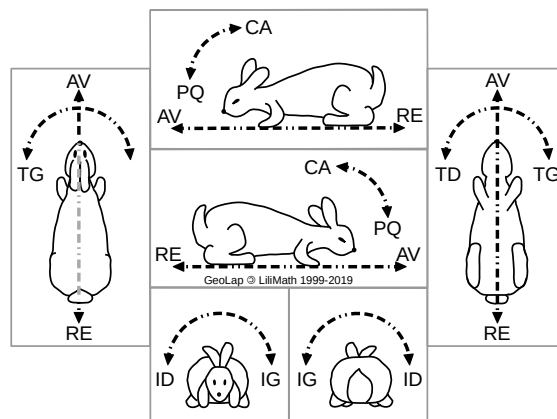


## Mouvements

AV 100	fait <u>av</u> ancer le lapin de 100 unités
RE 100	fait <u>re</u> culer le lapin de 100 unités
TD 90	fait <u>tour</u> ner à <u>dro</u> ite le lapin de 90°
TG 90	fait <u>tour</u> ner à <u>ga</u> uche le lapin de 90°
PQ 90	fait <u>pi</u> quer le lapin de 90°
CA 90	fait <u>cab</u> rer le lapin de 90°
ID 90	fait s' <u>in</u> cliner à <u>dro</u> ite le lapin de 90°
IG 90	fait s' <u>in</u> cliner à <u>ga</u> uche le lapin de 90°



## Déclarations

DANS nom 10	ajoute au langage l'instruction <u>nom</u> qui représente le nombre <u>10</u> (le nombre <u>10</u> <u>dans</u> <u>nom</u> )
PLI nom 90	ajoute l'instruction <u>nom</u> qui représente une valeur pouvant varier de 0 à son maximum <u>90</u> qui est l'angle de pli entre 2 faces.
POUR nom (...)	ajoute au langage l'instruction <u>nom</u> qui sera l'ensemble des instructions <u>entre parenthèses</u>
FACE nom (...)	ajoute au langage l'instruction <u>nom</u> qui sera l'ensemble des instructions <u>entre parenthèses</u> destinées à représenter une <u>face</u> utilisée pour calculer les rendus d'éclairage/coloration.
; ...	le caractère ; ou ' est suivi d'un texte servant à commenter le script

## Boucle

REPETE n (...)	<u>répète</u> <u>n</u> fois l'ensemble les instructions <u>entre parenthèses</u>
----------------	--

## Tracé

BC ou LC	<u>B</u> aissé <u>C</u> rayon ou <u>L</u> ève <u>C</u> rayon pour laisser ou non la trace du déplacement du lapin
FCC rouge	<u>F</u> ixe la <u>C</u> ouleur du <u>C</u> rayon utilisé par le lapin
FCF cyan	<u>F</u> ixe la <u>C</u> ouleur du <u>F</u> ond où le lapin dessine
FCT noir	<u>F</u> ixe la <u>C</u> ouleur du <u>con</u> Tour lorsque le lapin dessine des faces pleines
	bleu, cyan, noir, gris, vert, grisclair, magenta, orange, rose, rouge, blanc, jaune

## Quelques conseils pour ne pas perdre la trace du Lapin :

- Écrire un script complet du premier coup fonctionne rarement.
- Commencer par décomposer le solide en éléments de base :
  - utiliser la commande DANS pour nommer explicitement des longueurs ou des angles,
  - utiliser la commande POUR (et non FACE) pour les "faces" permet de suivre la trace du Lapin,
  - tester chaque définition POUR afin d'en voir l'effet réel.
- Pour localiser la ligne de commande où le lapin vous échappe, partir de la fin du script pour :
  1. mettre en commentaire chaque ligne jusqu'à retrouver un script fonctionnant correctement,
  2. ajouter cette ligne FCC rouge AV 10 RE 10 pour visualiser où le lapin va partir de cet endroit,
  3. supprimer progressivement les marques de commentaire et cette ligne de débogage,
  4. reprendre au 1. dès que le lapin s'échappe à nouveau.