



# LYNX

Basic vocabulary / Vocabulaire de base



## TURTLE MOVES / DÉPLACEMENTS DE LA TORTUE

<p><b>FORWARD</b> <i>number</i> <b>FD</b> <i>number</i></p> <p>forward 100 cg repeat 4 [forward 100 right 90] cg repeat 36 [forward 100 back 80 right 10]</p>	<p>This command makes the turtle move in the direction it is facing. If the pen is down, the turtle leaves a line.</p>	<p><b>AVANCE</b> <i>nombre</i> <b>AV</b> <i>nombre</i></p> <p>avance 100 vg répète 4 [avance 100 droite 90] vg répète 36 [avance 100 recule 80 droite 10]</p>	<p>Cette commande fait avancer la tortue dans la direction où elle pointe. Elle laisse une trace si son crayon est abaissé.</p>
<p><b>BACK</b> <i>number</i> <b>BK</b> <i>number</i></p> <p>back 100 cg repeat 4 [back 100 right 90] cg repeat 36 [forward 100 back 80 right 10]</p>	<p>This command makes the turtle move backwards. If the pen is down, the turtle leaves a line.</p>	<p><b>RECULE</b> <i>nombre</i> <b>RE</b> <i>nombre</i></p> <p>recule 100 vg répète 4 [recule 100 droite 90] vg répète 36 [avance 100 recule 80 droite 10]</p>	<p>Cette commande fait reculer la tortue dans la direction où elle pointe. Elle laisse une trace si son crayon est abaissé.</p>
<p><b>RIGHT</b> <i>number</i> <b>RT</b> <i>number</i></p> <p>repeat 4 [forward 100 right 90] cg right 90 (turns right 90 degrees, based on the previous heading)</p>	<p>This command makes the turtle turn to the right, without moving.</p> <p><b>Right</b> is relative to the current heading. If you absolutely want to point East, regardless of your current heading, see <b>setheading</b> below.</p>	<p><b>DROITE</b> <i>nombre</i> <b>DR</b> <i>nombre</i></p> <p>répète 4 [avance 100 droite 90] vg droite 90 (tourne à droite de 90 degrés, en partant du cap actuel)</p>	<p>Cette commande tourner la tortue, sans la déplacer.</p> <p><b>Droite</b> est relatif au cap actuel. Si la tortue doit absolument pointer vers l'Est peu importe son cap actuel, utilise la commande <b>fixecap</b>.</p>
<p><b>LEFT</b> <i>number</i> <b>LT</b> <i>number</i></p> <p>repeat 4 [forward 100 left 90] cg left 90 (turns left 90 degrees, based on the previous heading)</p>	<p>This command makes the turtle turn to the left, without moving.</p> <p><b>Left</b> is relative to the current heading. If you absolutely want to point West, regardless of your current heading, see <b>setheading</b> below.</p>	<p><b>GAUCHE</b> <i>nombre</i> <b>GA</b> <i>nombre</i></p> <p>répète 4 [avance 100 gauche 90] vg gauche 90 (tourne à gauche de 90 degrés, en partant du cap actuel)</p>	<p>Cette commande tourner la tortue, sans la déplacer.</p> <p><b>Gauche</b> est relatif au cap actuel. Si la tortue doit absolument pointer vers l'Est peu importe son cap actuel, utilise la commande <b>fixecap</b>.</p>

<p><b>HOME</b></p> <p>pd right 11 forward 125 home</p>	<p>This command moves the current turtle to the centre of the page, its “home” base. The turtle's position is [0 0] and its heading is 0. If the pen is down, a line will appear between the current position and home position.</p>	<p><b>ORIGINE</b></p> <p>bc droite 11 avance 125 origine</p>	<p>Cette commande ramène la tortue à sa position d'origine, au centre de la page. Sa position est [0 0] et son cap est 0. La tortue tracera un trait en se rendant à son origine si son crayon est abaissé.</p>
<p><b>GLIDE</b></p> <p>glide 500 1 glide 500 5</p>	<p>This command makes the current turtle move forward. The first number is for distance and the second number is for speed. The effect of glide 500 1 is very similar to repeat 500 [forward 1 wait 1].</p>	<p><b>GLISSE distance vitesse</b></p> <p>glisse 500 1 glisse 500 5</p>	<p>Cette commande fait avancer la tortue. Le premier nombre est la distance, le second nombre est la vitesse. L'instruction glisse 500 1 est très semblable à répète 500 [avance 1 attends 1].</p>
<p><b>POS</b></p> <p>home show pos right 45 forward 250 show pos</p>	<p>This reporter returns the current position of the current turtle, as a list of two numbers. Use this reporter to find out the position of a turtle, so you can later use this value with setpos in a setup procedure. The position at the centre of the page is [0 0].</p>	<p><b>POS</b></p> <p>origine montre pos droite 45 avance 250 montre pos</p>	<p>Ce rapporteur retourne la position actuelle de la tortue courante, sous la forme d'une liste de deux nombres. Utilisez ce rapporteur pour déterminer la position de la tortue et l'utiliser avec la commande fixepos dans une procédure prépare. La position au centre de la page est [0 0].</p>
<p><b>SETHEADING number</b> <b>SETH number</b></p> <p>home setheading 90 right 180 setheading 90</p>	<p>This command sets the heading of the current turtle. The heading corresponds to the values on a compass: 0 (or 360) is due North, 90 is due East, 180 is due South and 270 is due West. Setheading is absolute: if you run the instruction setheading 90 twice, the heading will always be due East. Right and left are relative. If you run the instruction right 90 several times, the turtle will keep turning, always 90 degrees relative to its current heading.</p>	<p><b>FIXECAP nombre</b> <b>FCAP nombre</b></p> <p>origine fixecap 90 droite 180 fixecap 90</p>	<p>Cette commande fixe le cap de la tortue. Le cap correspond aux degrés sur une boussole : 0 (ou 360) est au nord, 90 est à l'est, 180 est au sud et 270 est à l'ouest. Fixecap est absolu : si tu exécutes l'instruction fixecap 90 deux fois, le cap est toujours à l'est. Droite et gauche sont relatifs. Si tu exécutes l'instruction droite 90 plusieurs fois, la tortue tourne à chaque fois, toujours de 90 degrés par rapport à son cap actuel.</p>
<p><b>SETPOS [xcor ycor]</b></p> <p>setpos [50 50] setpos [-50 50]</p>	<p>This command moves the turtle to the position indicated. If the turtle's pen is down, it leaves a line. The position at the centre of the page is [0 0].</p>	<p><b>FIXEPOS [xcor ycor]</b></p> <p>fixepos [50 50] fixepos [-50 50]</p>	<p>Cette commande déplace la tortue à la position indiquée. Elle laisse une trace si son crayon est abaissé. La position au centre de la page est [0 0].</p>

<p><b>SETSHAPE</b>  <i>clipart_number_or_name</i>  <b>SETSHAPE</b>  <i>list_of_numbers_or_names</i></p> <p>setshape 1  setshape 'cat'  setshape [1 2]  repeat 50 [forward 3 wait 6]</p>	<p>This command sets the shape (clipart) of the current turtle. You must first bring at least one clipart into your clipart pane. Right-click on a clipart if you want to give it a name.</p> <p>The input of setshape can be a single number or clipart name, but you can also use a list of numbers or names. If you do so, the turtle will switch shape each time it moves (forward, back, setx, sety, setpos, etc.)</p>	<p><b>FIXEFORME</b>  <i>#_ou_nom_de_clipart</i>  <b>FIXEFORME</b>  <i>liste_de_#_ou_noms</i></p> <p>fixeforme 1  fixeforme 'chat'  fixeforme [1 2]  r�p�te 50 [avance 3 attends 6]</p>	<p>Cette commande fixe la forme (le clipart) de la tortue courante. Tu dois avoir au moins un clipart dans ton panneau de cliparts. Dans le panneau de cliparts, fais un clic-droit sur un clipart si tu veux lui donner un nom.</p> <p>La donn�e de <b>fixeforme</b> peut �tre un seul nom ou un seul num�ro de clipart, ou tu peux utiliser une liste de num�ros ou de noms. Dans ce cas, la tortue changera de forme � chaque fois qu'elle re�oit une commande de d�placement (avance, recule, fixex, fixey, fixepos, etc.)</p>
<p><b>SETX</b> <i>number</i></p> <p>setx 100  setx -100</p>	<p>This command moves the turtle horizontally to the <b>x</b> coordinate indicated.</p>	<p><b>FIXEX</b> <i>nombre</i></p> <p>fixex 100  fixex -100</p>	<p>Cette commande d�place la tortue courante horizontalement � la coordonn�e <b>x</b> indiqu�e.</p>
<p><b>XCOR</b></p> <p>home show xcor  right 45 forward 100  show xcor</p>	<p>This reporter returns the <b>x</b> coordinate of the current turtle.</p>	<p><b>COORX</b></p> <p>origine montre coorx  droite 45 avance 100  montre coorx</p>	<p>Ce rapporteur retourne la coordonn�e <b>x</b> de la tortue courante.</p>
<p><b>SETY</b> <i>number</i></p> <p>sety 100  sety -100</p>	<p>This command moves the turtle vertically to the <b>y</b> coordinate indicated.</p>	<p><b>FIXEY</b> <i>nombre</i></p> <p>fixey 100  fixey -100</p>	<p>Cette commande d�place la tortue courante verticalement � la coordonn�e <b>y</b> indiqu�e.</p>
<p><b>YCOR</b></p> <p>home  show ycor  right 45 forward 100  show ycor</p>	<p>This reporter returns the <b>y</b> coordinate of the current turtle.</p>	<p><b>COORY</b></p> <p>origine  montre coory  droite 45 avance 100  montre coory</p>	<p>Ce rapporteur retourne la coordonn�e <b>y</b> de la tortue courante.</p>

## TURTLE STATE / ÉTAT DE LA TORTUE

<p><b>ST</b></p> <p>repeat 10 [st wait 5 ht wait 5] st</p>	<p>Stands for Show Turtle. This command makes the current turtle visible. If the turtle is already visible, this command has no effect.</p>	<p><b>MTOR</b></p> <p>répète 10 [mtor attends 5 ctor attends 5] mtor</p>	<p>Signifie Montre TORTue. Cette commande rend la tortue courante visible. Elle n'a aucun effet si la tortue est déjà visible.</p>
<p><b>HT</b></p> <p>repeat 10 [st wait 5 ht wait 5]</p>	<p>Stands for Hide turtle. This command makes the current turtle invisible. If the turtle was already invisible, this command has no effect.</p>	<p><b>CTOR</b></p> <p>répète 10 [mtor attends 5 ctor attends 5]</p>	<p>Signifie Cache TORTue. Cette commande rend la tortue courante invisible. Elle n'a aucun effet si la tortue est déjà invisible.</p>
<p><b>SETSIZE</b> <i>number</i></p> <p>setsize 20 setsize 40 repeat 5 [setsize 20 wait 5 setsize 40 wait 5]</p>	<p>This command sets the size of the turtle. The original size is 40. The minimum size for visibility is 5, and the maximum size is 160.</p>	<p><b>FIXETAILE</b> <i>nombre</i></p> <p>fixetaille 20 fixetaille 40 répète 5 [fixetaille 20 attends 5 fixetaille 40 attends 5]</p>	<p>Cette commande fixe la taille de la tortue courante. La taille originale de la tortue est 40. La taille minimale, pour être visible, est 5 et la taille maximale est 160.</p>

## DESSINS DE TORTUE / TURTLE GRAPHICS

<p><b>PENDOWN</b> <b>PD</b></p> <p>pendown forward 150</p>	<p>This command puts the pen down for the current turtle. The turtle will draw a line as it moves.</p>	<p><b>BAISSECRAYON</b> <b>BC</b></p> <p>baissecrayon avance 150</p>	<p>Cette commande abaisse le crayon de la tortue courante. La tortue tracera un trait lors de ses déplacements.</p>
<p><b>PENUP</b> <b>PU</b></p> <p>pendown forward 100 penup forward 100</p>	<p>This command lifts the pen for the current turtle. The turtle won't draw a line as it moves.</p>	<p><b>LÈVECRAYON</b> <b>LC</b></p> <p>baissecrayon avance 100 lèvecrayon avance 100</p>	<p>Cette commande relève le crayon de la tortue courante. La tortue ne tracera pas de trait lors de ses déplacements.</p>
<p><b>PENERASE</b> <b>PE</b></p> <p>pendown forward 125 penerase back 100</p>	<p>This command sets the pen eraser for the current turtle. The turtle erases as it moves.</p>	<p><b>GOMMECRAYON</b> <b>GC</b></p> <p>baissecrayon avance 125 gommecrayon recule 100</p>	<p>Cette commande abaisse la gomme à effacer de la tortue courante. La tortue effacera les dessins lors de ses déplacements.</p>

<p><b>CLEAN</b></p> <pre>pd forward 150 wait 20 clean</pre>	<p>This command removes all the graphics on the current page, without moving the turtle(s). The graphics that are “cleaned” include the turtle graphics and the stamped turtles, including a large “background” stamped turtle.</p>	<p><b>NETTOIE</b></p> <pre>bc avance 150 attends 20 nettoie</pre>	<p>Cette commande efface tous les dessins de la page, les estampes et l’arrière-plan, sans déplacer la tortue.</p>
<p><b>CLEARGRAPHICS</b> <b>CG</b></p> <pre>right 11 forward 9999 cg forward 9999 clean</pre>	<p>This command cleans all the graphics on the current page and moves the current turtle to the centre of the page (<b>home</b>). The graphics that are “cleaned” include turtle graphics (lines) and stamped turtles, including a large “background” stamped turtle.</p>	<p><b>VIDEGRAPHIQUES</b> <b>VG</b></p> <pre>droite 11 avance 9999 vg avance 9999 nettoie</pre>	<p>Cette commande efface tous les dessins de la page, les estampes et l’arrière-plan et ramène la tortue courante au centre de la page (<b>origine</b>).</p>
<p><b>SETPENSIZEnumber</b></p> <pre>setpensize 5 pd forward 100 setpensize 20 forward 100</pre>	<p>This command sets the turtle's pen size which determines the thickness of the lines it will draw. The original pen size is <b>1</b>. The maximum pen size is <b>99</b>.</p>	<p><b>FIXETAILLECRAYON nombre</b></p> <pre>fixetaillecrayon 5 bc avance 100 fixetaillecrayon 20 avance 100</pre>	<p>Cette commande fixe la taille du crayon de la tortue courante, ce qui détermine l’épaisseur des traits qu’elle trace. La taille de crayon originale est <b>1</b>. La taille maximale est <b>99</b>.</p>
<p><b>SETCOLOUR number_or_colour_name</b> <b>SETC number_or_colour_name</b></p> <pre>setcolour 15 setcolour 'blue' repeat 10 [setc colour + 1 wait 5]</pre>	<p>This command sets the colour of the turtle and its pen. If the turtle has its original shape, it changes colour to show the pen colour. The input can be the name of a colour or a number. See <b>Appendix C - Lynx colour chart</b>.</p>	<p><b>FIXECOULEUR</b> <b>nombre_or_colour_name</b> <b>FCOUL</b> <b>nombre_or_colour_name</b></p> <pre>fixecouleur 15 fixecouleur 'bleu' répète 10 [fcoul couleur + 1 attends 5]</pre>	<p>Cette commande fixe la couleur de la tortue et de son crayon. Si la tortue a sa forme originale, sa couleur indique la couleur de son crayon. La donnée peut être le nom d’une couleur ou un nombre. Voir <b>Annexe C - Tableau des couleurs de Lynx</b>.</p>

TEXTE / TEXTE

<p><b>ÉCRIS</b> <i>mot_ou_liste</i>  <b>ÉC</b> <i>mot_ou_liste</i></p> <p>écris 'salut'          écris 'bonjour'          écris [salut bonjour]</p>	<p>Cette commande écrit un mot ou une liste dans la boîte de texte courante, à l'endroit où se trouve le curseur (le point d'insertion). Le <i>mot_ou_liste</i> apparaît dans la boîte de texte et le curseur passe à la ligne suivante. Utilise <b>insère</b> si tu veux que le curseur demeure sur la ligne du texte.</p>	<p><b>PRINT</b> <i>word_or_list</i>  <b>PR</b> <i>word_or_list</i></p> <p>print 'hello'          print 'there'          print [hello there]</p>	<p>This command prints a word or a list in the current text box, at the position of the cursor (insertion point). The <i>word_or_list</i> is printed in the text box and the cursor drops to the next line. Use <b>insert</b> if you want the cursor to stay on the current line.</p>
<p><b>INSÈRE</b> <i>mot_ou_liste</i></p> <p>insère 'salut'          insère ' bonjour, '          ; il y a une espace avant le « b »          et après la virgule          attends 20          insère [comment vas-tu?]</p>	<p>Cette commande insère un mot ou une liste dans la boîte de texte courante, à l'endroit où se trouve le curseur (le point d'insertion). Le <i>mot_ou_liste</i> apparaît dans la boîte de texte et le curseur demeure sur la ligne. Utilise <b>écris</b> si tu veux que le curseur passe à la ligne suivante.</p>	<p><b>INSERT</b> <i>word_or_list</i></p> <p>insert 'hi'          insert ' there, '          ; there is a space before the "t"          and after the comma          wait 20          insert [how are you?]</p>	<p>This command inserts a word or a list in the current text box, at the position of the cursor (insertion point). The <i>word_or_list</i> is printed in the text box and the cursor stays on that line. Use <b>print</b> if you want the cursor to move to the next line after printing.</p>
<p><b>VIDETEXTE</b>  <b>VT</b></p> <p>Type something in two different text boxes  <i>texte1, videtexte</i></p>	<p>Cette commande efface le texte dans la boîte de texte courante. Il s'agit de la dernière boîte de texte que tu as créée, de la dernière boîte que tu as utilisée (cliqué dedans) ou de la dernière boîte que tu as désignée à l'aide de la commande de virgule (ex.: <i>texte1</i>).</p>	<p><b>CLEARTEXT</b>  <b>CT</b></p> <p>Type something in two different text boxes  <i>text1, cleartext</i></p>	<p>This command clears the text in the current text box. The current text box is the last text box that you have created, or the last one that you have addressed with a comma (ex.: <i>text1</i>).</p>
<p><b>ANNONCE</b> <i>mot_ou_liste</i></p> <p>annonce 'salut'          annonce [salut bonjour]          question [Quel est votre nom?]          Type your name in the dialog box and click OK          annonce phrase [Bien le bonjour.] réponse</p>	<p>Cette commande affiche un mot ou une liste dans une boîte d'alerte. Tout ton projet est sur pause pendant que la boîte d'alerte est affichée.</p>	<p><b>ANNOUNCE</b> <i>word_or_list</i></p> <p>announce 'hello'          announce [hello there]          question [Your name is?]          Type your name in the dialog box and click OK          announce sentence [Good day] answer</p>	<p>This command displays a word or a list in an alert box. Any action taking place in your project is stopped while the alert box is showing.</p>

<p><b>QUESTION <i>mot_ou_liste</i></b></p> <p><i>question</i> [Quel et votre nom?] Type your name in the dialog box and click OK</p> <p><i>annonce phrase</i> [Good day] <i>réponse</i></p> <p><i>question</i> [Quel est votre nom?] Type KIM in the dialog box click OK si <i>réponse</i> = 'KIM' [<i>dis phrase</i> 'Hi' <i>réponse</i>]</p>	<p>Cette commande la question <i>mot_ou_liste</i> dans une boîte de dialogue. Après avoir répondu à la question, utilise la primitive <i>réponse</i> pour traiter la réponse qui a été tapée dans le boîte de dialogue. Tout ton projet est sur pause pendant que la boîte de dialogue est affichée</p>	<p><b>QUESTION <i>word_or_list</i></b></p> <p><i>question</i> [Your name is?] Type your name in the dialog box and click OK</p> <p><i>annonce sentence</i> [Good day] <i>answer</i></p> <p><i>question</i> [Your name is?] Type KIM in the dialog box click OK if <i>answer</i> = 'KIM' [<i>say sentence</i> 'Hi' <i>answer</i>]</p>	<p>This primitive displays a dialog box containing the question (<i>word_or_list</i>). After the question is answered, use the primitive <i>answer</i> to process what was typed in the dialog box.</p>
<p><b>RÉPONSE</b></p> <p>See the example for <i>question</i> above.</p>	<p>Ce rapporteur retourne sous la forme d'un long mot la réponse qui a été saisie dans le boîte de dialogue <i>question</i>. Cette valeur demeure inchangée tant qu'une autre <i>question</i> n'a pas été posée. Si tu fermes la boîte de dialogue <i>question</i> à l'aide du bouton <b>Annuler</b>, <i>réponse</i> retourne une liste vide.</p>	<p><b>ANSWER</b></p> <p>See the example for <i>question</i> above.</p>	<p>This reporter returns the last answer that was typed in a <i>question</i> dialog box as a word. The value returned by this primitive remains unchanged until a new <i>question</i> is displayed and answered. If you close the <i>question</i> dialog box using the <b>Cancel</b> button, <i>answer</i> returns an empty list. Any action taking place in your project is stopped while the dialog box is showing.</p>
<p><b>MONTRE <i>mot_ou_liste</i></b></p> <p><i>montre</i> 'Hello' <i>montre</i> [Hello there] (Lynx displays Hello there without the brackets) <i>montre</i> xcor <i>montre</i> pos</p>	<p>Cette commande affiche le <i>mot_ou_liste</i> dans le centre de commande. Les guillemets ou les crochets ne sont pas affichés. Cette commande est pratique lorsque tu désires obtenir une information sans devoir créer une boîte de texte.</p>	<p><b>SHOW <i>word_or_list</i></b></p> <p><i>show</i> 'Hello' <i>show</i> [Hello there] (Lynx displays Hello there without the brackets) <i>show</i> xcor <i>show</i> pos</p>	<p>This command prints the <i>word_or_list</i> in the Command Centre. The quotation marks and square brackets will not be printed. This command is useful when you want to print information without having to create a text box.</p>



<p><i>DIS mot_ou_liste</i></p> <p>dis 'Bonjour' dis [Ça y est!]</p> <p>Tape quelque chose dans la boîte de texte et tape ceci dans le centre de commande : dis texte1</p>	<p>Cette commande fait en sorte que l'ordinateur ou la tablette lise le <i>mot_ou_liste</i> à voix haute. C'est une bonne façon d'entendre de vive voix le contenu d'une boîte de texte.</p>	<p><i>SAY word_or_list</i></p> <p>say 'Hello' say [This is it!]</p> <p>Type something in a text box, then type this in the Command Centre: say text1</p>	<p>This command makes your computer speak the <i>word_or_list</i>. This is a nice way to get the computer to say aloud what you have typed in a text box.</p>
---	--	--	---

## CONDITIONALS AND OTHER CONTROLS / CONDITIONS ET AUTRES CONTRÔLES

<p><i>IF condition list_of_instructions</i></p> <p>home if heading = 0 [ht wait 5 st]</p> <p>If instructions are often used to stop recursive procedures. Create this procedure: to spiral :length if :length &gt; 100 [stop] forward :length right 90 spiral :length + 10 end</p> <p>Now type this in the Command Centre: spiral 0 Without the <i>if</i> instruction, this spiral would grow forever.</p>	<p>This command or reporter runs the condition. If the condition reports <i>true</i>, it executes the <i>list_of_instructions</i>. If the condition is <i>false</i>, nothing happens.</p>	<p><i>SI condition liste_d'instructions</i></p> <p>origine si cap = 0 [ctor attends 5 mtor]</p> <p>Les instructions <i>si</i> sont souvent utilisées pour arrêter une procédure réursive. Crée cette procédure: pour spirale :longueur si :longueur &gt; 100 [stop] avance :longueur droite 90 spirale :longueur + 10 fin</p> <p>Maintenant, tape ceci dans le centre de commande : spiral 0 Sans l'instruction <i>si</i>, cette spirale grandit sans cesse.</p>	<p>Cette commande ou ce rapporteur exécute la <i>condition</i>. Si la condition rapporte <i>vrai</i>, elle exécute la <i>liste_d'instructions</i>. Si la condition rapporte <i>faux</i>, il ne se passe rien.</p>
--	---	--	---

<p><b>IFELSE condition</b>  <i>list_to_run_if_true</i>  <i>list_to_run_if_false</i></p> <p>(Put a turtle on the page and two shapes in the clipart pane)  <i>ifelse heading = 0 [setshape 1] [setshape 2]</i>  The turtle takes shape 1 if it is heading North; otherwise it takes shape 2.</p> <p><i>to getage</i>  <i>ifelse score = 10</i>  <i>[page2]</i>  <i>[announce 'keep playing']</i>  <i>end</i></p> <p>If the value in the text box named score is zero, Lynx displays the page2. Otherwise, it displays an alert box.</p>	<p>This command or reporter runs the condition.</p> <p>If the condition reports <b>true</b>, it executes the <i>list_to_run_if_true</i>. (the instructions in the 1st set of brackets).</p> <p>If the condition reports <b>false</b>, it executes the <i>list_to_run_if_false</i>. (the instructions in the 2nd set of brackets)</p>	<p><b>SISINON condition</b>  <i>exécuter_si_vrai</i>  <i>exécuter_si_faux</i></p> <p>(Crée deux tortues sur la page, et deux cliparts dans le panneau de cliparts)  <i>sisinon cap = 0 [fixeforme 1] [fixeforme 2]</i>  La tortue prend la forme 1 si elle pointe vers le nord, sinon elle prend la forme 2.</p> <p><i>pour NiveauSuivant</i>  <i>sisinon score = 10</i>  <i>[page2]</i>  <i>[annonce 'Continue de jouer']</i>  <i>fin</i></p> <p>Si la valeur dans la boîte de texte nommée score est zéro, Lynx affiche la page2. Sinon, Lynx affiche un message dans une boîte d'alerte.</p>	<p>Cette commande ou ce rapporteur exécute la <i>condition</i>.</p> <p>Si la condition rapporte <b>vrai</b>, l'instruction <i>exécuter_si_vrai</i>.</p> <p>Si la condition rapporte <b>faux</b>, l'instruction <i>exécuter_si_faux</i>.</p>
<p><b>REPEAT number</b>  <i>list_of_instructions</i></p> <p><i>repeat 4 [forward 125 right 90 wait 5]</i>  <i>repeat 5 [ht wait 5 st wait 5]</i>  <i>repeat 10 [setsize 20 wait 2 setsize 40 wait 2]</i>  <i>cleartext</i>  <i>repeat 5 [print 'hi' wait 10]</i></p>	<p>This command runs the <i>list_of_instructions</i> the number of times indicated.</p> <p>The instructions inside the square brackets will be repeated the number of times specified.</p>	<p><b>RÉPÈTE nombre instructions</b></p> <p><i>répète 4 [av 125 dr 90 attends 5]</i>  <i>répète 5 [ctor attends 5 mtor attends 5]</i>  <i>répète 10 [fixetaille 20 attends 2 fixetaille 40 attends 2]</i>  <i>videtexte</i>  <i>répète 5 [écris 'Salut' attends 10]</i></p>	<p>Cette commande exécute la <i>liste_d'instructions</i> le nombre de fois indiqué.</p>
<p><b>WAIT number</b></p> <p><i>home right 90</i>  <i>repeat 4 [forward 10 wait 10]</i>  <i>repeat 10 [setsize 20 wait 2 setsize 40 wait 2]</i>  <i>cleartext</i>  <i>repeat 5 [print 'hello' cleartext wait 10]</i></p>	<p>This command creates a pause in the execution of instructions. The duration is in tenths of a second: <b>wait 10</b> means wait <b>1</b> second.  <b>wait 5</b> means wait <b>1/2</b> second</p>	<p><b>ATTENDS nombre</b></p> <p><i>origine droite 90</i>  <i>répète 4 [avance 10 attends 10]</i>  <i>répète 10 [fixetaille 20 attends 2 fixetaille 40 attends 2]</i>  <i>videtexte</i>  <i>répète 5 [écris 'Salut' videtexte attends 10]</i></p>	<p>Cette commande crée une pause. La durée est en dixièmes de seconde : <b>attends 10</b> signifie <b>1</b> seconde.  <b>attends 5</b> signifie <b>1/2</b> seconde.</p>

### FOREVER *list\_of\_instructions*

Create the **Move** procedure then type this in the Command Centre:  
`forever [move].`

```
5 to move
6 forward random 100
7 right random 360
8 wait 10
9 end
```

This command runs the *list\_of\_instructions* inside the square brackets repeatedly... forever. Use the **Stopall** icon, to the immediate left of the Command Centre, to stop the action, or use the command `stopall`.

### TOUJOURS *liste\_d'instructions*

Crée une procédure **Déplace** et tape ceci dans le centre de commande :  
`toujours [déplace].`

```
1 pour déplace
2 avance hasard 100
3 droite hasard 360
4 attends 10
5 fin
```

Cette commande exécute la *liste\_d'instructions* sans arrêt. Utilise l'icône **ArrêteTout**, à gauche du centre de commande, pour mettre fin à l'action, ou utilise la commande `arrêtetout`.

### STOPALL

Create a procedure such as the one below. Create a button that runs this procedure.

My project

Procedures

```
1 to halt
2 stopall
3 end
```

Name: bouton1

Label: Stop it!

Click: halt

Type this in the Command Centre.  
`forever [forward 1 wait 1]`  
Click on the button **Stop it!**

This command stops all running procedures and processes, including turtles and buttons. You can create a procedure that uses `stopall` and then place that procedure inside a button or turtle. You can also type `stopall` in the Command Centre.

### ARRÊTETOUT

Crée une procédure comme celle-ci et crée un bouton qui exécute cette procédure.

```
1 pour halte
2 arrêtetout
3 fin
```

Nom: bouton1

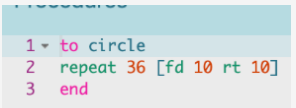
Étiquette: Suffit!

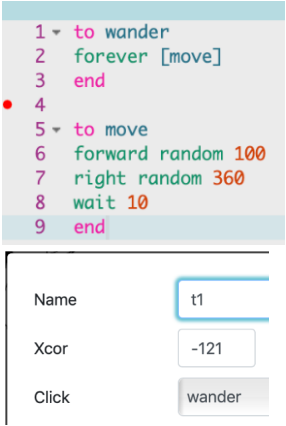
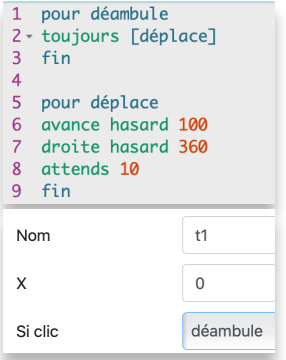
Si clic: halte

Tape ceci dans le centre de commande.  
`toujours [avance 1 attends 1]`  
Clique sur le bouton **Halte!**

Cette commande met fin à tous les processus, incluant les procédures, les tortues et les boutons. Tu peux créer une procédure qui contient cette commande et l'exécuter à l'aide d'un bouton ou d'une tortue à cliquer. Tu peux aussi taper `arrêtetout` dans le centre de commande.

<p><b>EVERYONE</b> <i>list_of_instructions</i></p> <p>Put two or more turtles on a page then type this in the Command Centre: <i>everyone [forward 50]</i> They seem to move at the same time, but... <i>everyone [forward 50 wait 10]</i> Now they move clearly one after the other. <i>everyone [setsize 75 wait 10]</i></p>	<p>This command makes every turtle on the page run the <i>list_of_instructions</i> one at a time, until all the turtles have done it.</p> <p>If you want them to move concurrently (at the same time) use the <b>talkto (tto)</b> command.</p> <p><i>tto [t1 t2] forward 50 wait 10</i></p>	<p><b>CHACUN</b> <i>liste_d'instructions</i> <b>CHACUNE</b> <i>liste_d'instructions</i></p> <p>Crée deux tortues ou plus sur la page et tape ceci dans le centre de commande : <i>chacun [avance 50]</i> Elles semblent bouger en même temps, mais... <i>chacun [avance 50 attends 10]</i> on voit bien qu'elles exécutent l'instruction l'une après l'autre. <i>chacun [fixetaille 75 attends 10]</i></p>	<p>Cette commande fait en sorte que chaque tortue exécute la <i>liste_d'instructions</i> une à la fois.</p> <p>Utilise la commande <b>parleà</b> si tu désires que les tortues exécutent une instruction simultanément</p> <p><i>parleà [t1 t2] avance 50 attends 10</i></p>
<p><b>ASK</b> <i>turtle_name</i> <i>list_of_instructions</i> <b>ASK</b> <i>list_of_turtle_names</i> <i>list_of_instructions</i> <b>ASK</b> <i>text_box_name</i> <i>list_of_instructions</i> <b>ASK</b> <i>list_of_text_box_names</i> <i>list_of_instructions</i></p> <p><i>ask 't1' [forward 50]</i> <i>ask [t1 t2] [forward 50 wait 10]</i> Notice that t2 moves only AFTER t1 has completed the forward and the wait.</p> <p><i>t1, forward 50</i> (t1 does it) <i>forward 50</i> (t1 is still listening) <i>ask 't2' [forward 50]</i> (now t2 does it) <i>forward 50</i> (but if you don't use "ask", t1 is still listening and will go <i>forward 50</i>)</p>	<p>This command asks the turtle (or the turtles) to run the <i>list_of_instructions</i>. If you ask a <i>list_of_turtles</i> to run the instructions, the first turtle in the list will run the instructions, then the next turtle will do the same only after the first turtle is done, and so on.</p> <p>This command does not change who is the current turtle. The current turtle is the last turtle that you created, or the last turtle that you clicked on, or the last turtle that you addressed using the comma (ex.: t2,). The same rules apply to text boxes (see the examples below). Also used with <b>everyone</b> and <b>talkto</b>.</p>	<p><b>DEMANDE</b> <i>nom_de_tortue</i> <i>liste_d'instructions</i> <b>DEMANDE</b> <i>liste_de_tortues</i> <i>liste_d'instructions</i> <b>DEMANDE</b> <i>nom_de_texte</i> <i>liste_d'instructions</i> <b>DEMANDE</b> <i>liste_de_textes</i> <i>liste_d'instructions</i></p> <p><i>demande 't1' [avance 50]</i> <i>demande [t1 t2] [avance 50 attends 10]</i> Remarque que t2 exécute l'instruction seulement lorsque t1 a terminé.</p> <p><i>t1, avance 50</i> (t1 le fait) <i>avance 50</i> (t1 est toujours à l'écoute) <i>demande 't2' [avance 50]</i> (maintenant, t2 le fait) <i>avance 50</i> (mais si tu n'utilises pas "demande", est toujours à l'écoute est exécute l'instruction <i>avance 50</i>)</p>	<p>Cette commande demande à la tortue (ou aux tortues) d'exécuter la <i>liste_d'instructions</i>. Si tu demandes à une <i>liste_de_tortues</i> d'exécuter l'instruction, la première tortue de la liste s'exécutera, suivi de la seconde tortue, et ainsi de suite.</p> <p>Cette commande ne change pas la tortue courante. La tortue courante est la dernière tortue que tu as créée, la dernière que tu as cliquée, ou la dernière que tu as désignée à l'aide de la virgule (ex.: t1,). La même règle s'applique aux boîtes de texte.</p>

<p>TALKTO  <i>turtle_or_list_of_turtles</i>  TTO  <i>turtle_or_list_of_turtles</i>  TALKTO <i>text_box_name</i>  TTO <i>text_box_name</i></p> <p>talkto 't1'  forward 100  talkto [t1 t2]  forward 100  t2,  back 100</p>	<p>This command makes the turtle(s) or text box current. This is the only way of making many turtles do the same thing at the same time.</p> <p>You must use the <b>talkto</b> method when you wish to talk to (address) more than one turtle.</p> <p>For a single turtle or text box, you can also use the <b>comma</b> feature: the name of a turtle or a text box followed by a comma is equivalent to a <b>talkto</b> instruction. The <b>comma</b> method works for one turtle or one text box.</p>	<p>PARLEÀ <i>tortue_ou_liste</i>  TTO <i>tortue_ou_liste</i>  PARLEÀ <i>bte-de-texte</i>  TTO <i>liste_de_textes</i></p> <p>parleà 't1'  avance 100  parleà [t1 t2]  avance 100  t2,  recule 100</p>	<p>Cette commande rend la ou les tortues, la ou les boîtes de texte courantes. C'est la bonne façon de faire en sorte que plusieurs tortues exécutent la même instruction.</p> <p>Tu dois utiliser la méthode <b>parleà</b> lorsque tu désires t'adresser à plusieurs tortues.</p> <p>Pour parler à une seule tortue ou une seule boîte de texte, tu peux utiliser la méthode <b>virgule</b> : le nom de la tortue ou de la boîte de texte suivi d'une virgule est équivalent à une instruction <b>parleà</b>. La méthode <b>virgule</b> fonctionne pour une tortue ou une boîte de texte.</p>												
<p><b>CLICKON</b></p> <p>Put 2 turtles on the page with their pen down. Space them apart. Create the <b>Circle</b> procedure and put the procedure in the On Click instruction inside both turtles.</p>  <table border="1" data-bbox="199 1047 493 1209"> <tr><td>Name</td><td>t1</td></tr> <tr><td>Xcor</td><td>0</td></tr> <tr><td>Click</td><td>circle</td></tr> </table> <p>Then type this in the Command Centre:  <b>everyone [clickon]</b></p>	Name	t1	Xcor	0	Click	circle	<p>This command simulates a click on the current turtle.</p> <p>If a turtle is programmed to react to a mouse click, using the command <b>clickon</b> is the same as actually clicking on that turtle.</p>	<p><b>CLIQUEACTIVE</b></p> <p>Crée deux tortues sur la page avec leur crayon abaissé. Place-les à deux endroits distincts. Crée une procédure <b>Cercle</b> et place l'instruction dans la champ <b>Si Clic</b> de chaque tortue.</p>  <table border="1" data-bbox="1050 1047 1333 1209"> <tr><td>Nom</td><td>t1</td></tr> <tr><td>X</td><td>0</td></tr> <tr><td>Si clic</td><td>cercle</td></tr> </table> <p>Puis, tape ceci dans le centre de commande:  <b>chacun [cliqueactive]</b></p>	Nom	t1	X	0	Si clic	cercle	<p>Cette commande simule un clic de souris sur la tortue courante.</p> <p>Si la tortue est programmée pour réagir à un clic de souris, utiliser la commande <b>cliqueactive</b> a le même effet que de cliquer sur la tortue à l'aide de la souris.</p>
Name	t1														
Xcor	0														
Click	circle														
Nom	t1														
X	0														
Si clic	cercle														

<p><b>CLICKOFF</b></p> <p>Click on the turtle and wait for a while as it wanders around. Then type this in the Command Centre:</p> <pre>clickoff</pre> 	<p>This command simulates an “unclick” on the current turtle.</p> <p>If a turtle is programmed to react to a mouse click and is currently running its “on click” action, <b>clickoff</b> is the same as actually clicking off that turtle.</p> <p>If the turtle is not running its “click” action, then <b>clickoff</b> does nothing.</p>	<p><b>CLIQUEDÉSACTIVE</b></p> <p>Clique sur la tortue et laisse-la se promener. Puis tape ceci dans le centre de commande :</p> <pre>cliquedésactive</pre> 	<p>Cette commande simule un « clic-éteins » sur la tortue courante.</p> <p>Si la tortue est programmée pour réagir à un clic de souris, utiliser la commande <b>cliquedésactive</b> a le même effet que de cliquer sur la tortue pour mettre fin à son action.</p> <p>Si la tortue n'est pas en train d'exécuter son instruction <b>Si Clic</b>, <b>cliquedésactive</b> n'a aucun effet.</p>
<p><b>RANDOM number</b></p> <p>Make sure you have a turtle and text box on the page.</p> <pre>right random 360 forward random 100 setcolour random 140 setsize random 120 print random 6</pre>	<p>This reporter returns a random non-negative integer (including 0) that is one number less than the number indicated.</p>	<p><b>HASARD nombre</b></p> <p>Assure-toi d'avoir une tortue et une boîte de texte sur la page.</p> <pre>droite hasard 360 avance hasard 100 fixecouleur hasard 140 fixetaille hasard 120 écris hasard 6</pre>	<p>Ce rapporteur retourne un nombre entier non négatif (incluant zéro) inférieur à la valeur indiquée. Par exemple, <b>hasard 100</b> retourne un nombre entre 0 et 99, inclusivement.</p>
<p><b>PICK word_or_list</b></p> <pre>show pick 'Hello' show pick [Kim Sam Leo]</pre> <p>Assuming you have three turtles on the page:</p> <pre>ask pick [t1 t2 t3] forward 50</pre>	<p>This reporter returns one random character of a word, or one random word of a list.</p>	<p><b>CHOISIS mot_ou_liste</b></p> <pre>montre choisis 'Salut' montre choisis [Kim Sam Léo]</pre> <p>En supposant que ces trois tortues existent sur la page :</p> <pre>demande choisis [t1 t2 t3] avance 50</pre>	<p>Ce rapporteur retourne une lettre choisie au hasard dans un mot, ou un mot choisi au hasard dans une liste.</p>