

- Jeu(x) d'instructions
 - spécifiques turtle: `forward()`, `right()`, `penup()`, *etc.*
 - générales au langage: `import`, `def`
- Structures de contrôles les plus simples
 - Séquence (1 par ligne ou séparés par ;)
 - Programme (script)
- Regroupement d'instructions : sous-programme
 - `def <identificateur>(): + bloc`
 - définition (une fois) avant appel (une ou plusieurs fois)
- Fonctions avec paramètre
 - Paramètre formel vs. paramètre réel (valeur)
 - Paramètres multiples, valeurs par défaut