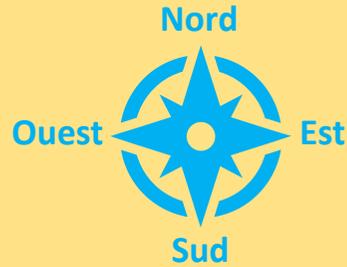


## Algorithmique débranchée

### Les déplacements absolus

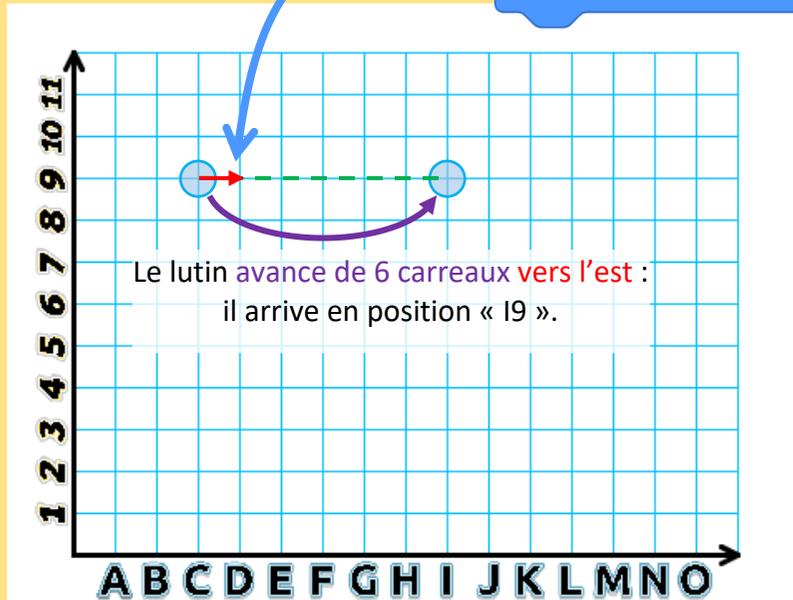


Dans ces exercices, le lutin est orienté dans **une direction** (est, ouest, nord ou sud) et se **déplace d'un certain nombre de carreaux** en avançant dans cette direction.

Le lutin est à la position « C9 » et **il est orienté vers l'est** : lorsqu'il avance de 6 carreaux, ce sont 6 carreaux **vers l'est**.

Code blocks for the exercise:

- Aller à la position C 9
- S'orienter vers l'est
- Avancer de 6 carreaux



### Exemple de programme :

① Au début de ce programme (l'initialisation), le lutin est positionné en « J9 » et il est dirigé vers l'ouest.

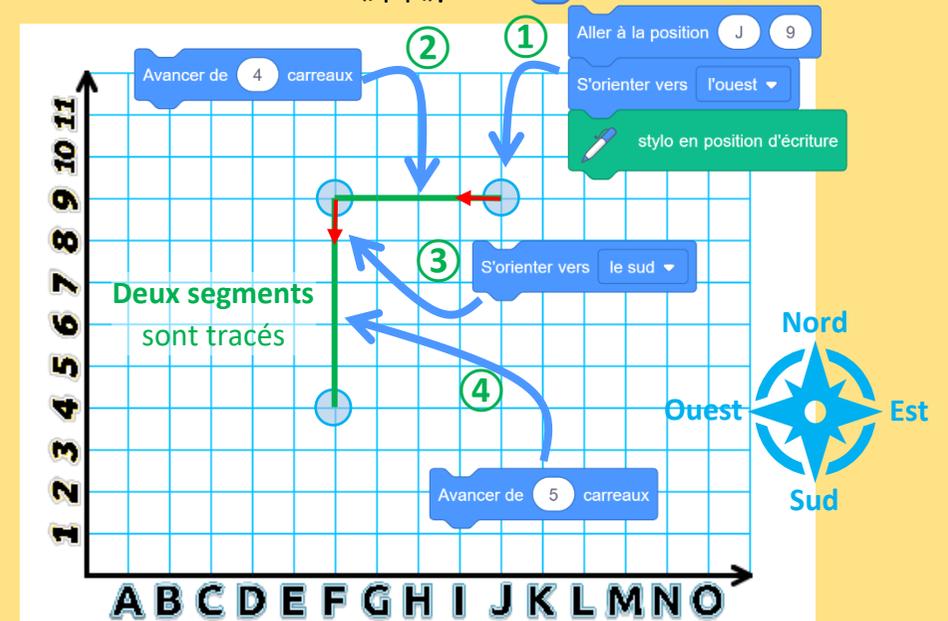
② Le stylo est mis en position d'écriture : des segments seront tracés lors des déplacements du lutin.

③ Lorsqu'il avance de 4 carreaux, ce sont 4 carreaux vers l'ouest : il arrive en « F9 ».

④ Il s'oriente ensuite vers le sud et avance de 5 carreaux : il arrive en « F4 ».

Code blocks for the example program:

- Aller à la position J 9
- S'orienter vers l'ouest
- stylo en position d'écriture
- Avancer de 4 carreaux
- S'orienter vers le sud
- Avancer de 5 carreaux



Dans tous les exercices de cette série, il s'agit de retrouver le dessin que le lutin va réaliser en suivant le programme donné.