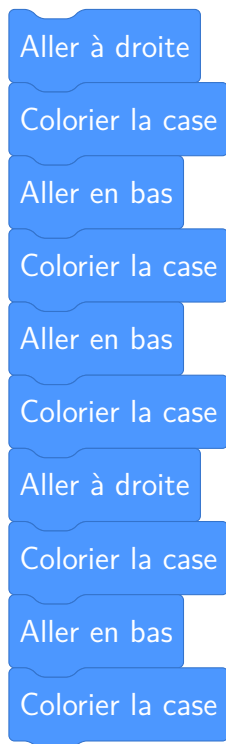


EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10



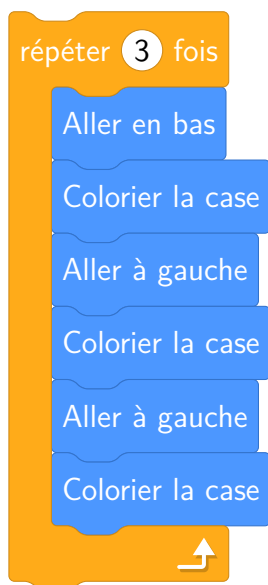
	A	B	C	D	E
0					
1					
2					
3					
4					
5					

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10



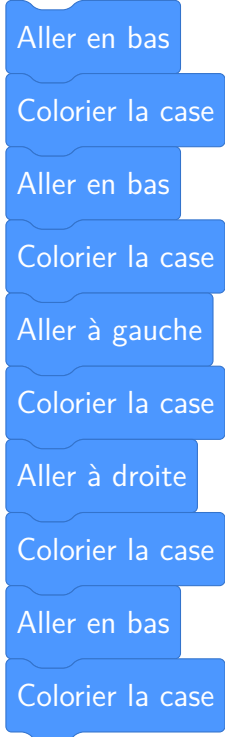
	A	B	C	D	E	F	G	H	I
0									
1									
2									
3									
4									
5									

EX 3

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10



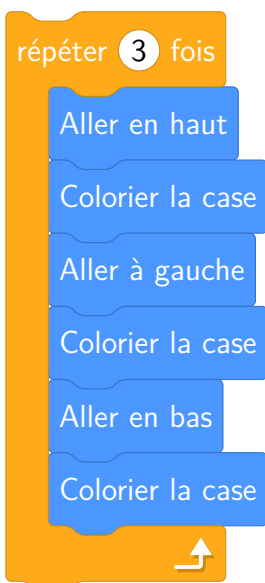
	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				
4				
5				

EX 4

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10



	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						

Corrections

EX 1

	A	B	C	D	E
0					
1					
2					
3					
4					
5					

EX 2

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
0									
1									
2									
3									
4									
5									

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
0									
1									
2									
3									
4									
5									

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
0									
1									
2									
3									
4									
5									

EX 3

	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				
4				
5				

EX 4

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						