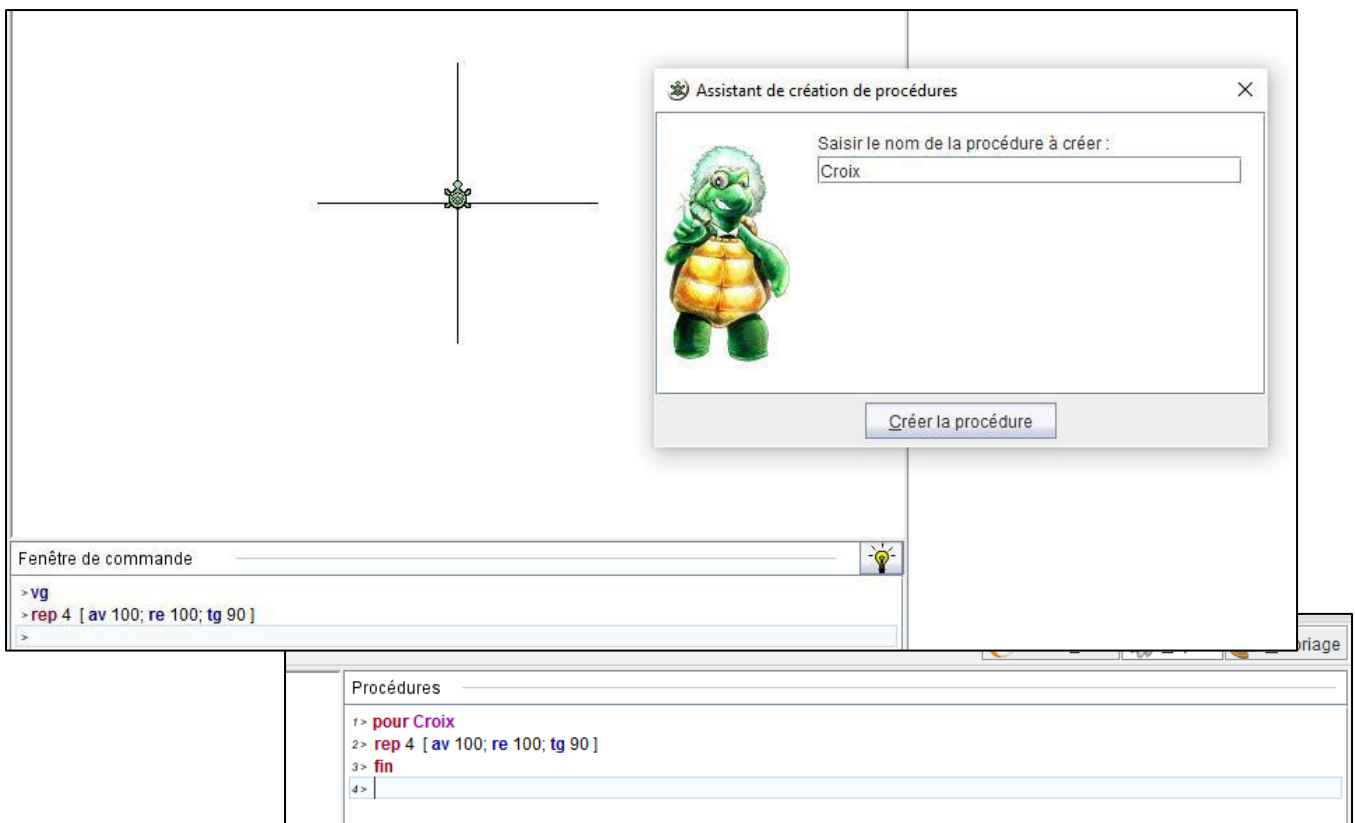
Voici l'écran que vous observez :



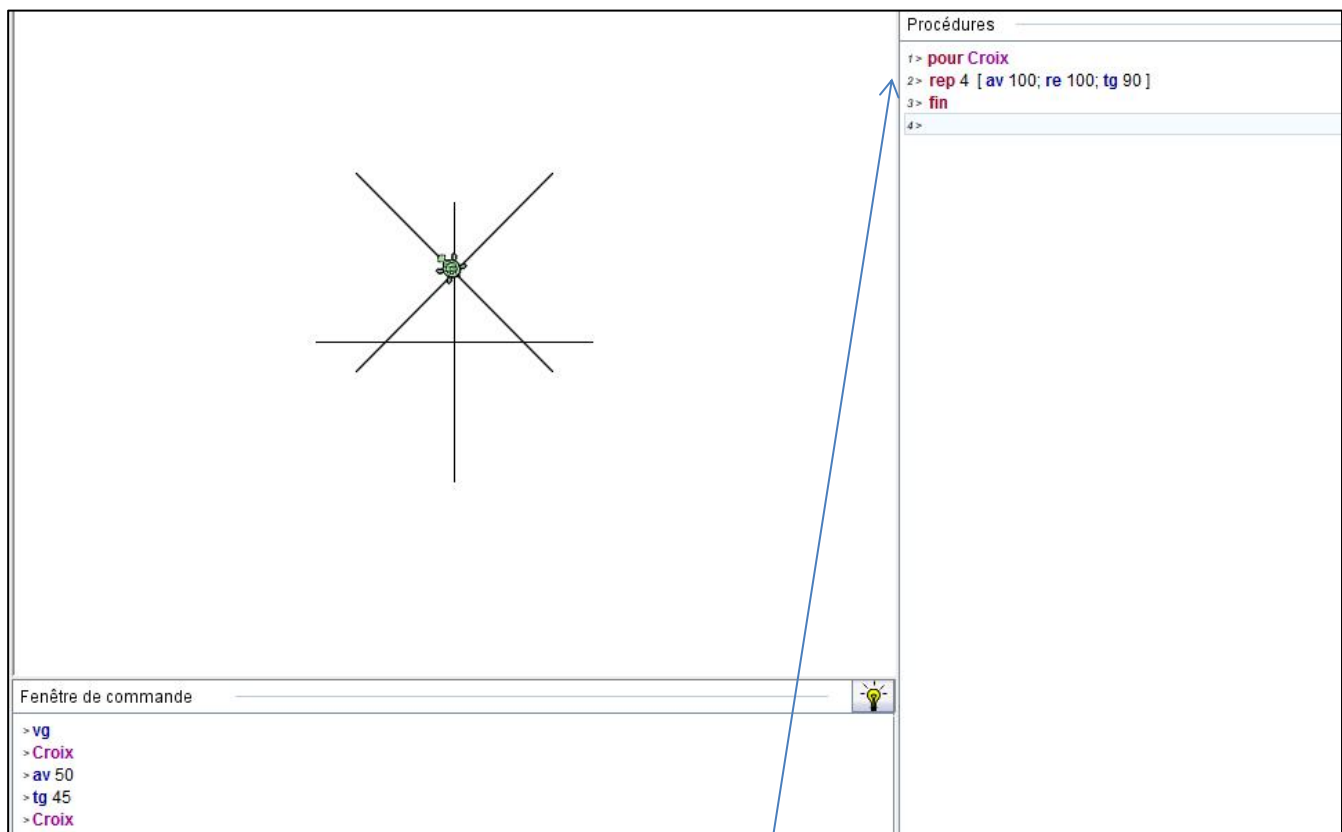
La **procédure** est un **programme** qui vous permet de refaire les mêmes déplacements sans avoir à les retaper.

Ex : vous pouvez créer une croix dans la fenêtre de commandes, puis cliquez sur la **lanterne** et vous pourrez alors écrire la procédure **croix**





A chaque fois que vous rappellerez le mot **croix** dans votre fenêtre de commande, une nouvelle croix se fera automatiquement.



Attention ! Il faut penser à **enlever la commande vg en début du programme** pour ne pas tout effacer ensuite !

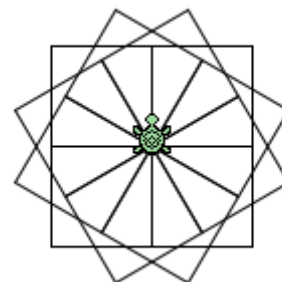
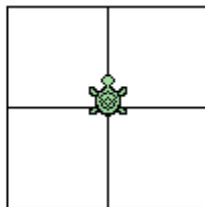
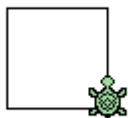
De même, **évit**ez les accents dans les noms de procédures.

## Partie II : A vous de créer !

L'objectif est de reproduire les figures ci-dessous et de noter les commandes ainsi que les procédures créées, si nécessaire.

**Attention** : La tortue doit revenir à sa position initiale !

### 1) A base de carrés



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

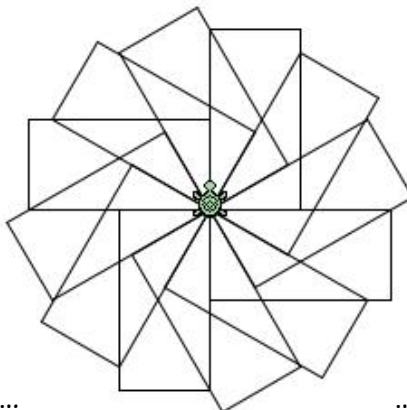
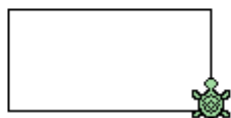
.....

.....

.....

.....

### 2) A base de rectangles



**Bilan: Ecrire une procédure**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

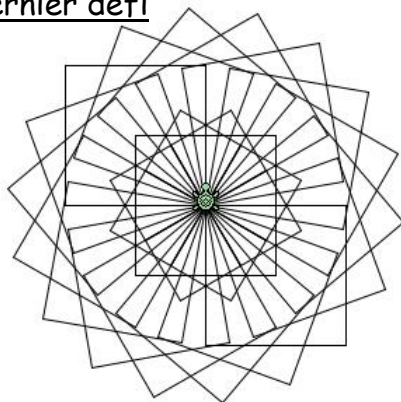
.....

.....

.....

.....

### 3) Dernier défi



**Procédure**

**Commande**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Bilan : Notion de variable**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### 4) Que me proposez-vous ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....