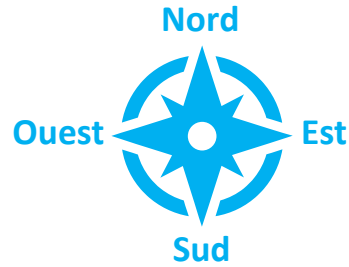


Algorithmique débranchée

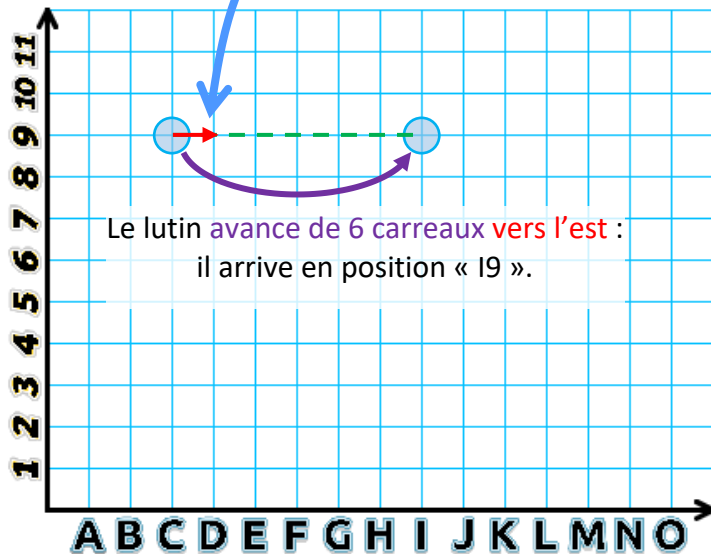
Les déplacements absolus



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**.

```
Scratch code blocks:  
1. Aller à la position (C, 9)  
2. S'orienter vers (l'est)  
3. Avancer de (6) carreaux
```



Exemple de programme :

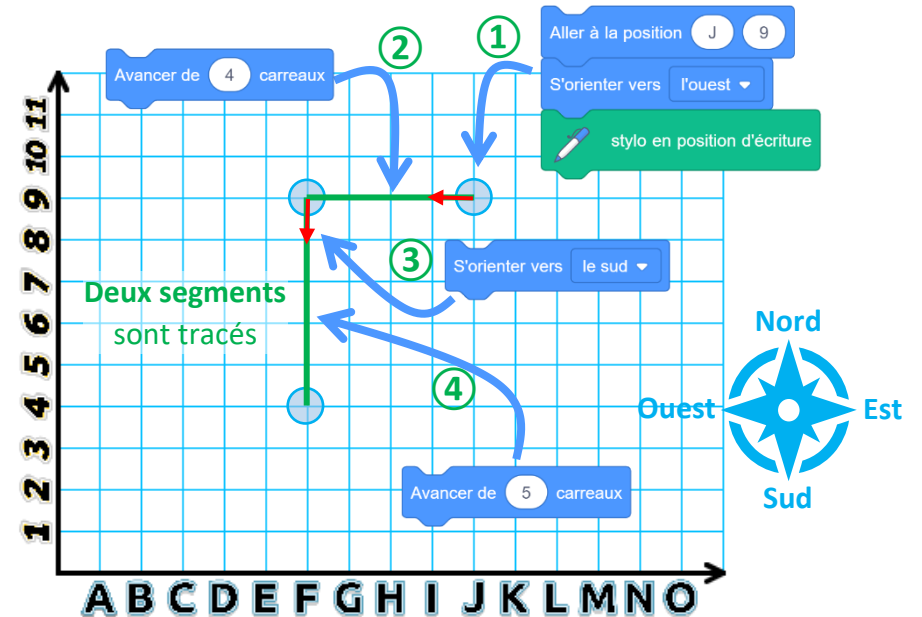
① Au début de ce programme (l'initialisation), le lutin est positionné en « J9 » et il est dirigé vers l'ouest.

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 ».

```
Scratch code blocks:  
1. Aller à la position (J, 9)  
2. S'orienter vers (l'ouest)  
3. stylo en position d'écriture  
4. Avancer de (4) carreaux  
5. S'orienter vers (le sud)  
6. 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.