

**Objectifs :** programmation avec CaRMetal

- \* Utiliser la tortue
- \* Animer un curseur
- \* **programmer par récursivité (option)**



angleInit = 330 

**Exercice 1 :**

Construire la fleur des sables ci-dessus.

**Exercice 2 :**

Faire tourner la figure par animation CaRMetal ou par programmation.