

# 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](#)

From:

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

Permanent link:

<https://cbiot.fr/dokuwiki/kturtle:kturtle-activites-05?rev=1578390381>

Last update: **2020/01/07 09:46**

