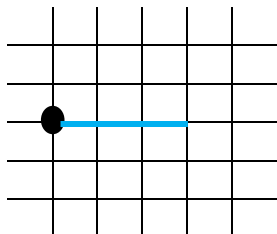


GEOM4

Tracer une figure d'après son programme

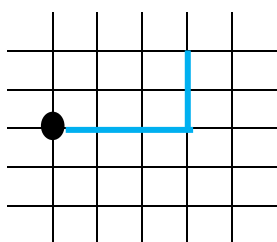
Le programme code les déplacements qui permettent de passer d'un nœud au suivant.

Les déplacements s'effectuent le long des lignes verticales et horizontales. Lorsqu'on place un nœud, on le relie au précédent en traçant le segment à la règle.

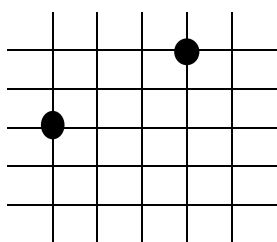


● 3D-2H ●

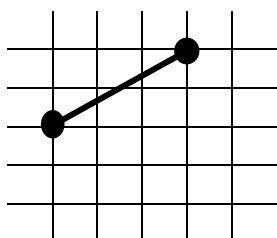
Je me déplace de 3 nœuds vers la droite (sans tracer) en partant du dernier point,



puis de 2 nœuds vers le haut (sans tracer).



Je place le nouveau point sur le nœud d'arrivée.



Je relie le nouveau point avec le précédent en traçant à la règle.

Remarques :

Lorsque dans le programme il n'y a qu'une seule direction entre 2 points, alors le segment sera tracé sur une ligne du quadrillage.

Le dernier déplacement du programme doit nous ramener au point de départ.

Il est conseillé de barrer les points au fur et à mesure sur le programme.

Variantes

On peut remplacer les directions **H** (haut) **B** (bas) **D** (droite) et **G** (gauche) par :

- Les points cardinaux : **N** (Nord = H) **S** (Sud = B) **E** (Est = D) **O** (Ouest = G)
- Les directions en anglais : **U** (up = H) **D** (down = B) **R** (right = D) **L** (left = G)
- Tout simplement des flèches : **↑** **↓** **→** **←**
- Etc