

**Exercice 1 : (4 points)**

1. Complétez le tableau suivant par la primitive correspondante :

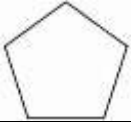
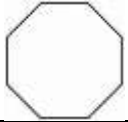
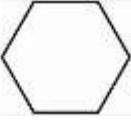
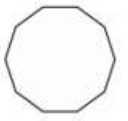
Primitive	Fonction
.....	Fait avancer de n pas la tortue
.....	Efface l'écran et réinitialise la tortue à sa position initiale.
.....	Permet de colorer une forme fermée par une couleur non-blanche.
.....	Permet de fixer la couleur du crayon

**Exercice 2 : (10 points)**

1. Cochez le programme correct pour tracer un triangle équilatéral utilisant la primitive REPETE : (2 points)

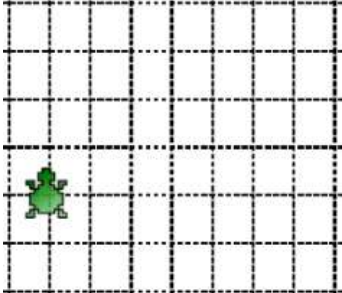
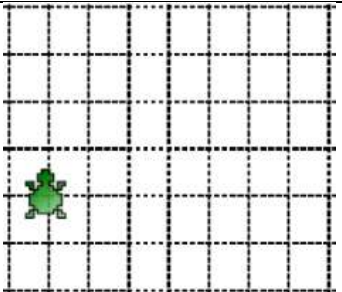
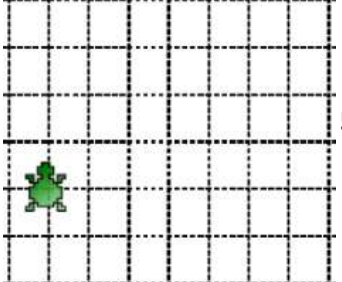
<input type="checkbox"/> REPETE 3 {AV 100 TD 120}	<input type="checkbox"/> REPETE 3(AV 100 TD 120)
<input type="checkbox"/> REPETE 4 [AV 100 TD 120]	<input type="checkbox"/> REPETE 3 [AV 100 TD 120]

2. Cochez le programme qui permet de dessiner chaque forme géométrique : (8 points)

<input type="checkbox"/> Repete 6[av 100 td 72]		<input type="checkbox"/> Repete 8[av 100 td 45]	
<input type="checkbox"/> Repete 5[av 100 td 72]		<input type="checkbox"/> Repete 8[av 100 td 54]	
<input type="checkbox"/> Repete 5[av 100 td 75]		<input type="checkbox"/> Repete 8[av 100 td 45]TD 90	
<input type="checkbox"/> TD 360 Repete 6[av 100 td 60]		<input type="checkbox"/> Repete 10[av 100 td 36] CT	
<input type="checkbox"/> Repete 6[av 100 td 60]		<input type="checkbox"/> Repete 10[av 100 td 36]	
<input type="checkbox"/> Repete 6[av 100 td 60] TD 45		<input type="checkbox"/> Repete [av 100 td 36]	

**Exercice 3 : (6 points)**

1. Tracez le résultat des programmes suivants :

REPETE 3 [AV 150 TD 120]		50 pas
REPETE 4 [AV 150 TD 90]		50 pas
REPETE 2 [AV 150 TD 90 AV 200 TD 90]		50 pas

