

POUR PHARE

FCC rouge //fixe la couleur du crayon au rouge //
LC FPOS -150 10 BC //place la tortue au début du dessin //
REPETE 2[AV 60 TD 90 AV 20 TD 90] // la tour //
LC AV 60 BC //place la tortue en haut de la tour //
TD 90 AV 15 TG 90 //... et en position de départ //
REPETE 4[AV 10 TG 90] //le haut de la tour //
LC AV 10 TG 30 BC //mise en place de la tortue... //
REPETE 3[AV 10 TG 120] //... pour le toit //
FCAP 90 LC AV 10 BC //encore une mise en place... //
FCAP 80 FCC JAUNE
AV 110 //...pour un rayon de lumière jaune... //
LC RE 110 BC //et retour... //
LC FCAP 0 RE 10 BC //on prend position... //
FCAP 100 AV 110 //pour un deuxième rayon de lumière //
LC ORIGINE BC //et c'est fini //
FIN

POUR MER //fixe la couleur du crayon en bleu //
FCC BLEUE CT //place la tortue en position de départ //
LC FPOS -160 (-60) BC //et une rangée de vagues... //
REPETE 13 VAGUE //etc //
LC FPOS -160 (-50) BC
REPETE 13 VAGUE
LC FPOS -160 (-40) BC
REPETE 13 VAGUE
LC FPOS -160 (-30) BC
REPETE 13 VAGUE
LC FPOS -160 (-20) BC
REPETE 13 VAGUE
LC ORIGINE BC //et c'est fini !!!
FIN

POUR VAGUE

FCAP 0
BC
REPETE 18 [AV 1 TD 10] //demi cercle supérieur //
REPETE 18 [AV 1 TG 10] //demi cercle inférieur //
FIN //attention, ici pas de retour à l'origine, les vagues se succèdent... //

POUR ROCHER

FCC VERTE //fixe la couleur du crayon en vert //
FCAP 0
LC
TG 90 AV 160 TD 90 //place la tortue au point de départ du dessin //
BC
AV 10
TD 90
AV 40
TD 45
AV 14
TG 45
AV 40
TD 45
AV 35
LC
ORIGINE //retour à l'état initial de la tortue //
FIN

POUR PAYSAGE

EFF
EFFTXT
FCFG EAU //fixe la couleur du fond de l'écran en eau //
FCC ROUGE //fixe la couleur du tour de l'écran en rouge //
ORIGINE // état initial de la tortue //
PHARE
ROCHER
MER
FIN

EFF DEROULE ACCELERE PAYSAGE