

Algorithmique et Programmation

Projet Logo

G1: keriven(at)cermics.enpc.fr G2: Jean-Philippe.Pons(at)sophia.inria.fr
G3: charpiat(at)clipper.ens.fr G4: thomas.deneux(at)ens.fr
G5: pierre(at)senellart.com G6: gmellier(at)melix.org

09/01/2004

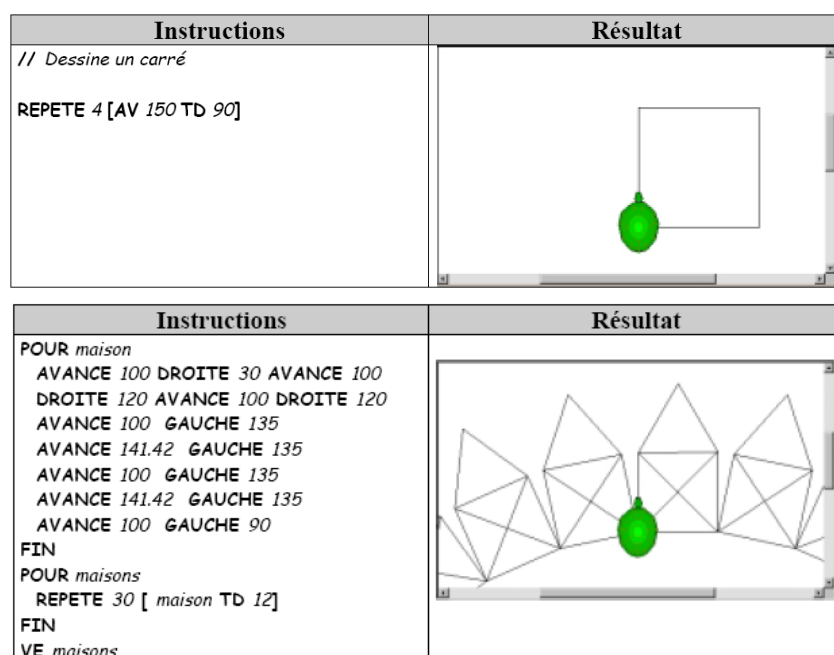


FIG. 1 – Logo et tortue.

1 Objectif

Voici un extrait d'un manuel de Logo :

Le langage Logo n'est pas un langage de programmation comme les autres. Capable d'enthousiasmer les plus jeunes sur les bancs de l'école, il fascine tout autant les adultes. Car, au-delà de la tortue graphique qui exécute sur l'écran d'étonnantes figures, se cache un vrai langage de programmation, riche, structuré et fonctionnel. [...] Les créateurs de Logo, Papert et Minski, ont souhaité créer un langage de programmation afin d'utiliser la puissance de l'outil informatique dans les tâches d'enseignement. Plus que tout autre langage, Logo a été conçu dans le but de démystifier les ordinateurs et la programmation. La simplicité de mise en oeuvre de ce langage est étonnante : quelques minutes suffisent pour en comprendre la logique et se lancer dans la création de projets personnels. Pourtant, malgré cette simplicité apparente, Logo est un véritable langage de programmation qui permet d'aborder des concepts fondamentaux de l'informatique. [...] Le premier système Logo a fonctionné en 1970 au Massachusetts Institute of Technology (MIT), dans le laboratoire d'intelligence artificielle.

qui pourrait aussi bien se résumer par deux exemples issus du même manuel (figure 1). L'objectif de ce projet est d'implémenter un **sous ensemble** du langage Logo.

2 Travail à fournir

A partir de l'étude du manuel Logo disponible sur <http://lwh.free.fr/pages/prog/logo/Logo.pdf>, il s'agira :

1. De comprendre et d'expliquer ce qu'il faudrait faire pour implémenter toutes les fonctionnalités du langage, et, après discussion avec son enseignant, de décider d'un sous-ensemble à implémenter.
2. D'implémenter ce sous-ensemble et de programmer quelques exemples.