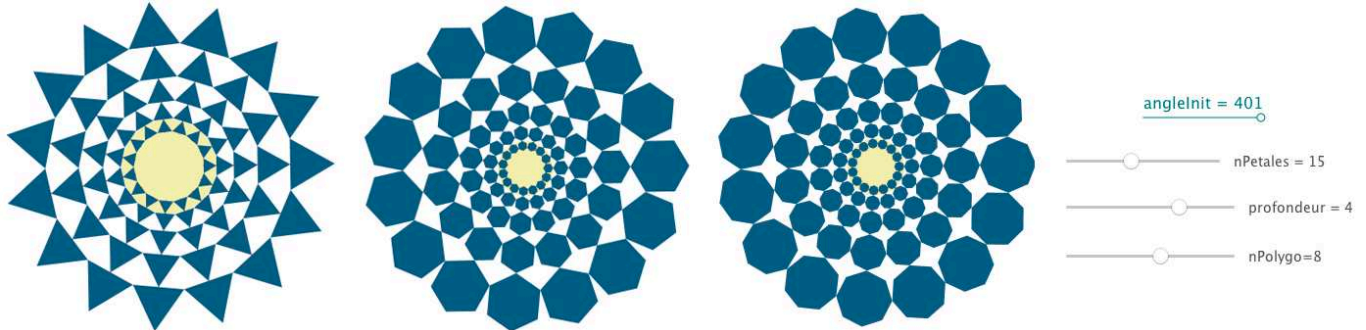


Objectifs : programmation avec CaRMetal

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



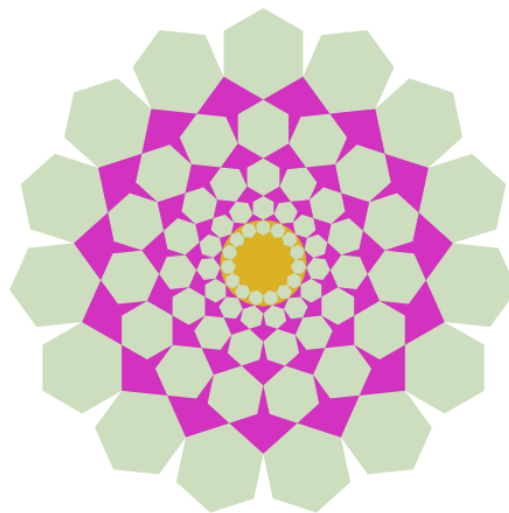
Exercice 1 :

Construire le motif ci-dessus.

Le nombre de rayons, le nombre de polygones réguliers par rayon, et le nombre de côtés d'un polygone régulier sont contrôlés par des curseurs non dynamiques.

Exercice 2 :

Faire tourner la figure par animation CaRMetal ou par programmation.



Variante de colorisation