

Algorithmique débranchée

Le repérage

Dans ces exercices, un lutin se déplace dans un repère où sa position est donnée par l'intersection d'une ligne verticale (repérée par une lettre de « A » à « O ») et d'une ligne horizontale (repérée par un nombre de « 1 » à « 11 »).

Ce bloc positionne le lutin à l'intersection de la ligne verticale repérée « F » et de la ligne horizontale numérotée « 8 ».

Aller à la position F 8



Si le lutin se déplace d'une position à une autre et que le stylo est en position d'écriture, alors il trace un segment entre ces deux positions.

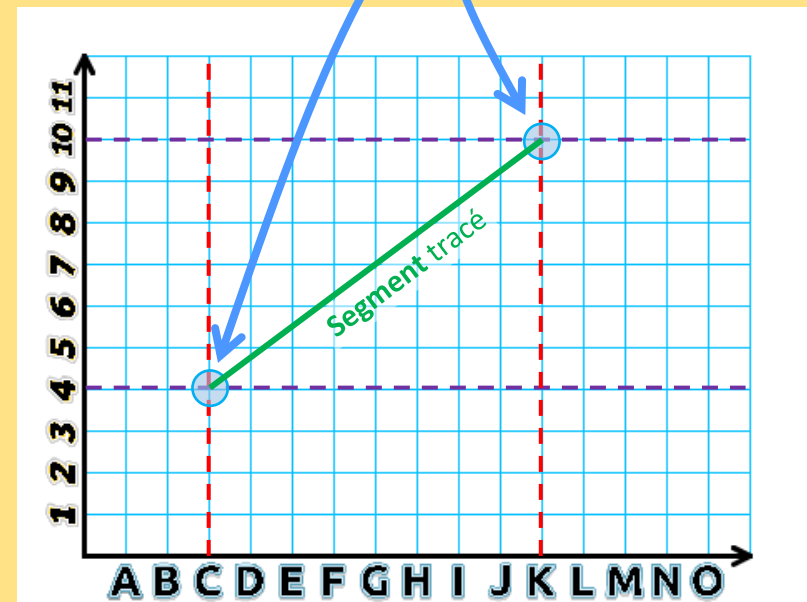
Le lutin se déplace de la position « C4 » à la position « K10 ».

Comme le stylo était en position d'écriture, un segment a été tracé lors du déplacement.

stylo en position d'écriture

Aller à la position C 4

Aller à la position K 10



Ainsi, en une succession de déplacements, le lutin va tracer un « dessin ». Dans tous les exercices qui suivent, il s'agit de retrouver le dessin que le lutin va réaliser en suivant le programme donné.