

#### 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