

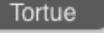
Découverte de la programmation : la tortue DGPad

Avec le logiciel DGPad il est possible de réaliser de la programmation par blocs (comme dans le logiciel scratch). Dans cette séance nous allons commander la tortue (un robot), qui va dessiner en se déplaçant.

Méthode pour accéder à la partie programmation de DGPad :

1. On attache la tortue à un point ; créer un point, dans le menu contextuel choisir l'icône puzzle   .
2. On obtient l'ouverture de la fenêtre de programmation par blocs :

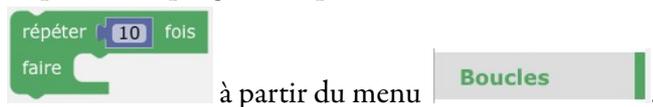


3. Attacher la tortue au point créé en sélectionnant l'onglet Tortue . On obtient .
4. Commander la tortue en sélectionnant les blocs situés dans le menu de gauche tortue .

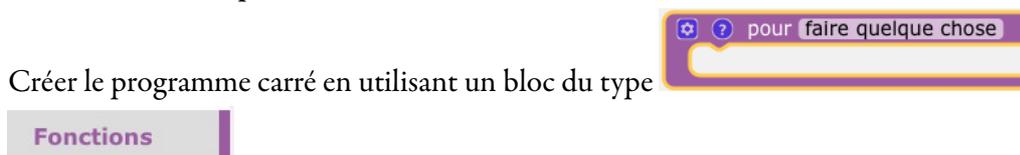


Exercice :

1. Faire dessiner un carré à la tortue.
2. Reprendre le programme pour minimiser le nombre de blocs utilisés ; en utilisant un bloc du type



3. Créer le programme carré en utilisant un bloc du type



4. Exécuter le programme carré à partir du menu .