

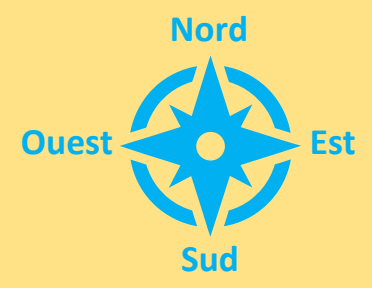
Algorithmique débranchée

Les répétitions

Les répétitions permettent de simplifier un programme qui contient plusieurs fois les mêmes instructions consécutivement.

Ici, le lutin va avancer de 6 carreaux puis tourner à gauche **3 fois de suite**.

Cela revient à **écrire 3 fois ces mêmes blocs**.

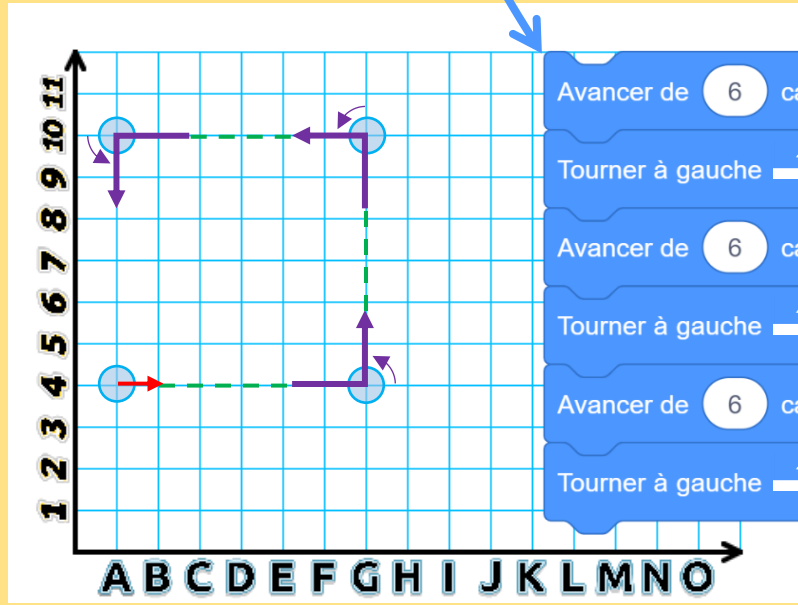


```

    Aller à la position A 4
    S'orienter vers l'est
    répéter 3 fois
        Avancer de 6 carreaux
        Tourner à gauche
  
```

```

    Avancer de 6 carreaux
    Tourner à gauche
    Avancer de 6 carreaux
    Tourner à gauche
    Avancer de 6 carreaux
    Tourner à gauche
  
```



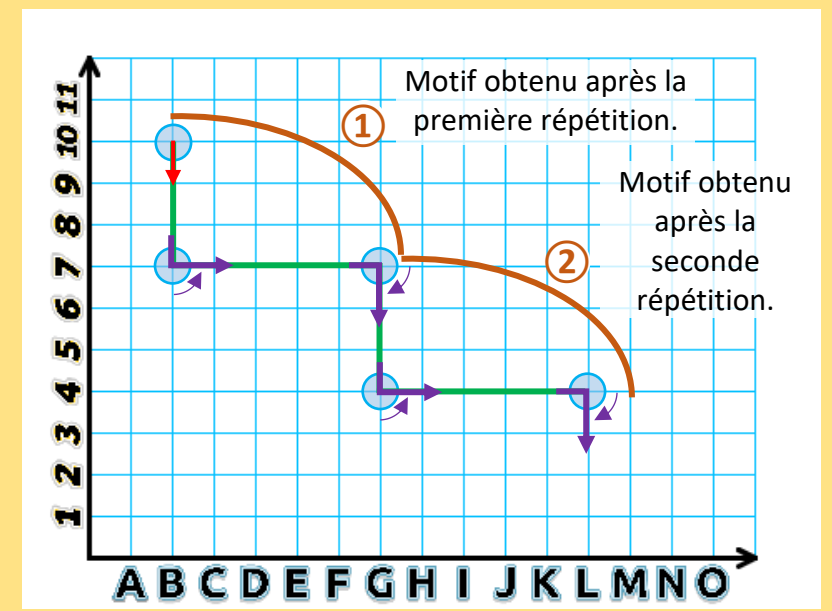
Exemple de programme :

Au début de ce programme (l'initialisation), le lutin est positionné en « B10 » et il est dirigé vers le sud. Le stylo est mis en position d'écriture.

Ces 4 instructions seront **répétées 2 fois de suite** (1 et 2).

```

    Aller à la position B 10
    S'orienter vers le sud
    stylo en position d'écriture
    répéter 2 fois
        Avancer de 3 carreaux
        Tourner à gauche
        Avancer de 5 carreaux
        Tourner à droite
  
```



Dans tous les exercices de cette série, il s'agit de retrouver le dessin que le lutin va réaliser en suivant le programme donné.