

LYNX

TM



LISTE DES PRIMITIVES LYNX



List des primitives Lynx

Ce Guide contient la liste complète des primitives Lynx. Les **primitives** constituent le vocabulaire permanent de Lynx : ces mots sont toujours disponibles, dans tous les projets (contrairement aux **procédures** que tu crées, qui ne font partie du vocabulaire que pour le projet dans lequel elles se trouvent).

En plus de ces primitives, le vocabulaire de Lynx comporte aussi des mots « dynamiques » qui existent seulement en fonction de certains objets. Par exemple, lorsque tu crées une tortue « **t1** », la primitive « **t1,** » existe aussi. Lorsque tu crées une boîte de texte « **texte1** », les primitives « **texte1,** » et « **texte1** » existent aussi. **Page1** est aussi une primitive et si tu ajoutes une seconde page, cela crée la primitive **page2**.

La liste est divisée en thèmes

Position et orientation de la tortue _____	3
Graphiques tortue _____	5
État de la tortue _____	7
Tortue (autres) _____	8
Texte _____	9
Mots et listes _____	12
Nombres et math _____	14
Objets _____	16
Temps _____	17
Variables _____	18
Pages et projet _____	19
Logique _____	20
Interaction _____	21
Contrôle et événements _____	23
Liste des données valides pour fixe et obtiens _____	24

Note : Ceci est la liste complète des primitives. Les primitives qui apparaissent en caractères **gras** sont celles qui sont présentes dans les page d'aide du **mode débutant**.

List des primitives Lynx

Position et orientation de la tortue

AVANCE AV	AVANCE nombre Fait avancer la tortue du nombre de pas indiqué. Souvent utilisé avec recule, gauche, droite, attends. répète 4 [AVANCE 50 droite 90 attends 2]
CAP	CAP Retourne le cap de la tortue courante, en degrés. fixecap CAP + 180
COORX	COORX Retourne la coordonnée X de la tortue courante. Souvent utilisé avec fixex, fixexy, coory. répète 360 [fixex COORX + 10]
COORY	COORY Retourne la coordonnée Y de la tortue courante. Souvent utilisé avec fixex, fixexy, coorx. répète 360 [fixey COORY + 10]
DISTANCE	DISTANCE nom-de-tortue Retourne la distance entre la tortue courante et celle indiquée. Souvent utilisé avec dis. si 50 < DISTANCE 't2' [vers 't2']
DROITE DR	DROITE nombre Fait tourner la tortue vers la droite. Souvent utilisé avec avance, recule, gauche. répète 5 [avance 50 DROITE 144]
FIXECAP FCAP	FIXECAP nombre Fixe le cap de la tortue (en degrés). Souvent utilisé avec avance, recule, hasard, fixepos. FIXECAP 0
FIXEPOS	FIXEPOS [x y] Amène la tortue courante à la position indiquée. Souvent utilisé avec pos, fixecap, origine, fixeforme. FIXEPOS [0 0]
FIXEX FX	FIXEX nombre Fixe la coordonnée horizontale (x) de la tortue courante. Souvent utilisé avec fixexy, coorx, origine, hasard. FIXEX 100
FIXEY FY	FIXEY nombre Fixe la coordonnée verticale (y) de la tortue courante. Souvent utilisé avec fixex, coory, origine, hasard. FIXEY 100

List des primitives Lynx

GAUCHE GA	<p>GAUCHE nombre Fait tourner la tortue vers la gauche. Souvent utilisé avec bc, droite, avance, recule, hasard.</p> <p>répète 5 [avance 50 GAUCHE 144]</p>
GLISSE	<p>GLISSE distance vitesse Fait glisser la tortue sur la distance indiquée, à la vitesse indiquée. Souvent utilisé avec gauche, droite, unà un.</p> <p>unà un [GLISSE 50 1]</p>
ORIGINE	<p>ORIGINE Ramène la tortue courante au centre de la page (position [0 0]) pointant vers le haut. Souvent utilisé avec nettoie, vg.</p> <p>ORIGINE</p>
POS	<p>POS Retourne la position de la tortue courante. Souvent utilisé avec montre, fixepos.</p> <p>montre POS</p>
RECULE RE	<p>RECULE nombre Fait reculer la tortue. Souvent utilisé avec avance, droite, gauche, attends.</p> <p>répète 4 [RECULE 50 gauche 90]</p>
VERS	<p>VERS nom-de-tortue Fix le cap de la tortue courante de façon à ce qu'elle pointe en direction d'une autre tortue, dont le nom est fourni.</p> <p>si distance 30 > distance 't2' [VERS 't2']</p>

List des primitives Lynx

Tortues et graphiques

BAISSECRAYON BC	BAISSECRAYON Abaisse le crayon de la tortue courante. Souvent utilisé avec lc, gc, avance, recule. répète 6 [lc av 10 BAISSSECRAYON av 10]
COULEUR	COULEUR Retourne un nombre correspondant à la couleur de la tortue courante. répète 140 [fixecouleur COULEUR + 1]
COULEURSOUS	COULEURSOUS Retourne un nombre correspondant à la couleur qui se trouve sous la tortue courante. si COULEURSOUS = 9 [fixecap 15 avance 15]
DÉGÈLEFOND	DÉGÈLEFOND Dégèle le fond de la page qui avait été gelé à l'aide de la commande GÈLEFOND. DÉGÈLEFOND
ESTAMPE	ESTAMPE Estampe une copie de la tortue sur le fond de la page. répète 10 [ESTAMPE avance 40]
FIXECOULEUR FCOUL	FIXECOULEUR nombre-ou-nom-de-couleur Fixe la couleur du crayon de la tortue courante. Souvent utilisé avec fixetaillecrayon, bc, remplis, avance, recule. FIXECOULEUR 44
FIXEFOND	FIXEFOND nombre-ou-nom-de-couleur Fixe la couleur du fond d'écran de la page courante. Souvent utilisé avec remplis. FIXEFOND 9
FIXETAILECRAYON	FIXETAILECRAYON nombre Fixe la taille du crayon de la tortue (la largeur du trait lorsqu'elle dessine). Souvent utilisé avec bc, fixecouleur, avance, recule. FIXETAILECRAYON 100
FOND	FOND Retourne un nombre qui correspond à la couleur du fond de la page. repete 140 [fixefond FOND + 1]
GÈLEFOND	GÈLEFOND Gèle le fond (dessins de la page) dans leur état actuel. GÈLEFOND

List des primitives Lynx

GOMMECRAYON GC	<p>GOMMECRAYON Abaisse la gomme à effacer de la tortue courante. Souvent utilisé avec bc, lc, avance, recule, fixepos.</p> <p>peins GOMMECRAYON avance 50</p>
LÈVECRAYON LC	<p>LÈVECRAYON Lève le crayon de la tortue courante. Souvent utilisé avec bc, gc, avance, recule, fixepos.</p> <p>répète 6 [LÈVECRAYON avance 10 bc avance 10]</p>
NETTOIE	<p>NETTOIE Efface les graphiques sur la page sans déplacer la tortue. Souvent utilisé avec vg, origine, zamboni, balaie.</p> <p>NETTOIE</p>
NOMDECOULEUR	<p>NOMDECOULEUR Affiche la page suivante (en ordre alphabétique)</p> <p>NOMDECOULEUR</p>
OPACITÉ	<p>OPACITÉ Retourne l'opacité de la tortue actuelle.</p> <p>fixeopacité OPACITÉ + 10</p>
REMP LIS	<p>REMP LIS Remplis un espace délimité ou la page complète avec la couleur du crayon de la tortue actuelle. Souvent utilisé avec fixe couleur.</p> <p>REMP LIS</p>
TAILLECRAYON	<p>TAILLECRAYON Rapporte un nombre qui représente la taille du crayon de la tortue courante.</p> <p>fixetaillecrayon TAILLECRAYON + 20</p>
VIDEGRAPHIQUES VG	<p>VIDEGRAPHIQUES Efface les graphiques sur la page et ramène la tortue courante au centre de la page, pointant vers le haut. Souvent utilisé avec nettoie, origine, zamboni, balaie.</p> <p>VIDEGRAPHIQUES</p>

List des primitives Lynx

État de la tortue

CTOR	<p>CTOR Cache la tortue courante. Souvent utilisé avec mt.</p> <p>Répète 10 [mt attends 5 CTOR attends 5]</p>
DERNIERPLAN	<p>DERNIERPLAN Place la tortue courante derrière toutes les autres tortues de la page.</p> <p>DERNIERPLAN</p>
FIXEFORME FFORME	<p>FIXEFORME nombre-ou-nom-de-forme FIXEFORME liste-de-nombres-ou-noms-de-formes Fixe la forme de la tortue courante, ou lui donne plusieurs formes pour créer une animation à chaque exécution des commandes AVANCE ou RECULE. Souvent utilisé avec avance, recule, attends, fixecap, fixetaille.</p> <p>FIXEFORME 1 FIXEFORME 'chat' FIXEFORME [1 2 3] FIXEFORME [chat2 chat2 chat3]</p>
FIXEOPACITÉ	<p>FIXEOPACITÉ nombre Désigne l'opacité de la tortue et de son crayon.</p> <p>FIXEOPACITÉ 50</p>
FIXETAILE	<p>FIXETAILE nombre Fixe la taille de la tortue courante. Souvent utilisé avec taille, hasard, fixecouleur.</p> <p>FIXETAILE 15</p>
FORME	<p>FORME Retourne le nom ou le numéro de la forme de la tortue courante, ou une liste de noms ou de numéros.</p> <p>répète 4 [fixeforme FORME + 1]</p>
MTOR	<p>MTOR Rend la tortue courante visible.À Souvent utilisé avec ct.</p> <p>t1, répète 5 [ct attends 10 MTOR attends 10]</p>
PREMIERPLAN	<p>PREMIERPLAN Place la tortue courante devant toutes les autres tortues de la page.</p> <p>PREMIERPLAN</p>
TAILLE	<p>TAILLE Retourne la taille de la tortue courante.</p> <p>répète 12 [fixetaille TAILLE + 5 attends 5]</p>

List des primitives Lynx

Tortue (autres)

CLIQUEACTIVE	<p>CLIQUEACTIVE Simule un clic de souris sur la tortue courante et l'active si elle était désactivée. Souvent utilisé avec cliquedésactive, unàun.</p> <p>t2, CLIQUEACTIVE</p>
CLIQUEDÉSACTIVE	<p>CLIQUEDÉSACTIVE Simule un clic de souris sur la tortue courante et la désactive si elle était activée. Souvent utilisé avec cliqueactive, unàun.</p> <p>t2, CLIQUEDÉSACTIVE</p>
CLONE	<p>CLONE nom-de-tortue Crée une copie de la tortue indiquée.</p> <p>CLONE 't1'</p>
CONTACT?	<p>CONTACT? nom-de-tortue nom-de-tortue Retourne VRAI si les deux tortues se touchent présentement.</p> <p>si CONTACT? 't1' 't2' [arrêtetout]</p>
DEMANDE	<p>DEMANDE nom-de-tortue-ou-de-bte-de-texte liste-d'instructions DEMANDE liste-de-tortues-et-textes liste-d'instructions Demande temporairement à la tortue ou à la boîte de texte spécifiée d'exécuter l'instruction. Si la première donnée est une liste, chaque item exécute les instructions l'un après l'autre.</p> <p>DEMANDE [t1 t2 t3] [mt cliqueactive]</p>
QUI	<p>QUI Retourne le nom de la tortue courante.</p> <p>tous [avance 20 * saupremier QUI]</p>

List des primitives Lynx

Texte

ANNONCE	<p>ANNONCE mot-ou-liste Affiche le message (mot-ou-liste) dans une boîte de dialogue. Souvent utilisé avec question, réponse, si, sinon.</p> <p>ANNONCE [Devine!]</p>
ARRÊTESÉLECTION	<p>ARRÊTESÉLECTION Met fin au processus de sélection commencé par la commande COMMENCESÉLECTION ou CHERCHE.</p> <p>ARRÊTESÉLECTION</p>
ASCII	<p>ASCII caractère Retourne la valeur ASCII du caractère.</p> <p>montre ASCII 'a'</p>
AVANCECURSEUR	<p>AVANCECURSEUR Déplace le curseur (le point d'insertion), dans la boîte de texte courante, d'un caractère vers la droite.</p> <p>débuttexte répète 5 [AVANCECURSEUR insère 'x']</p>
CACHETEXTE	<p>CACHETEXTE Cache la boîte de texte courante.</p> <p>CACHETEXTE attends 30 montrettexte</p>
CAR	<p>CAR nombre Retourne le caractère ASCII correspondant au nombre indiqué.</p> <p>montre CAR 65</p>
COMMENCESÉLECTION	<p>COMMENCESÉLECTION Fait en sorte que MicroMondes entre en mode 'sélection' dans la boîte de texte courante. Tout mouvement du curseur fera une sélection de texte.</p> <p>COMMENCESÉLECTION</p>
DÉBUTEXTE	<p>DÉBUTEXTE Déplace le curseur (point d'insertion) au tout début du texte dans la boîte de texte courante.</p> <p>écris [chez vous] DÉBUTEXTE écris 'bonjour'</p>
DÉBUTLIGNE	<p>DÉBUTLIGNE Déplace le curseur (point d'insertion) de la boîte de texte courante au début de la ligne logique.</p> <p>DÉBUTLIGNE insère '!'</p>
DESCENDSCURSEUR	<p>DESCENDSCURSEUR Déplace le curseur (le point d'insertion), dans la boîte de texte courante, à la ligne physique suivante.</p> <p>répète 5 [DESCENDSCURSEUR insère 'x']</p>

List des primitives Lynx

ÉCRIS ÉC	<p>ÉCRIS mot-ou-liste à%cris le mot ou la liste dans la boîte de texte courante, suivi(e) d'un retour de chariot. Souvent utilisé avec videtexte, insère.</p> <p>ÉCRIS 'Bienvenue'</p>
FINLIGNE	<p>FINLIGNE Déplace le curseur (point d'insertion) de la boîte de texte courante à la fin de la ligne logique.</p> <p>débuttexte FINLIGNE insère '!' </p>
FINTEXTE	<p>FINTEXTE Amène le curseur (point d'insertion) de la boîte de texte courante à la fin du texte.</p> <p>FINTEXTE écris 'bonjour'</p>
FINTEXTE?	<p>FINTEXTE? Retourne VRAI si le curseur (point d'insertion) de la boîte de texte courante est à la fin du texte.</p> <p>si FINTEXTE? [stop]</p>
INSÈRE	<p>INSÈRE mot-ou-liste Insère le mot ou la liste, à la position du curseur, dans la boîte de texte courante, sans retour de chariot. Souvent utilisé avec écris, videtexte.</p> <p>INSÈRE 'ici'</p>
LIGNENUMÉRO	<p>LIGNENUMÉRO numéro-de-ligne nom-de-boîte-de-texte Retourne le textet de la ligne indiquée, prise dans la boîte de texte indiquée.</p> <p>montre LIGNENUMÉRO 2 'texte1'</p>
MONTECURSEUR	<p>MONTECURSEUR Déplace le curseur (le point d'insertion), dans la boîte de texte courante, à la ligne physique précédente.</p> <p>fintexte répète 5 [MONTECURSEUR insère 'x']</p>
MONTRE	<p>MONTRE mot-ou-liste à%cris le mot ou la liste dans le Centre de commandes. Souvent utilisé avec écris, vcc, pos, cap.</p> <p>MONTRE 'bonjour' MONTRE [bonjour chez vous] MONTRE pos</p>
MONTRETEXTE	<p>MONTRETEXTE Rend la boîte de texte courante visible.</p> <p>MONTRETEXTE</p>
NOMBREDELIGNES	<p>NOMBREDELIGNES nom-de-boîte-de-texte Retourne le nombre de lignes logiques dans la boîte de texte indiquée.</p> <p>montre NOMBREDELIGNES 'texte1'</p>

List des primitives Lynx

RECULECURSEUR	RECULECURSEUR Déplace le curseur (le point d'insertion), dans la boîte de texte courante, d'un caractère vers la gauche. répète 5 [RECULECURSEUR insère 'x reculecurseur']
SELECTIONNÉ	SELECTIONNÉ Retourne, sous forme d'un 'mot', le texte présentement sélectionné dans la boîte de texte courante. donne 'monchoix' SELECTIONNÉ
SUPPRIMECAR	SUPPRIMECAR Supprime le caractère situé à la droite du point d'insertion, dans la boîte de texte courante. SUPPRIMECAR
TRANSPARENT	TRANSPARENT nom-de-boîte-de-texte Rend la boîte de texte indiquée transparente. TRANSPARENT 'texte1'
VCC	VCC Vide le centre de commandes VCC
VIDETEXTE VT	VIDETEXTE Efface le texte dans la boîte de texte courante. Souvent utilisé avec écris, insère. texte1, VIDETEXTE

List des primitives Lynx

Mots et listes

CHOISIS	<p>CHOISIS mot-ou-liste Rapporte un élément choisi au hasard dans le mot ou la liste. Souvent utilisé avec hasard, montre, écris.</p> <p>montre CHOISIS [t1 t2 t3]</p>
COMPTE	<p>COMPTE mot-ou-liste Retourne le nombre de caractères dans le mot, ou le nombre d'éléments dans la liste.</p> <p>montre COMPTE 'bonjour' montre COMPTE [un deux trois]</p>
DERNIER	<p>DERNIER mot-ou-liste Retourne le dernier élément du mot ou de la liste.</p> <p>montre DERNIER 'bonjour'</p>
ÉGAL?	<p>ÉGAL? mot-ou-liste1 mot-ou-liste2 Retourne VRAI si les deux données sont égales.</p> <p>montre ÉGAL? 'A' 'a'</p>
ENLISTE	<p>ENLISTE mot Transforme les chaîne de caractères en listes.</p> <p>montre ENLISTE texte1</p>
IDENTIQUE?	<p>IDENTIQUE? mot-ou-liste1 mot-ou-liste2 Retourne VRAI si les deux données sont identiques.</p> <p>montre IDENTIQUE? 'A' 'a'</p>
ITEM	<p>ITEM nombre mot-ou-liste Retourne l'item indiqué du mot ou de la liste.</p> <p>montre ITEM 5 'bonjour'</p>
LISTE	<p>LISTE mot-ou-liste1 mot-ou-liste2 Retourne une liste constituée des éléments fournis.</p> <p>montre LISTE 'bon' 'jour'</p>
LISTE?	<p>LISTE? mot-ou-liste Retourne VRAI si la donnée est une liste.</p> <p>montre LISTE? [un deux trois]</p>
MEMBRE?	<p>MEMBRE? mot-ou-liste1 mot-ou-liste2 Retourne VRAI si la première donnée est un élément de la seconde donnée.</p> <p>MEMBRE? 'o' 'bonjour'</p>
METSDERNIER MD	<p>METSDERNIER mot-ou-liste liste Ajoute la première donnée dans la liste et retourne le résultat.</p> <p>montre METSPREMIER 'e' [a b c d]</p>

List des primitives Lynx

METSPREMIER MP	METSPREMIER mot-ou-liste liste Retourne une list constituée de mot-ou-liste ajouté au début de la liste fournie. montre METSPREMIER 'a' [b c d e]
MOT	MOT mot-ou-liste1 mot-ou-liste2 Combine les deux données et rapporte le résultat en tant que mot. montre MOT 'bon' 'jour'
MOT?	MOT? mot-ou-liste Retourne VRAI si la donnée est un mot. montre MOT? 'bonjour'
PHRASE	PHRASE mot-ou-liste1 mot-ou-liste2 Retourne une liste contenant les deux données fournies. montre PHRASE 'allons' [au bois]
PREMIER	PREMIER mot-ou-liste Retourne le premier caractère du mot ou le premier élément de la liste. montre PREMIER 'bonjour'
SAUFDERNIER SD	SAUFDERNIER mot-ou-liste Retourne le mot sans son dernier caractère ou la liste sans son dernier mot. montre SAUFDERNIER 'bonjour' montre SAUFDERNIER [un deux trois]
SAUFPREMIER SP	SAUFPREMIER mot-ou-liste Retourne le mot sans son premier caractère ou la liste sans son premier mot. montre SAUFPREMIER 'bonjour' montre SAUFPREMIER [un deux trois]
VIDE?	VIDE? mot-ou-liste Retourne vrai si le mot ou la liste est vide. montre VIDE? '' montre VIDE? []

List des primitives Lynx

Nombres et math

ABS	ABS nombre Retourne la valeur absolue du nombre montre ABS -5 montre ABS coorx
ARCTAN	ARCTAN nombre Retourne l'arctangeante du nombre (fonction inverse de la tangente). montre ARCTAN 1 / 2
ARRONDIS	ARRONDIS nombre Retourne le nombre arrondi à l'entier le plus près. montre ARRONDIS 10.5
COS	COS nombre Retourne le cosinus du nombre indiqué. montre COS cap
DIFFÉRENCE	DIFFÉRENCE nombre1 nombre2 Retourne le résultat de nombre1 moins nombre2. montre DIFFÉRENCE 100 40
ENTIER	ENTIER nombre Retourne la partie entière du nombre. Fixex 30 * ENTIER coorx / 30
EXP	EXP nombre Retourne le nombre élevé à l'exposant e. montre EXP 10
HASARD	HASARD nombre Rapporte un nombre non négatif (incluant zéro) inférieur au nombre indiqué. Souvent utilisé avec fixecouleur, avance, recule, droite, gauche. avance 20 + HASARD 30
LN	LN nombre Retourne le logarithme naturel du nombre indiqué. montre LN 100
LOG	LOG nombre Retourne le logarithme du nombre. montre LOG 100
MOINS	MOINS nombre Retourne l'inverse additif du nombre. fixex MOINS coory

List des primitives Lynx

NOMBRE?	NOMBRE? nombre Retourne le nom qui correspond au numéro de couleur indiqué. NOMBRE? colourunder
PI	PI Retourne la constante pi. montre PI
PLUSGRAND?	PLUSGRAND? nombre1 nombre2 Retourne VRAI si nombre1 est plus grand que nombre2. si PLUSGRAND? coorx coory [fixecouleur 'rouge']
PLUSPETIT?	PLUSPETIT? nombre1 nombre2 Retourne VRAI si nombre1 est plus petit que nombre2. si PLUSPETIT? coorx coory [fixecouleur rouge]
PRODUIT	PRODUIT nombre1 nombre2 Retourne le produit des deux nombres. montre PRODUIT coorx 10
PUISSANCE	PUISSANCE nombre1 nombre2 Retourne le nombre1 élevé à la puissance du nombre2. montre PUISSANCE 10 2
QUOTIENT	QUOTIENT nombre1 nombre2 Retourne le résultat de la division du nombre1 par le nombre2. montre QUOTIENT coorx 10
RACINECARRÉE	RACINECARRÉE nombre Retourne la racine carrée du nombre. montre RACINECARRÉE 100
RESTE	RESTE nombre1 nombre2 Retourne le résultat de nombre1 moins nombre2. montre RESTE 100 3
SIN	SIN nombre Retourne le sinus du nombre. montre SIN cap
SOMME	SOMME nombre1 nombre2 Retourne la somme des deux nombres. Souvent utilisé avec si. montre SOMME coorx coory
TAN	TAN nombre Retourne la tangente du nombre. montre TAN cap

List des primitives Lynx

Objets

DEMANDE	<p>DEMANDE nom-de-tortue-ou-de-bte-de-texte liste-d'instructions DEMANDE liste-de-tortues-et-textes liste-d'instructions Demande temporairement à la tortue ou à la boîte de texte spécifiée d'exécuter l'instruction. Si la première donnée est une liste, chaque item exécute les instructions l'un après l'autre.</p> <p>DEMANDE [t1 t2 t3] [mt cliqueactive]</p>
DÈGÈLE	<p>DÈGÈLE nom-d'objet-ou-de-page DÈGÈLE liste-de-noms Dégèle le bouton, la boîte de texte, le gradateur ou tout autre objet de la page pour qu'ils puissent être modifiée à l'aide de la souris.</p> <p>DÈGÈLE 't1' DÈGÈLE [bouton1 bouton2]</p>
FIXE	<p>FIXE objet propriété valeur Donne cette valeur à la propriété de l'objet.</p> <p>FIXE 'texte1' 'visible?' 'faux'</p>
GÈLE	<p>GÈLE nom-d'objet-ou-de-page GÈLE liste-de-noms Gèle les objets qui ne pourront plus être déplacés, redimensionnés ni supprimés à l'aide de la souris.</p> <p>GÈLE 't1' GÈLE [bouton1 bouton2] GÈLE 'page1'</p>
NOUVEAUGRADATEUR	<p>NOUVEAUGRADATEUR Crée une nouvelle page dans le projet.</p> <p>NOUVEAUGRADATEUR</p>
NOUVEAUTEXTE	<p>NOUVEAUTEXTE vrai-ou-faux Retourne l'inverse logique de sa donnée.</p> <p>si NOUVEAUTEXTE coorx > 0 [fixecouleur 'rouge']</p>
NOUVELLETORTUE	<p>NOUVELLETORTUE mot [x y] [min max valeur] Crée un nouveau gradateur à la position indiquée avec les valeurs min, max et courante.</p> <p>NOUVELLETORTUE 'pas [100 100] [0 8 3]</p>
OBTIENS	<p>OBTIENS objet propriété Retourne la propriété de l'objet indiqué, dans le projet courant.</p> <p>montre OBTIENS 't1' 'siclic'</p>
PARLEÀ	<p>PARLEÀ nom-de-tortue-ou-de-boîte-de-texte PARLEÀ liste-de-noms Désigne cet ou ces éléments comme étant la ou les tortues ou boîtes de texte courantes. Souvent utilisé avec unà un, qui.</p> <p>PARLEÀ [t1, t2, t3] PARLEÀ 'texte1'</p>

List des primitives Lynx

QUELTEXTE	QUELTEXTE retourne le nom de la boîte de texte courante. montre QUELTEXTE
RENOMME	RENOMME nom-d'objet nouveau-nom-d'objet Renomme l'objet sur la page. RENOMME 't1' 'monami'
SUPPRIMEOBJET	SUPPRIMEOBJET nom-d'objet SUPPRIMEOBJET nom-de-page SUPPRIMEOBJET nom-de-variable Supprime l'objet ou la page. SUPPRIMEOBJET 't1'

Temps

RÉTABLISCHRONO	RÉTABLISCHRONO Remets le chronomètre général à zéro. Le chrono général débute lorsque MicroMondes commence. RÉTABLISCHRONO répète 360 [dr 1] montre chrono
CHRONO	CHRONO Retourne un nombre qui représente le temps écoulé depuis le lancement de MicroMondes, ou depuis la dernière commande Rà%oTABLISCHRONO. rétablischrono répète 360 [dr 1] montre CHRONO

List des primitives Lynx

Variables

ASSOCIE	<p>ASSOCIE liste-de-noms-et-de-valeurs Crée une ou plusieurs variables temporaires (dans la procédure).</p> <p>ASSOCIE [famille [t1 t2 t3 t4]]</p>
CHOSE	<p>CHOSE nom-de-variable Retourne la valeur de la variable indiquée - équivaut aux deux points (:).</p> <p>montre CHOSE 'vitesse' montre :vitesse</p>
CRÉEVARIABLEPROJET	<p>CRÉEVARIABLEPROJET mot-ou-liste Crée une ou plusieurs variables de projets, chacune étant représentée par une commande (FIXE) et un rapporteur.</p> <p>CRÉEVARIABLEPROJET 'vitesse' fixevitesse 25 montre vitesse</p>
DONNE	<p>DONNE mot mot-ou-liste Crée une variable (première donnée) et lui donne une valeur (seconde donnée).</p> <p>DONNE 'vitesse' 25 montre :vitesse</p>
DONNETORTUE	<p>DONNETORTUE mot Crée une variable d'état pour la tortue courante</p> <p>DONNETORTUE 'aterminé'</p>
EFFACENOM	<p>EFFACENOM mot Supprime de la mémoire la variable indiquée.</p> <p>EFFACENOM 'vitesse'</p>
EFFACENOMS	<p>EFFACENOMS Supprime de la mémoire toutes les variables globales du projet.</p> <p>EFFACENOMS</p>
NOM?	<p>NOM? mot Retourne VRAI si le mot est le nom d'une variable</p> <p>montre NOM? 'vitesse'</p>
NOMS	<p>NOMS Retourne la liste de tous les noms de variables du projet, ainsi que leurs valeurs.</p> <p>montre NOMS</p>
TORTUESPOSSÈDENT	<p>TORTUESPOSSÈDENT mot Crée une variable d'état pour toutes les tortues du projet courant.</p> <p>TORTUESPOSSÈDENT 'posinitiale'</p>

List des primitives Lynx

Pages et projet

AFFICHEPAGE	AFFICHEPAGE nom-de-page Affiche la page indiquée. AFFICHEPAGE premier listepages
LISTEPAGES	LISTEPAGES Retourne une liste contenant les noms de toutes les pages du projet. montre LISTEPAGES
NOMMEPAGE	NOMMEPAGE mot Utilise ce mot pour nommer la page courante. NOMMEPAGE 'intro'
NOUVELLEPAGE	NOUVELLEPAGE mot [x y] [taillex tailley] Crée une nouvelle boîte de texte portant le nom indiqué, à la position et avec la taille indiqués. NOUVELLEPAGE 'mesnotes' [0 100] [50 100]
PAGEPRÉCÉDENTE	PAGEPRÉCÉDENTE Affiche la page précédente (ordre alphabétique). PAGEPRÉCÉDENTE
PAGESUIVANTE	PAGESUIVANTE nom Crée une nouvelle tortue portant le nom indiqué. PAGESUIVANTE 'jo'
TAILLEPROJET	TAILLEPROJET Retourne la taille du projet courant, en pas de tortue. montre TAILLEPROJET

List des primitives Lynx

Logique

ET	ET vrai-ou-faux vrai-ou-faux (ET vrai-ou-faux vrai-ou-faux vrai-ou-faux...) Retourne VRAI si toutes les entrées sont vraies. montre ET cap = 0 forme = 0
NON	NON mot-ou-liste Retourne VRAI si la donnée est un nombre. montre NON 123.456
OU	OU vrai-ou-faux1 vrai-ou-faux2 Retourne VRAI si l'une ou l'autre des données est vraie. si OU coorx > 30 coorx < -30 [fixecouleur 'rouge']
SI	SI vrai-ou-faux liste-à -excuter Exécute la liste d'instructions si la première instruction (vrai-ou-faux) rapporte VRAI. Souvent utilisé avec sisinon. SI couleursous = 9 [fixecap 15 av 15]
SISINON	SISINON vrai-ou-faux liste-exécutable1 liste-exécutable2 Exécute la première liste d'instructions si la condition est vraie, exécute la seconde liste d'instructions dans la cas contraire. SISINON cap = 0 [dr 90] [ga 90]

List des primitives Lynx

Interaction

DERNIERCAR	<p>DERNIERCAR Retourne la dernière touche utilisée. Lynx se souvient de la dernière touche utilisée jusqu'à ce qu'une autre touche soit utilisée, ou que la commande oublier soit utilisée. Note: vous devez d'abord cliquer sur l'arrière-plan de la page pour que cette primitive fonctionne. Souvent utilisé avec toucheclavier? ou oublier. Voir aussi liscar.</p> <p>pour lis.touches toujours [lis.une.touche] fin</p> <p>pour lis.une.touche si non toucheclavier? [stop] si DERNIERCAR = 'e' [fixecap 90] si DERNIERCAR = 'o' [fixecap -90] oublier fin</p>
DIS	<p>DIS mot-ou-liste Fait appel à la synthèse de voix de l'ordinateur pour 'lire' le mot ou la liste à voix haute. Souvent utilisé avec discomme.</p> <p>DIS 'Bonjour!'</p>
DISCOMME	<p>DISCOMME mot-ou-liste Fait appel à la fonction de synthèse vocale du système pour 'lire à voix haute' le mot ou la liste.</p> <p>DISCOMME 'bonjour' premier voix</p>
DISTEXTE	<p>DISTEXTE nom-de-boîte-de-texte Lis à voix haute le texte qui se trouve dans la boîte de texte indiquée.Â</p> <p>DISTEXTE 'texte1'</p>
LISCAR	<p>LISCAR Pause l'exécution de MicroMondes et attends qu'une touche du clavier soit enfoncée, puis retourne la valeur de cette touche.</p> <p>si toucheclavier? [donne 'choix' LISCAR]</p>
OUBLIECAR	<p>OUBLIECAR Lynx oublie la dernière touche utilisée. Note: vous devez cliquer sur l'arrière-plan de la page pour que cette primitive fonctionne.Â</p> <p>Souvent utilisé avec toucheclavier? et derniercar.</p> <p>pour lis.touches toujours [lis.une.touche] fin</p> <p>pour lis.une.touche si non toucheclavier? [stop] si derniercar = 'e' [fixecap 90] si derniercar = 'o' [fixecap -90] OUBLIECAR fin</p>

List des primitives Lynx

POSITIONSOURIS	<p>POSITIONSOURIS Retourne la position du pointeur de la souris en termes de coordonnées de la page, [0 0] étant au centre de la page.</p> <p>fixepos POSITIONSOURIS</p>
QUESTION	<p>QUESTION mot-ou-liste Affiche une boîte de dialogue qui contient la question indiquée, et un champ dans lequel inscrire la réponse. Souvent utilisé avec réponse, annonce, si, sisinon.</p> <p>QUESTION [Commen a été ta journée?]</p>
RÉPONSE	<p>RÉPONSE Retourne le contenu de la réponse inscrite dans la dernière boîte de dialogue créée à l'aide de la commande QUESTION. Souvent utilisé avec question, annonce, si, sisinon.</p> <p>Si RÉPONSE = 'oui' [fixeforme 'joyeux]</p>
TOUCHECLAVIER?	<p>TOUCHECLAVIER? Retourne VRAI si une touche du clavier est présentement enfoncée. Note: cliquez sur l'arrière-plan de la page du projet pour vous assurer que Lynx réagira lorsque vous appuierez sur une touche du clavier. Souvent utilisé avec derniercar et oubliecar. Voir aussi liscar.</p> <p>pour lis.touches toujours [lis.une.touche] fin</p> <p>pour lis.une.touche si non TOUCHECLAVIER? [stop] si derniercar = 'e' [fixecap 90] si derniercar = 'o' [fixecap -90] oubliecar fin</p>
VOIX	<p>VOIX Retourne la liste des voix disponibles.</p> <p>discomme 'bonjour' choisit VOIX</p>

List des primitives Lynx

Contrôle et événements

ANNULE	<p>ANNULE liste-d'instructions Met fin au processus indiqué. La liste-d'instructions doit être identique à la liste-d'instructions qui a déclenché le processus</p> <p>ANNULE [avance 4 attends 1]</p>
ARRÊTE	<p>ARRÊTE Met fin à la procédure qui exécute cette commande. Souvent utilisé avec si, sinon, arrêtetout.</p> <p>si :nombre > 100 [ARRÊTE]</p>
ARRÊTEMOI	<p>ARRÊTEMOI Arrête le processus dans lequel cette commande est exécutée.</p> <p>t1, toujours [av 1 si (distance 't2') > 50 [ARRÊTEMOI]]</p>
ARRÊTETOUT	<p>ARRÊTETOUT Met fin à tous les processus en marche, incluant les tortues et les boutons. Souvent utilisé avec si, sinon, arrête.</p> <p>ARRÊTETOUT</p>
ATTENDS	<p>ATTENDS nombre Crée une pause dans l'exécution d'un programme ou d'une instruction. Souvent utilisé avec avance, recule, gauche, droite, répète.</p> <p>toujours [fixetaille 40 ATTENDS 2 fixetaille 20 ATTENDS 2]</p>
CHACUN CHACUNE	<p>CHACUNE liste-d'instructions Demande à toutes les tortue d'exécuter les instructions, l'une après l'autre. Souvent utilisé avec parla , demande, cliqueactive, cliquedésactive.</p> <p>CHACUNE [glisse -80 2]</p>
DÉCLENCHÉ	<p>DÉCLENCHÉ mot-ou-liste-exécutable Exécute la donnée en tant que processus indépendant.</p> <p>DÉCLENCHÉ [chopin]</p>
ÉMETTEUR	<p>ÉMETTEUR Retourne le nom de la tortue qui a fait le dernier messagepour tous ou messagepour. ÉMETTEUR ne peut être utilisé que dans le champ SiMessage d'un sac à dos.</p> <p>si ÉMETTEUR = 't1' [vers ÉMETTEUR]</p>
EXÉCUTE	<p>EXÉCUTE mot-ou-liste-exécutable Exécute le mot ou la liste d'instructions.</p> <p>EXÉCUTE texte1</p>
EXÉCUTELISTE	<p>EXÉCUTELISTE plage liste-d'instructions Exécute les intructions pour chaque élément de la liste.</p> <p>EXÉCUTELISTE [i [rouge vert jaune orange noir]] [fixecouleur :i attends 4]</p>

List des primitives Lynx

EXÉCUTEPLAGE	<p>EXÉCUTEPLAGE plage liste-d'instructions Exécute la liste d'instructions pour chaque élément de la plage indiquée.</p> <p>EXÉCUTEPLAGE[i [15 25 35 45]] [fixecouleur :i attends 4]</p>
MESSAGE	<p>MESSAGE Rapporte le contenu du dernier message envoyé à l'aide de la commande MESSAGEPOURTOUS ou MESSAGEPOUR - cette commande ne peut être utilisée que dans le champ SiMessage d'un sac à dos.</p> <p>si MESSAGE = 'chat' [vers émetteur]</p>
MESSAGEERREUR	<p>MESSAGEERREUR Retourne le dernier message d'erreur attrapé par sanserreur.</p> <p>sanserreur [nouvelletortue 'ami'] [annonce MESSAGEERREUR]</p>
MESSAGEPOUR	<p>MESSAGEPOUR nom-ou-liste-de-tortues mot-ou-liste Envoie un message à la, ou aux tortues indiquées; ce message peut être intercepté par la ou les tortues indiquées si elles ont une instruction dans le champ SiMessage de leur sac à dos.</p> <p>MESSAGEPOUR 't2' 'ici' MESSAGEPOUR [t1 t2 t3] 'ici'</p>
MESSAGEPOURTOUS	<p>MESSAGEPOURTOUS nom-ou-liste-de-tortues mot-ou-liste Envoie un message à la, ou aux tortues indiquées; ce message peut être intercepté par la ou les tortues indiquées si elles ont une instruction dans le champ SiMessage de leur sac à dos.</p> <p>MESSAGEPOURTOUS 't2' 'ici' MESSAGEPOURTOUS [t1 t2 t3] 'ici'</p>
RÉPÈTE	<p>RÉPÈTE nombre liste-d'instructions Exécute la liste d'instructions le nombre de fois indiqué.</p> <p>RÉPÈTE 90 [recule 40 avance 40 droite 4]</p>
RETOURNE	<p>RETOURNE mot-ou-liste Mets fin à la procédure et rapporte le mot ou la liste.</p> <p>pour double :x RETOURNE :x + :x fin</p>
SIERREUR	<p>SIERREUR mot-ou-liste-exécutable1 mot-ou-liste-exécutable2 Exécute la seconde donnée si l'exécution de la première donnée génère une erreur.</p> <p>SIERREUR [nouvelletortue 'ami'] [annonce [Elle existe déjà]]</p>
TOUJOURS	<p>TOUJOURS mot-ou-liste-exécutable Exécute l'instructions de manière répétitive. Ceci crée un processus indépendant (parallèle). Souvent utilisé avec unà un, cliqueactive, cliquedésactive.</p> <p>t2, TOUJOURS [av 1 dr 2]</p>

List des primitives Lynx

Liste des données pour fixe et obtiens

Fixe et **obtiens** peuvent être utilisés pour « fixer » l'état d'un objet ou pour « obtenir » des renseignements sur cet état.

Fixe est particulièrement utile pour « fixer » la taille et la position d'objets pour uniformiser leur taille et les aligner sur la page :

```
fixe 'bouton1' 'taille' [100 25]
fixe 'bouton1' 'taille' [100 25]
fixe 'bouton2' 'pos' [300 200]
fixe 'bouton2' 'pos' [300 150]
```

Aussi, vous pouvez utiliser **fixe** pour rendre visible un objet que vous avez rendu invisible à l'aide de sa boîte de dialogue.

```
fixe 'textel' 'visible?' 'vrai'
```

PAGE	OBTIENS SEULEMENT : tortues, textes, gradateurs, sons, hyperliens montre obtiens 'page1' 'tortues'
TORTUE	visible? gelé? montre obtiens 't1' 'gelé?' fixe 't1' 'gelé?' 'vrai'
BOUTON	visible? pos taille gelé? étiquette montre obtiens 'bouton1' 'pos' fixe 'bouton1' 'taille'[100 100]
SLIDER	visible? pos montrenom? limites value gelé? vertical? montre obtiens 'gradateur1' 'visible?' fixe 'gradateur1' 'vertical?' 'vrai'
TEXTE	visible? transparent? montrenom? gelé? pos taille visible? texte montre obtiens 'textel' 'pos' fixe 'textel' 'taille' [300 100]
SON	montrenom montre obtiens 'monbip' 'gelé?' fixe 'monbip' 'visible?' 'faux'
HYPERLIEN	visible? pos montrenom? gelé? lien montre obtiens 'lienécole' 'lien' fixe 'lienécole' 'visible?' 'vrai'