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.

Methode pour acceder a la partie programmation de DGPad	Méthode	pour accéder à la	partie programmati	on 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'ouvert

2	. On obtient louv	erture de la fenêtre de p	rogrammation par blo	cs :
		DG-Blocks : P1	8	
1	Logique			
	Boucles			
	Aspect			
	Expressions			
	Math			
	Listes		-O-	0
	Variables		(+)	
	Fonctions		-	
	Globales			
	Tor	tue Appuyé Déplacé	Relâché Expression	
3. Attacher la tortue au	1 point créé en sélect	tionnant l'onglet Tortue	Tortue On obtie	ent 🏓 .
4. Commander la to	rtue en sélectionnar	nt les blocs situés dans le	e menu de gauche torti	Tortue
		avancer 🚽 de 🚺 60	pixels -	

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

0-

	répéter (10 fois
	faire Boucles
	pour faire quelque chose
3.	Créer le programme carré en utilisant un bloc du type
	Fonctions
4.	Exécuter le programme carré à partir du menu Fonctions

0