

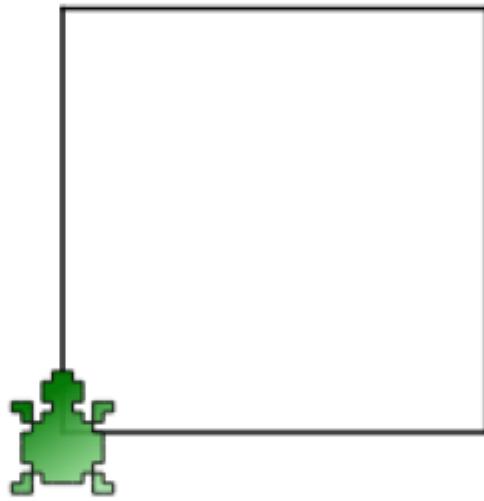
# Quelques figures géométriques...

## Inducteur : tracer un carré, tracer un rectangle

Maintenant qu'ils savent se déplacer, on peut facilement leur demander de dessiner un carré ou un rectangle.

### Pour le carré

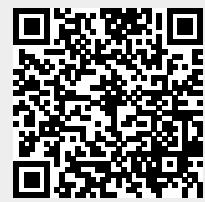
```
reset
forward 100
turnright 90
forward 100
turnright 90
forward 100
turnright 90
forward 100
turnright 90
```



On en profite pour faire varier l'épaisseur du trait ainsi que la couleur de ce trait ou la couleur de remplissage.

## Optimiser le code : la boucle repeat

From:  
<https://cbiot.fr/dokuwiki/> - **Cyrille BIOT**



Permanent link:  
<https://cbiot.fr/dokuwiki/kturtle:kturtle-activites-02?rev=1578321787>

Last update: **2020/01/06 14:43**