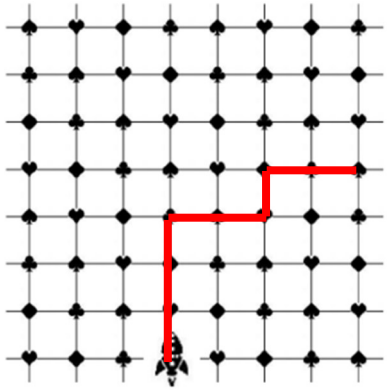
Consignes - Echelle 1 pas représente la longueur d'un segment entre deux symboles : ♥ cœur ; ♦ carreau ; ♣ trèfle ; ♠ pique

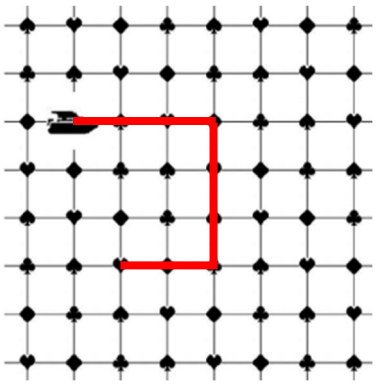
W- Mouvement

```
quand [flag] est cliqué
S'orienter à (0)
Avancer de (3) pas
tourner ↻ de (90) degrés
Avancer de (2) pas
tourner ↺ de (90) degrés
Avancer de (1) pas
S'orienter à (90)
Avancer de (2) pas
```



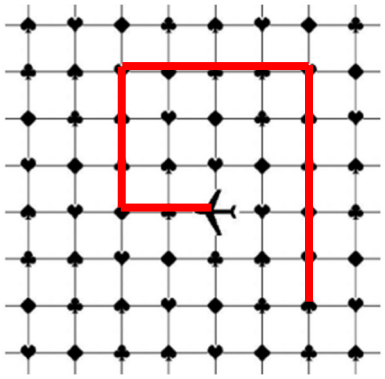
J - Boucle simple

```
quand [flag] est cliqué
S'orienter à (90)
répéter (2) fois
    Avancer de (3) pas
    tourner ↻ de (90) degrés
si <(symbole) = (coeur)> alors
    Avancer de (1) pas
sinon
    Avancer de (2) pas
```



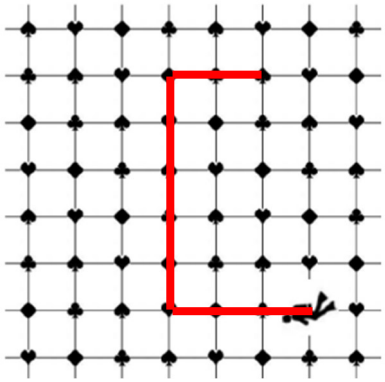
V - Variable

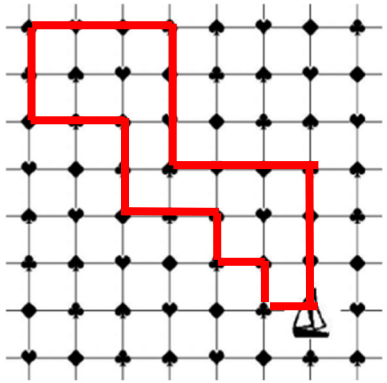
```
quand [flag] est cliqué
S'orienter à (-90)
mettre [longueur] à (2)
répéter (4) fois
    Avancer de (longueur) pas
    tourner ↻ de (90) degrés
    ajouter (1) à [longueur]
```



B - Boucles imbriquées

```
quand [flag] est cliqué
S'orienter à (-90)
avancer de (3) pas
tourner ↻ de (90) degrés
répéter (2) fois
    si <(symbole) = (carreau)> alors
        avancer de (2) pas
    sinon
        si <(symbole) = (coeur)> alors
            avancer de (5) pas
        sinon
            avancer de (1) pas
    tourner ↻ de (90) degrés
```



N - Bloc sous-programme

```
définir [escalier] (longueur)
répéter (2) fois
    avancer de (longueur) pas
    tourner ↻ de (90) degrés
    avancer de (longueur) pas
    tourner ↺ de (90) degrés

quand [flag] est cliqué
S'orienter à (-90)
escalier (1)
si <(symbole) = (carreau)> alors
    escalier (1)
sinon
    escalier (2)
S'orienter à (90)
escalier (3)
```