

// Imaginez un écran virtuellement divisé en quatre 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 n°1 agit dans le premier quadrant et les tortues 2, 3 et 4 "copient" en miroir dans les autres quadrants ce que fait la première tortue. //

```
POUR VA_ :X
REPETE :X [
    OBEIS 1 AV 1 DONNE "c CAP // On mémorise le cap de la première tortue //
    OBEIS 2 FCAP 90+:c AV 1 // pour orienter correctement les autres. //
    OBEIS 3 FCAP 180+ :c AV 1
    OBEIS 4 FCAP 270+:c AV 1
    OBEIS 1
]
FIN
```

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

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

```
EFF CT ACCELERE DEROULE
OBEIS 1 MT FORME 2 BC FCC ROUGE // On initialise les tortues. //
OBEIS 2 MT FORME 2 BC FCC BLEUE
OBEIS 3 MT FORME 2 BC FCC VERTE
OBEIS 4 MT FORME 2 BC FCC ORANGE
OBEIS 1 // On détermine la tortue "pilote". //
SYM1 50
```

// (cliquer sur le bouton "stop" (fenêtre de travail) pour terminer.)

ou:

```
SYM2 50
//
```