

// Imaginez un écran virtuellement divisé en 4 zones depuis le centre (le ORIGINE de la tortue, soit POSITION 0 0) : nord-est, sud-est, sud-ouest, nord-ouest (dans le sens des aiguilles d'une montre ...). La tortue agit dans le premier quadrant et les primitives POINT "copient" en miroir ce que fait l'original. //

```
POUR VA_ :X
REPETE :X [
    AV 1
    // On copie le déplacement dans les autres quadrants. //
    FCC VERTE POINT PH -XCOORD YCOORD
    FCC BLEUE POINT PH XCOORD (-YCOORD)
    FCC ORANGE POINT PH -XCOORD (- YCOORD)
]
FIN
```

```
POUR SYM1 :X
SI :X < 0 RETOURNE
VA_ :X TD 90
FCC 10000 SYM1 :X - 1
VA_ :X + 2 TD 90
FCC 20000 SYM1 :X - 1
VA_ :X * 2 TG 90
FCC 30000 SYM1 :X - 1
FIN
```

```
POUR SYM2 :X
SI :X < 0 RETOURNE
VA_ :X TD 90
FCC 10000 SYM2 :X - 1
VA_ :X * 2 TD 90
FCC 20000 SYM2 :X - 1
VA_ :X + 2 TD 90
FCC 30000 SYM2 :X - 1
FIN
```

```
EFF CT ACCELERE DEROULE
SYM1 50
```

// Taper dans la ligne de commande (fenêtre de travail): (Cliquer sur le bouton "Stop" pour terminer.)

```
EFF CT ACCELERE DEROULE SYM1 50
```

ou:

```
EFF CT ACCELERE DEROULE SYM2 50
```

```
//
```