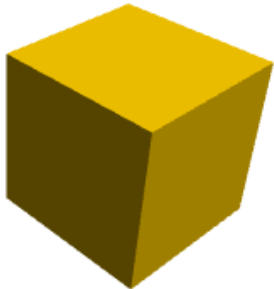


BlocksCad

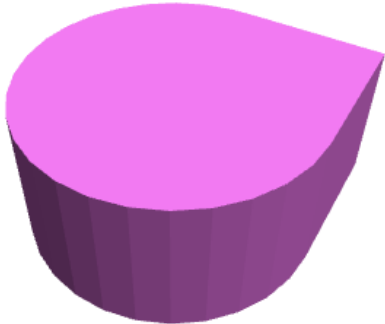
```
cylindre rayon1 10 rayon2 10 hauteur 10 non centré
```



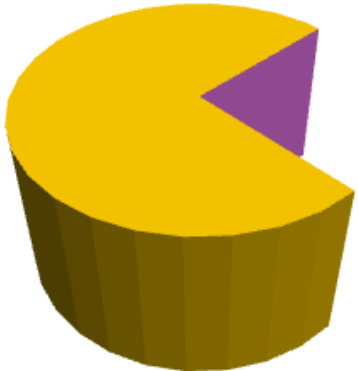
```
cube X 10 Y 10 Z 10 non centré
```



```
+ union  
cylindre rayon1 10 rayon2 10 hauteur 10 non centré  
plus  
cube X 10 Y 10 Z 10 non centré
```



```
+ soustraction  
cylindre rayon1 10 rayon2 10 hauteur 10 non centré  
moins  
cube X 10 Y 10 Z 10 non centré
```



```
+ soustraction  
cube X 10 Y 10 Z 10 non centré  
moins  
cylindre rayon1 10 rayon2 10 hauteur 10 non centré
```



```
+ intersection  
cylindre rayon1 10 rayon2 10 hauteur 10 non centré  
avec  
cube X 10 Y 10 Z 10 non centré
```



```

compter avec i de 1 à 100 par 10 (coque )
faire
+ translation X 0 Y i Z 0
cylindre rayon1 4 rayon2 4 hauteur 10 non centré

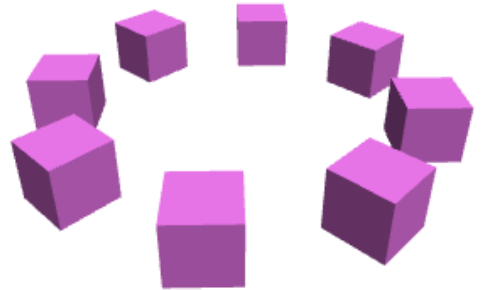
```



```

compter avec i de 1 à 360 par 45 (coque )
faire
+ rotation X 0° Y 0° Z i
+ translation X 0 Y 25 Z 0
cube X 10 Y 10 Z 10 non centré

```



```

compter avec i de 1 à 360 par 10 (coque )
faire
+ rotation X 0° Y 0° Z i
+ translation X 10 Y 0 Z i
cube X 10 Y 50 Z 4 centré

```



```

+ union
+ côtés 20
+ soustraction
cylindre rayon1 10 rayon2 10 hauteur 20 centré
moins
cylindre rayon1 1.7 rayon2 1.7 hauteur 20 centré
plus
+ translation X -5 Y 1.4 Z 0
cube X 10 Y 5 Z 10 non centré

```

