
Informatique

Numéro d'inventaire : 2015.8.3178

Auteur(s) : Nicolas Di Biase

Type de document : travail d'élève

Période de création : 4e quart 20e siècle

Date de création : 1986

Matériau(x) et technique(s) : papier, papier cartonné

Description : Cahier agrafé à couverture verte. Sur la 1ère de couv. dans le coin droit supérieur : illustration "conquérant" avec un cheval monté d'un homme. Sur la partie inférieure de la 1ère de couv. : Lignes horizontales blanches allant de la 1ère à la 4ème de couv. et bande lignée avec, au crayon de bois, les nom et prénom de l'élève ainsi que "informatique 1986". En bas à droite de la 1ère de couv. : caractéristiques du cahier. Réglure sèyes, encre bleue, rouge, crayon de bois, crayon de couleur bleu, rouge, vert.

Mesures : hauteur : 22 cm ; largeur : 17 cm

Notes : Leçons sur le langage logo. Le langage logo consiste à entrer des commandes pour faire se déplacer une figure ressemblant à une tortue (souvent un triangle). Les déplacements permettent de tracer des formes géométriques. Les commandes par exemple mentionnées sur la feuille collée dans le cahier sont : "av" qui, couplée à nombre, fera avancer la tortue d'un nombre de "pas" correspondant à celui indiqué. Pour faire tourner la tortue : "td" suivi d'un nombre en degrés pour orienter son déplacement. Ici, la tortue tournera de x degrés vers la droite. Pour la faire tourner de x degrés vers la gauche : "tg". Commandes pour le remplissage des formes, étapes pour réaliser une forme, etc. Des mots ont été écrits et recopiés dans les dernières pages manuscrites du cahier. Une feuille évaluée avec des réponses est glissée dans le cahier.

Mots-clés : Informatique

Filière : École primaire élémentaire

Niveau : Cours élémentaire

Autres descriptions : Nombre de pages : Non paginé

Commentaire pagination : 9 p. manuscrites sur 48 p.

Langue : Français

DI. BIASE

Nicolas

Informatique

Lundi 20 Octobre 1986

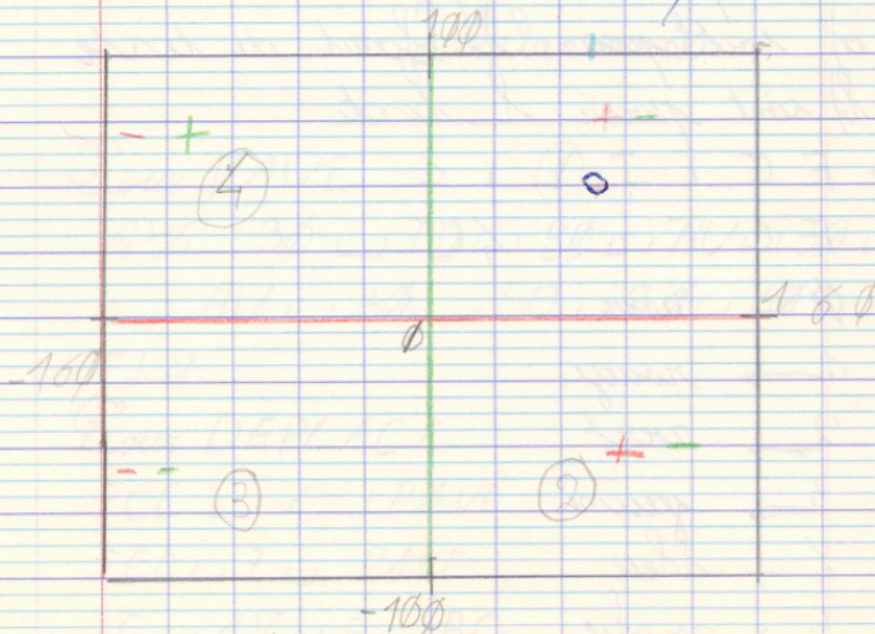
Pour faire apparaître **ÉDITEUR**
il faut taper : **ED + ENTRÉE**.

Pour corriger : 1°) placer le curseur sous la
lettre à effacer 2°) taper **EFF**.

Programme : **POUR HEXA(E)**
REPETE [16] [1 V 3 0 1 T D 0] (E)
FIN (E)

Pour sortir de la page E D on tape **ENTRÉE** [0]

Comment déplacer la tortue



Comment fixer la position (F.P.O.S) de la lettre
qu'indique:

1) sa position par rapport à la ligne
pour. 2) sa position par rapport à la ligne
verte. Pour nommer la lettre au
centre de la ligne O R I G I N E.

LC F P O S 8 0 5 0 I
B

Les couleurs

On peut utiliser 2 couleurs numériques de 0 à 9

a) soit pour le fond de texte

b) soit pour la lettre

exemple: F C F T 1

F C T 4

0 → noir

1 → rouge

2 → vert

3 → jaune

4 → bleu

5 → violet

6 → bleu clair

7 → blanc

Déplacements

Soit PAVE

AV 30 TD 90 AV 30 TD 90

AV 30 TD 90 30 TD 90

FIN

Soit DEPLACE

FCC 4 PAVE

FCC 7 PAVE

LC AV 5 BC

FIN