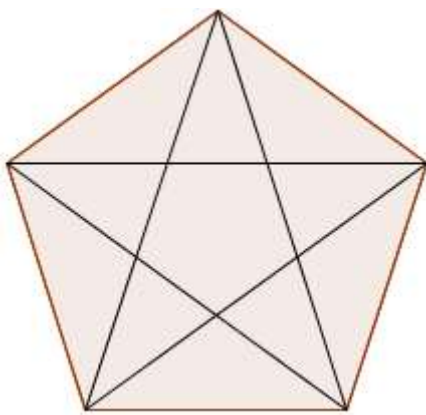


## Utilisation de boucles – Suite

- Boucles : dans un algorithme, une **boucle** consiste à faire **répéter un certain nombre de fois** une même séquence d'instructions. Il existe principalement **deux types de boucles** : la boucle « Répéter  $x$  fois ... » et la boucle « Répéter jusqu'à ce que ... ».
- Lorsqu'on souhaite **indiquer le nombre de répétitions** souhaitées on utilise le bloc suivant à l'intérieur duquel on insère la séquence d'instructions que l'on souhaite répéter.

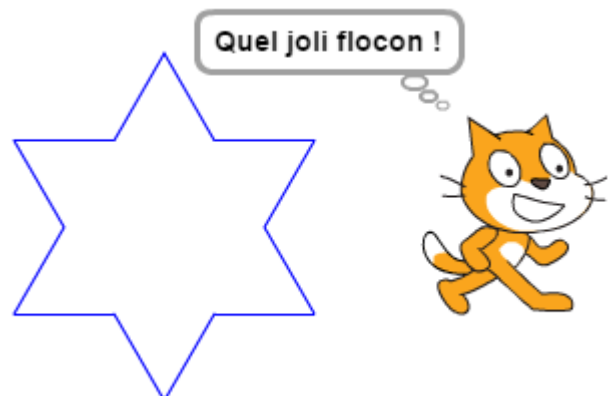
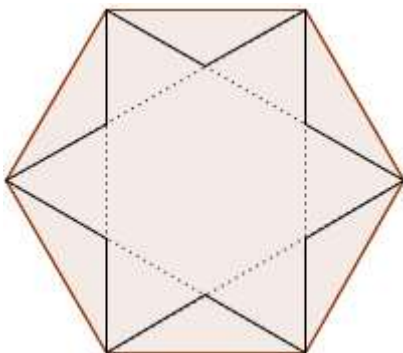


## Une belle étoile à cinq branches



Dans un pentagone régulier, on peut tracer une étoile à cinq branches en joignant successivement « un sommet sur deux ». Après avoir fait une étude précise des mesures des angles de la figure, écrire un algorithme permettant à notre chat de tracer une belle étoile à cinq branches...

## Un joli flocon de neige



Dans un hexagone régulier, on peut tracer une étoile à six branches en joignant successivement « un sommet sur deux ». Après avoir fait une étude précise des mesures des angles de la figure, écrire un algorithme permettant à notre chat de tracer un joli flocon de neige...