

28 Le bloc CARRE permet de mettre le stylo en position d'écriture, puis de tracer les quatre côtés d'un carré : la longueur de chacun de ses côtés est la valeur affectée à la variable « côté ». Enfin, on relève le stylo.

Lors de l'exécution du programme, on affecte tout d'abord la valeur 20 à la variable côté, après être allé au point de coordonnées $(-140 ; 0)$ et s'être orienté à 90 degrés vers la droite.

On répète alors quatre fois les instructions suivantes : tracer un carré de côté « côté », avancer de « côté » pas (vers la droite, le bloc CARRE nous ramenant au point d'avant son exécution), puis ajouter 10 au contenu de la variable côté.

On trace donc quatre carrés de côtés 20, 30, 40 et 50 pour terminer à la position $(0 ; 0)$.

