

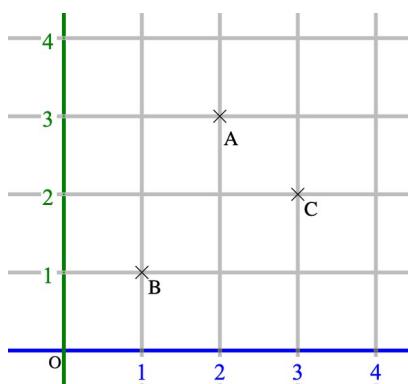
INITIATION INFORMATIQUE

RÉSUMÉ DE COURS

Méthode Se repérer dans le plan

Pour repérer un objet dans le plan, on utilise deux directions : la **première** pour se repérer **horizontalement** et la **deuxième** pour se repérer **verticalement**.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3			■		
4					
5					



La cellule C3 est en vert.

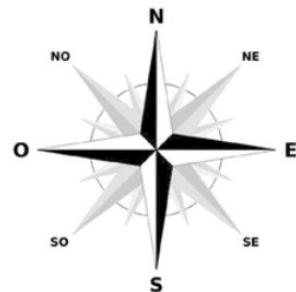
A(2;3) , B(1;1) , C(3;2)



Méthode Se repérer sur une carte

Sur une carte, on peut se repérer par rapport aux quatre points cardinaux : **nord, est, sud et ouest** pour un déplacement absolu.

Ces orientations sont présentées sous forme d'une rose des vents comme ci-contre.



Méthode Décrire un déplacement dans le plan

Pour décrire un déplacement, on utilise un langage composé de mots simples tels que :

- **haut, bas, droite, gauche** ... pour un déplacement absolu ;
- **avancer, tourner à droite, tourner à gauche, faire demi-tour, effectuer un quart de tour...** pour un déplacement relatif.

On retrouve ce vocabulaire le plus souvent dans des logiciels de programmation par blocs comme ci-dessous.

avancer de 100

aller à x: 0 y: 0

Labomep



tourner ⚡ de 180 degrés

aller à position aléatoire ▾

tourner ⚡ de 45 degrés

s'orienter à 90

- On parle de déplacement absolu, lorsque l'effet des instructions ne dépend pas de l'orientation initiale du « sujet » qui les reçoit.

Par exemple : « tourne-toi vers le tableau », « avance de deux pas vers la fenêtre », « avance de trois pas vers l'est »;

- On parle de déplacement relatif, lorsque l'effet des instructions dépend de l'orientation initiale du «sujet » qui les reçoit.

Par exemple : « effectue un quart de tour vers la droite », «avance de trois pas ».