définir x1 = -2.1

définir x2 = 0.6

définir y1 = -1.2

définir y2 = 1.2

définir zoom = 100 // pour une distance de 1 sur le plan, on a 100 pixel sur l'image

définir iteration\_max = 50

définir image\_x = (x2 - x1) \* zoom

définir image\_y = (y2 - y1) \* zoom

Pour x = 0 tant que x < image\_x par pas de 1

    Pour y = 0 tant que y < image\_y par pas de 1

        définir c\_r = x / zoom + x1

        définir c\_i = y / zoom + y1

        définir z\_r = 0

        définir z\_i = 0

        définir i = 0

        Faire

            définir tmp = z\_r

            z\_r = z\_r\*z\_r - z\_i\*z\_i + c\_r

            z\_i = 2\*z\_i\*tmp + c\_i

            i = i+1

        Tant que z\_r\*z\_r + z\_i\*z\_i < 4 et i < iteration\_max

        si i = iteration\_max

            dessiner en noir le pixel de coordonné (x; x)

        sinon

            dessiner avec couleur rgb(0, 0, i\*255/iterations\_max) le pixel de coordonné (x; x)

        finSi

    finPour

finPour