

les éditions Debussy présentent :

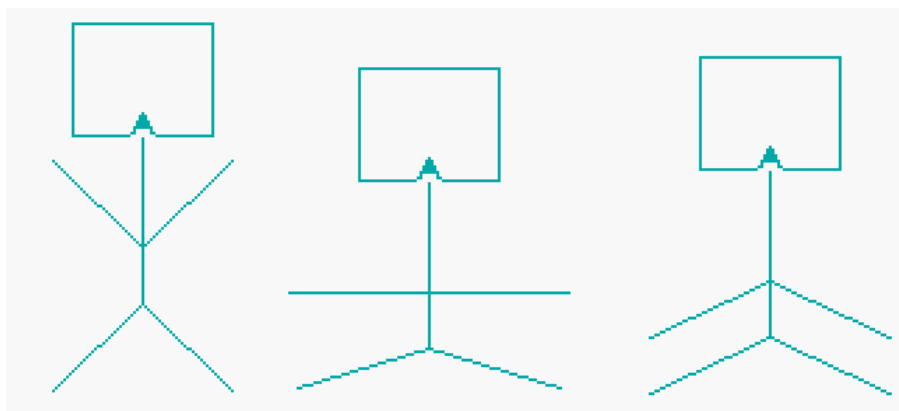
# 1 998 - 1 999 : les 4 A.S. se lancent dans l'informatique !



*dessin extrait de L'alternative Logo, Michel Bourbon*

## LE BONHOMME

Alexandra Lefevre



POUR JAMBE1  
TG 40 RE 50 AV 50  
TD 80 RE 50 AV 50  
TG 40  
FIN

POUR BRAS1  
TG 40 AV 50 RE 50  
TD 80 AV 50 RE 50  
TG 40  
FIN

POUR CORPS1  
RE 50 BRAS1 RE 25  
JAMBE1 AV 75  
FIN

POUR HOMME1  
CORPS1  
TETE  
FIN

POUR JAMBE2  
TG 70 RE 50 AV 50  
TD 140 RE 50 AV 50  
TG 70  
FIN

POUR BRAS2  
TG 90 AV 50 RE 100  
AV 50 TD 90  
FIN

POUR CORPS2  
RE 50 BRAS2 RE 25  
JAMBE2 AV 75  
FIN

POUR HOMME2  
CORPS2  
TETE  
FIN

POUR JAMBE3  
TG 120 AV 50 RE 50  
TD 240 AV 50 RE 50  
TG 120  
FIN

POUR BRAS3  
TG 120 AV 50 RE 50  
TD 240  
AV 50 RE 50 TG 120  
FIN

POUR CORPS3  
RE 50 BRAS3 RE 25  
JAMBE3 AV 75  
FIN

POUR HOMME3  
CORPS3  
TETE  
FIN

POUR TETE  
TG 90 AV 25  
REPETE 3 [TD 90 AV 50]  
TD 90 AV 25  
TG 90  
FIN

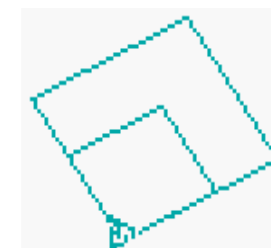
POUR ANIM  
REPETE 10 [BOUGE]  
FCC 1  
FIN

POUR BOUGE  
FCC 1 HOMME1 ATTENDS 5  
FCC 0 HOMME1 ATTENDS 5  
FCC 1 HOMME2 ATTENDS 5  
FCC 0 HOMME2 ATTENDS 5  
FCC 1 HOMME3 ATTENDS 5  
FCC 0 HOMME3 ATTENDS 5  
FIN

**Commentaire**  
On lance le programme ANIM ; le bonhomme bouge les bras et les jambes.

## LE CARRÉ QUI TOURNE

Imen Regaïeg



POUR FIGURE  
CARRE30  
CARRE50  
FIN

POUR CARRE30  
REPETE 4 [AV 30 TD 90]  
FIN

POUR CARRE50  
REPETE 4 [AV 50 TD 90]  
FIN

POUR BOUGE  
FCC 1 FIGURE  
ATTENDS 5  
FCC 0 FIGURE  
TG 10  
FIN

POUR PIVOTER  
TD 90  
REPETE 36 [BOUGE]  
FCC 1  
FIN

**Commentaires**  
On lance le programme PIVOTE. La figure pivote autour du sommet en bas à gauche.

## LE CHARIOT

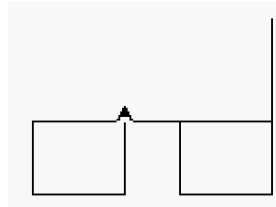
Fatoumata Doucara

```
POUR CARRE
  REPETE 4 [AV 50 TD 90]
FIN
```

```
POUR TRUC
  CT
  TG 180 CARRE
  TG 90 AV 80
  TD 90 CARRE
  RE 70 AV 70
  TD 90 AV 80 TD 90
  MT
FIN
```

```
POUR BOUGE
  FCC 1 TRUC
  ATTENDS 5
  FCC 0 TRUC
  TD 90 AV 30 TG 90
FIN
```

```
POUR ANIM
  REPETE 20 [BOUGE]
FIN
```

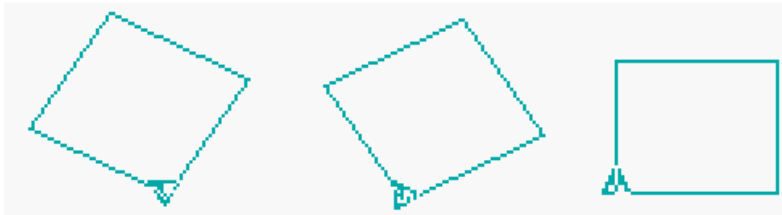


### Commentaire

On lance le programme ANIM. Le chariot se déplace vers la droite.

## LE CARRÉ QUI TOURNE

Bintou Niakaté



```
POUR CARRE
  REPETE 4 [AV 50 TD 90]
FIN
```

```
POUR ANIM
  REPETE 20 [PIVOTER]
FIN
```

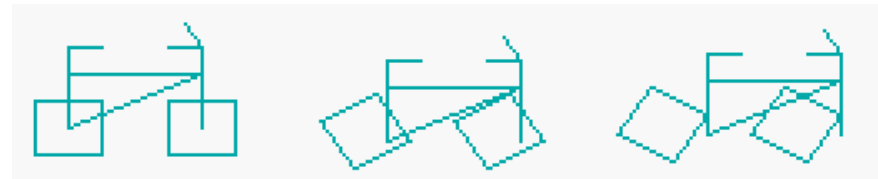
```
POUR PIVOTER
  REPETE 3 [TG 30 FCC 1 CARRE ATTENDS 4 <]
  FCC 0 CARRE]
  AV 50 TD 90
FIN
```

### Commentaire

on lance le programme ANIM, le carré pivote d'un demi tour sur le sommet en bas à gauche, vers la gauche. Puis il recommence.

## LE P'TIT VÉLO

Magaly Vigouroux



```
POUR ROUE
  REPETE 4 [AV 20 TD 90]
FIN
```

```
POUR CADRE
  DONNE "XDEB XCOR
  DONNE "YDEB YCOR
  AV 20 TD 90 AV 40
  FPOS LISTE :XDEB :YDEB
  FCAP 0
FIN
```

```
POUR SELLE.GUID
  AV 30 TD 90 AV 10
  LC AV 30 BC
  TG 120 AV 10 RE 10
  TG 60 AV 10 RE 10
  TG 90 AV 30
FIN
```

```
POUR VELO1
  ROUE
  LC AV 10 TD 90
  AV 10 TG 90 BC
  CADRE SELLE.GUID
  LC AV 10 TD 90
  AV 10 TD 90 BC
  ROUE
  LC TG 90 AV 40
  TD 90 BC
FIN
```

```
POUR VELO2
  DONNE "X XCOR
  DONNE "Y YCOR
  TG 30 ROUE TD 30
  LC AV 10 TD 90
  AV 10 TG 90 BC
  CADRE SELLE.GUID
  LC AV 10 TD 90
  AV 10 TD 90 BC
  TG 30
  ROUE
  LC FPOS LISTE :X :Y BC
  FCAP 0
FIN
```

```
POUR VELO3
  DONNE "X XCOR
  DONNE "Y YCOR
  TG 60 ROUE TD 60
  LC AV 10 TD 90
  AV 10 TG 90 BC
  CADRE SELLE.GUID
  LC AV 10 TD 90 AV
  10 TD 90 BC
  TG 60 ROUE
  LC FPOS LISTE :X :Y BC
  FCAP 0
FIN
```

```
POUR DEPLACER
  FCC 1 VELO1
  ATTENDS 5
  FCC 0 VELO1
  TD 90 AV 10 TG 90
  FCC 1 VELO2
  ATTENDS 5
  FCC 0 VELO2
  TD 90 AV 10 TG 90
  FCC 1 VELO3
  ATTENDS 5
  FCC 0 VELO3
  TD 90 AV 10 TG 90
FIN
```

```
POUR ANIM
  REPETE 5 [DEPLACER]
FIN
```

### Commentaire

on lance le programme ANIM. Le vélo se déplace vers la gauche, les roues tournent !

## OBJECTIF LUNE

Jair Gomes



POUR VITRE  
REPETE 4 [AV 10 TD 90]  
FIN

POUR AILE.D  
DONNE "X XCOR  
DONNE "Y YCOR  
AV 30 TD 150 AV 35  
FPOS LISTE :X :Y  
FCAP 0  
FIN

POUR AILE.G  
DONNE "X XCOR  
DONNE "Y YCOR  
AV 30 TG 150 AV 35  
FPOS LISTE :X :Y  
FCAP 0  
FIN

POUR ARIANE  
CORPS AILE.D  
TG 90 AV 20 TD 90

AILE.G  
LC AV 10 TD 90  
AV 5 TG 90 BC  
VITRE  
LC AV 20 BC  
VITRE  
LC TG 90 AV 5  
TD 90 AV 20 BC  
TD 30 NEZ  
TD 60 AV 20 TG 90 RE 50  
FIN

POUR NEZ  
REPETE 3 [AV 20 TD  
120]  
FIN

POUR CORPS  
REPETE 2 [AV 50 ✂  
TG 90 AV 20 TG 90]  
FIN

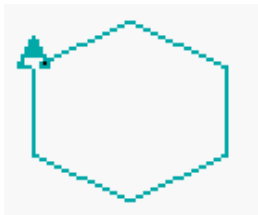
POUR LUNE  
REPETE 20 [FCC 3 ✂  
ARIANE FCC 4 ✂  
ARIANE AV 30]  
FCC 1  
FIN

### Commentaire

on lance le programme LUNE. La fusée monte vers le haut de l'écran !

## L'HEXAGONE SAUTEUR

Mounira Belbachir



POUR SAUTE  
CT  
REPETE 7 [BOUGE]  
MT  
FIN

POUR HEXAGONE  
REPETE 6 [TD 60 AV 30]  
FIN

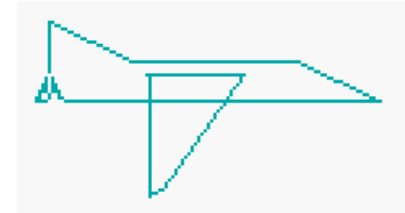
POUR BOUGE  
FCC 1 HEXAGONE  
ATTENDS 5  
FCC 0 HEXAGONE  
LC AV 15 BC  
FIN

### Commentaire

on lance le programme SAUTE, l'hexagone saute vers le haut de l'écran.

## AVION

Jérémy Lassonier



POUR AILE  
TD 90 AV 30 TD 120  
AV 50 TD 30 AV 5  
TD 120 AV 46  
FIN

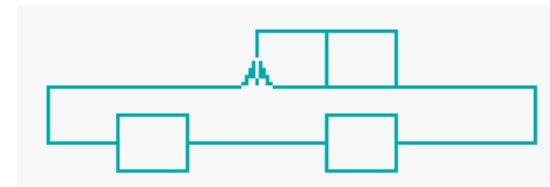
**Commentaire**  
on lance le programme AVION. L'ordinateur dessine un avion.

POUR CORPS  
AV 30 TD 120  
AV 30 TG 30  
AV 50 TD 30  
AV 30 TD 150  
AV 102 TD 90  
FIN

POUR AVION  
DONNE "X XCOR  
DONNE "Y YCOR  
CORPS  
LC AV 10 TD 90 AV 30 TG 90 BC  
AILE  
LC FPOS LISTE :X :Y FCAP 0 BC  
FIN

## VOITURE

Oumar Diombana



POUR VITRE  
REPETE 4 [AV 20 TG 90]  
FIN

POUR ROUE  
AV 10 TG 90  
REPETE 3 [AV 20 TG 90]  
AV 10 TG 90  
LC AV 20 BC  
FIN

POUR VOITURE  
VITRE TD 90 AV 20 TG 90 VITRE  
TD 90 AV 40 TD 90 AV 20  
TD 90 AV 40 TD 90 ROUE  
AV 40 TD 90 ROUE  
AV 20 TD 90 AV 20 TD 90 AV 60 TG 90  
FIN

### Commentaire

on lance le programme VOITURE. L'ordinateur dessine une voiture.

## BONHOMME À CASQUETTE

Yannick Gueguen

POUR TETE  
TD 90 AV 45  
TG 90 AV 15  
TG 90 AV 30  
TG 90 AV 45  
TG 90 AV 30  
TG 90 AV 30  
FIN

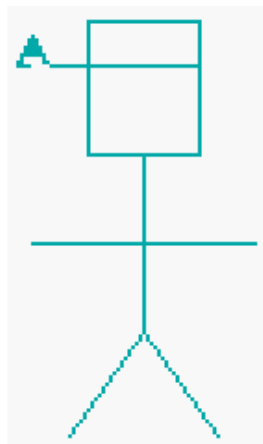
POUR BRAS  
RE 30 TD 90 AV 30  
RE 60 AV 30 TG 90 RE 30  
FIN

POUR JAMBES1  
TG 30 RE 40 AV 40  
TD 60 RE 40  
FIN

POUR HOMME1  
DONNE "X XCOR  
DONNE "Y YCOR  
TETE  
LC FPOS LISTE :X :Y BC  
LC RE 30 TD 90  
AV 30 TG 90 BC  
BRAS JAMBES1  
LC FPOS LISTE :X :Y  
FCAP 0 BC  
FIN

POUR JAMBES2  
TG 60 RE 40 AV 40  
TD 60 RE 40

POUR HOMME2  
DONNE "X XCOR  
DONNE "Y YCOR  
TETE  
LC FPOS LISTE :X :Y BC  
FIN



### Commentaire

on lance le programme  
HOMME1, l'ordinateur  
dessine un bonhomme.

## CARRÉ

Ibrahima Kamara



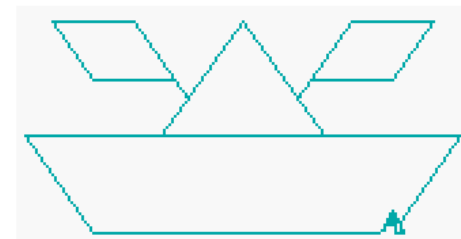
POUR CARRÉ  
REPETE 4 [AV 30 TG 90]  
FIN

### Commentaire

On lance le programme  
CARRÉ... l'ordinateur dessine  
un carré !

## MAMAN LES P'TITS BATEAUX...

Imen Regaïeg



POUR DESSIN  
COQUE  
LC TG 30 AV 50 TD 30 BC  
VOILE  
LC TG 90 AV 40 TD 60 AV  
70 TD 30 BC  
DRAPEAU.G  
LC TG 30 AV 70 TD 30 BC  
DRAPEAU.D  
FIN

POUR VOILE  
TG 30 AV 60 TG 120  
AV 60 TG 120 AV 60  
LC FCAP 0 FPOS [0 0] BC  
FIN

POUR COQUE  
TG 90 AV 110 TD 60  
AV 50 TD 120 AV 160  
TD 120 AV 50 TD 120  
LC FCAP 0 FPOS [0 0] BC  
FIN

POUR DRAPEAU.G  
TG 30 AV 40 TG 60  
AV 30 TG 120 AV 30  
TG 60 AV 30  
LC FCAP 0 FPOS [0 0] BC  
FIN

POUR DRAPEAU.D  
TD 30 AV 40 TD 60  
AV 30 TD 120 AV 30  
TD 60 AV 30  
LC FCAP 0 FPOS [0 0]  
BC  
FIN

### Commentaire

on lance le programme  
DESSIN, l'ordinateur  
dessine un bateau.