

G2

Se déplacer dans un quadrillage

⇒ Pour se repérer sur un plan, on peut utiliser un **quadrillage**. Pour cela, il faut repérer la **colonne horizontale** et la **colonne verticale** correspondantes. Au point d'intersection, se situe la case recherchée que l'on pourra coder à l'aide du nom de la colonne horizontale et du nom de la colonne verticale (des chiffres et des lettres, par exemple).

→ Le triangle se trouve dans la case (F ; 2) et le carré dans la case (C ; 4).

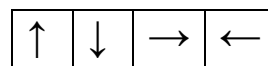
	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4							
5							

⇒ Pour se déplacer sur un quadrillage, on peut utiliser les **coordonnées** des différentes cases ou bien utiliser des **flèches de direction**.

→ Pour aller de la case (A ; 4) à la case (B ; 1), on peut coder le déplacement ainsi $\rightarrow \uparrow \uparrow \uparrow$

ou bien citer chaque case traversée

(B ; 4) – (B ; 3) – (B ; 2) et (B ; 1).



	A	B	C	D
1		x		
2				
3				
4	x			