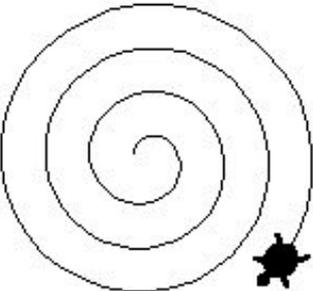


LogoWriter ou MicroMondes :

Les variables en Logo

<p>1) choisir le nom d'une variable :</p>	<p>un nom de variable doit posséder au moins un caractère et être différent des mots utilisés par le langage Logo; pas d'espaces dans un nom de variable !</p>
<p>2) initialiser une variable :</p>	<p>pour donner une valeur initiale à une variable, on procède ainsi :</p> <pre>donne "truc 12</pre> <p>(remarque : ne pas oublier le signe <code>"</code>)</p>
<p>3) modifier la variable :</p>	<p>on peut faire varier automatiquement la valeur d'une variable (dans une boucle, par exemple):</p> <pre>donne "truc :truc + 1</pre> <p>(remarque : la variable dont la valeur est déjà connue est précédée de <code>:</code>)</p>
<p>voici une petite procédure utilisant une variable :</p> 	<p>pour spirale</p> <pre>vg donne "pas 1 repete 130 [av :pas dr 10 donne "pas :pas + •] fin</pre> <p><i>remplacer le signe • par un nombre !</i></p>