2025/10/27 04:14 1/2 La boucle repeat

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
```

Last update: 2020/01/07 16:21

```
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 canvas	sommaire	Dialoguer avec l'ordinateur

From:

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

Permanent link:

https://cbiot.fr/dokuwiki/kturtle:kturtle-activites-05?rev=1578414078

Last update: 2020/01/07 16:21



https://cbiot.fr/dokuwiki/ Printed on 2025/10/27 04:14