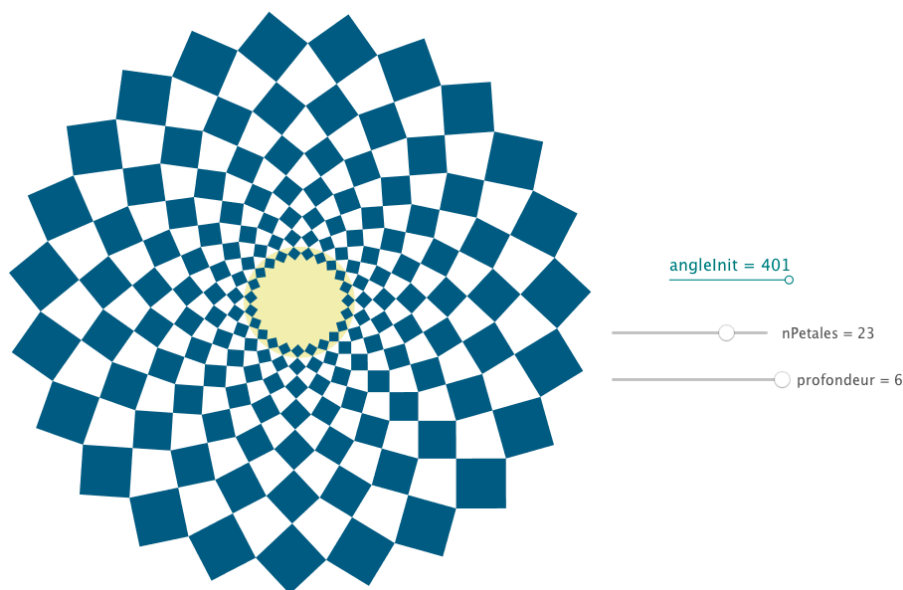


Objectifs : programmation avec CaRMetal

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



Exercice 1 :

Construire le motif ci-dessus.

Le nombre de rayons et le nombre de carrés par rayon sont contrôlés par des curseurs non dynamiques.

Exercice 2 :

Faire tourner la figure par animation CaRMetal ou par programmation.