La boucle repeat

Reprenons le carré

```
#carré
go 200 ,200
forward 50
turnright 90
forward 50
turnright 90
forward 50
turnright 90
forward 50
```

Refaisons oraliser ce que fait l'ordinateur et essayons de l'optimiser. Les enfants se rendent compte qu'ils répètent 4 fois la même chose et que l'on pourrait dire simplement :

Faisons 4 fois :

1. avancer de X
2. tourner de 90°

En informatique, on appelle cette répétition une **boucle** et le mot clef pour la définir sous krturtle est **repeat** associé au nombre de répétition.

Concrètement pour le carré :

```
repeat 4 {
   forward 50
   turnright 90
}
```

Et hop le tour est joué ! 4 fois moins de choses à écrire pour le même résultat



Notez la présence des accolades pour délimiter la section à répéter

Pour le rectangle

On ne répétera que 2 fois le demi périmètre. Ce qui donnera :

```
repeat 2 {
   forward 150
```

```
   turnright 90
   forward 50
   turnright 90
}
```

Pour le triangle

```
repeat 3 {
   forward 150
   turnright 120
}
```



Notez le décalage du code entre les parenthèses. Il n'est pas obligatoire mais augmente la lisibilité du code. Pensez à le faire remarquer aux élèves

Navigation

page précédente	Sommaire	Page suivante
Se déplacer dans le canevas	sommaire	Dialoguer avec l'ordinateur

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

Permanent link:
https://cbiot.fr/dokuwiki/kturtle:kturtle-activites-05

Last update: **2020/01/07 16:31**