

Introduction au langage Logo.Net

Unité 4

Séquence : Programme informatique

I - Introduction :

1) Programme :

Définition : Un programme informatique est une suite ordonnée des instructions, écrites par un langage compréhensible par la machine, qui lui permet de résoudre un problème.

2) Programmation :

Définition : La programmation est la création et l'élaboration des programmes destinés à être exécutés par un ordinateur.

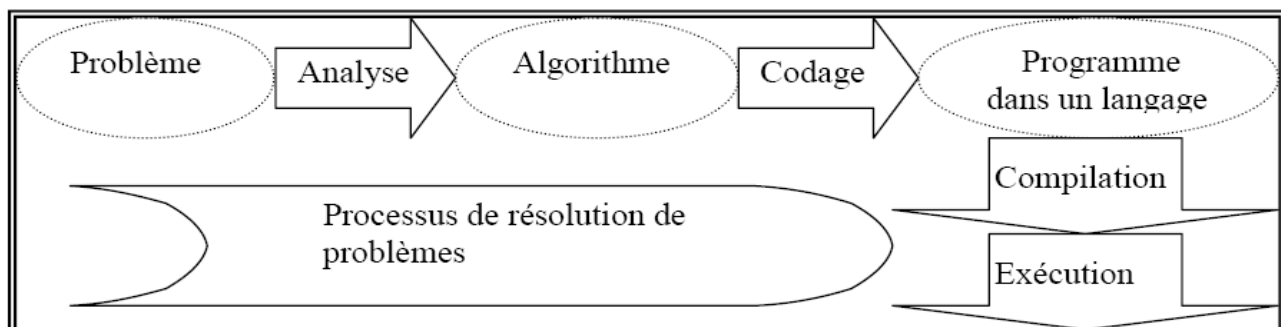
3) Langage de programmation :

Définition : Un langage de programmation est un ensemble des mots, des règles et des signes utilisé pour écrire des instructions (Programme) destinées à un ordinateur.

Exemples : Basic, Logo, Pascale, C, ...etc.

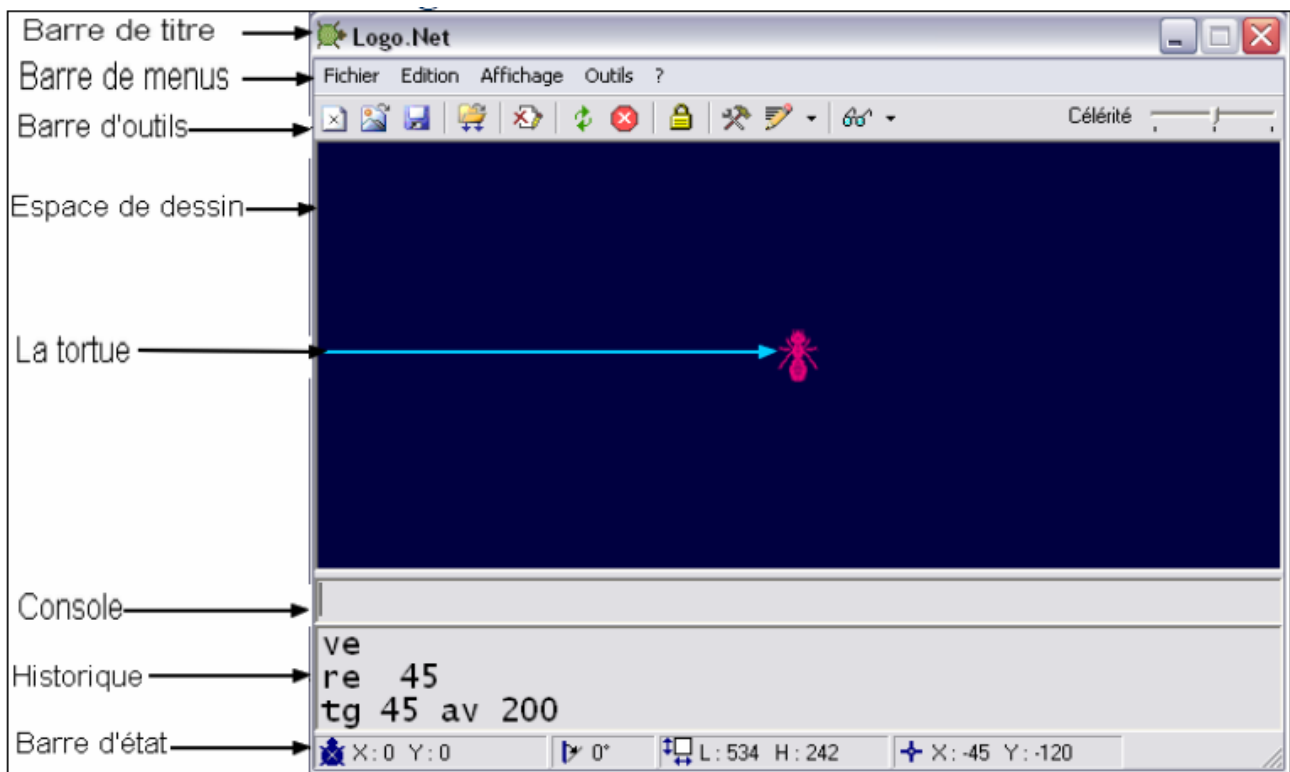
4) Elaboration d'un programme :

Dans la résolution informatique d'un problème, on utilise habituellement la démarche suivante :



II- Le langage de programmation Logo.Net :

- Le Logo est un langage de programmation qui permet de réaliser des dessins à l'aide d'une tortue commandée par des instructions.
- Le Logo permet aussi le calcul et le traitement du texte.



- ↪ **Barre de titre** : affiche le nom du logiciel.
- ↪ **Barre de menu** : permet d'accéder aux fonctionnalités permise par la fenêtre de **Logo.Net**. (Enregistrement, fermeture, paramétrage, Editeur, Affichage, ...)
- ↪ **Barre d'outils** : contient des icônes permettent d'exécuter quelques options de la barre de menus (Enregistrer, Editeur, Verrouiller, ...).
- ↪ **Espace de dessin** : Dans lequel la tortue dessine lorsqu'elle se déplace.
- ↪ **La tortue** : C'est lui qui exécute les commande.
- ↪ **Console** : c'est dans cette zone qu'on saisit les commandes pour piloter la tortue.
- ↪ **Historique** : l'historique de toutes les instructions saisies dans cette liste.
- ↪ **Barre d'état** : affiche un ensemble d'informations sur la tortue (les coordonnées, l'orientation, les dimensions de la zone graphique, ...).

1) Démarrer Logo :

Pour démarrer logo :

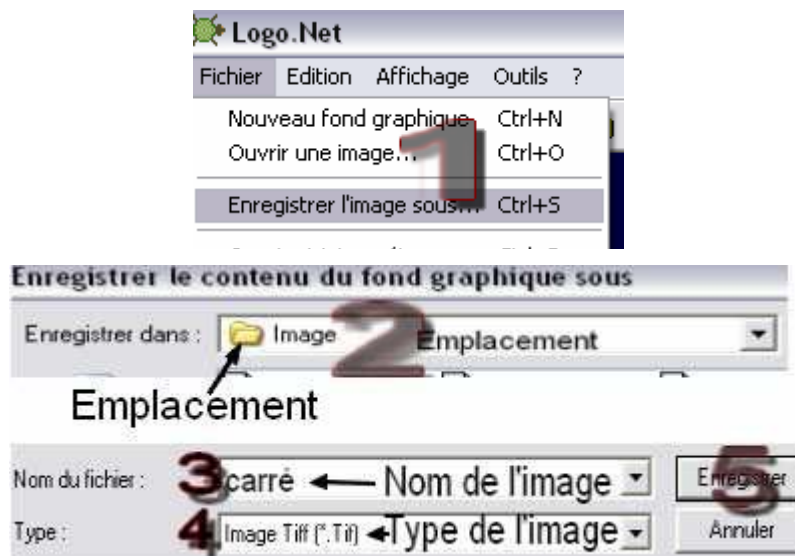
- ↳ Cliquer sur Démarrer.
- ↳ Pointer Tous les programmes puis l'icône Logo.Net.
- ↳ Dans la liste qui s'apparue cliquer sur l'icône Logo.Net.



2) Enregistrer un programme :


Pour enregistrer votre dessin dans un fichier on utilise :

- ↳ Soit la commande Enregistrer l'image sous ... du menu Fichier.



- ↳ Ou bien l'icône d'enregistrement de la barre d'outils de Logo.Net.

3) Quitter logo :

Pour quitter logo on utilise soit la commande **Fermer** du menu **Fichier** ou bien le bouton croix rouge  en haut à droite de la fenêtre Logo.

4) Message d'erreur :

Lorsque la syntaxe d'une instruction n'est pas correcte, le compilateur Logo.Net affiche un message d'erreur qui vous dit que la tortue ne comprend pas cette commande.

Exemple : Si vous avez oublié d'indiquer le nombre de points à avancer après la commande AV le compilateur va afficher le message d'erreur suivant.

