

Logo-fx

Programme Plante :

Dessine une plante.

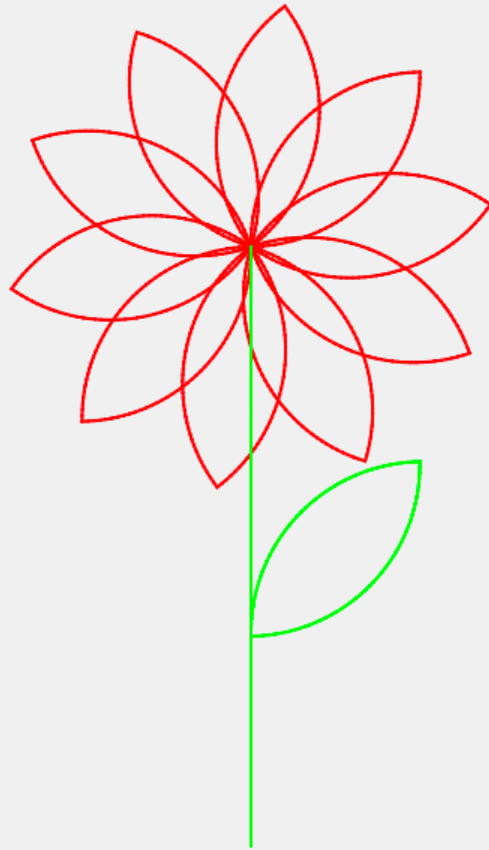
```
pour qcercle
  repete 45 [ av 2 td 2 ]
fin

pour petale
  repete 2 [ qcercle() td 90 ]
fin

pour fleur
  repete 10 [ petale() td 360/10 ]
fin

pour plante
  fcc 1 0 0
  fleur()
  fcc 0 1 0
  re 130 petale() re 70
fin

lc
av 100
bc
plante()
```



Programme Lattice

Dessine un treillis.

```
pour skip :size
  lc av (:size * 1.5) bc
fin

pour parallel :size
  repete 2 [
    fcc hasard 1 hasard 1 hasard 1
    av :size
    td 120
    av :size / 2
    td 60
  ]
fin

pour tri :size
  repete 3 [parallel(:size) td 120]
fin

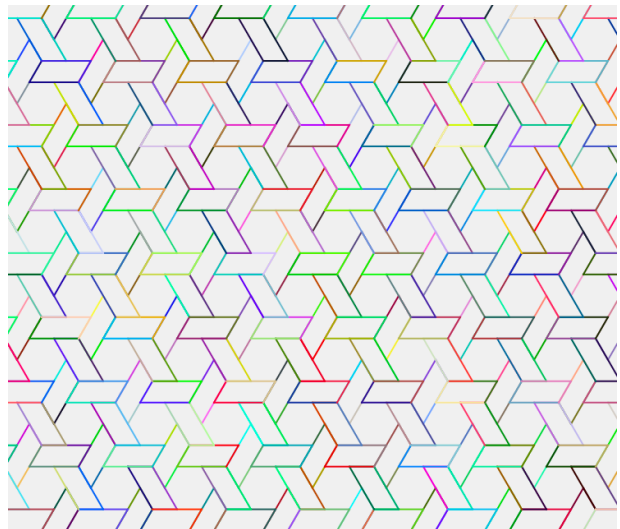
pour return :size :length
  repete :length [tri(:size) tg 60 skip(:size) td 60]
  tri(:size)
fin

pour along :size :length
  repete :length [tri(:size) td 120 skip(:size) tg 120]
  tri(:size)
fin

pour pattern :size :length
  along(:size :length)
  skip(:size) return(:size :length) skip(:size)
fin

pour lattice :size :length :depth
  lc fpos 100 75 td 30 bc
  repete :depth [pattern(:size :length)]
fin

lattice(30 8 4)
```



Programme Serpinski :

Dessine un triangle de Serpinski

```
pour triangle :l :a
  repete 3 [
    av :l/2
    store
    av :l/2
    td :a
  ]
fin

pour serp :nb :a :l
  si :nb > 0 [
    triangle(:l :a)
    fcc hasard(1) hasard(1) hasard(1)
    repete 3 [
      lc
      move
      bc
      serp(:nb-1 :a :l/2)
    ]
  ]
fin

serp(6 120 300)
```

