

## Exercice 1. Déplacement d'un pion

Le pion ○ est en C3.

Cet algorithme décrit son déplacement case par case :

```

Début
  droite
  Si cloche alors
    gauche
    gauche
  Sinon
    haut
    droite
  bas
  bas
Fin

```

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

 Dans quelle case arrive le pion ?

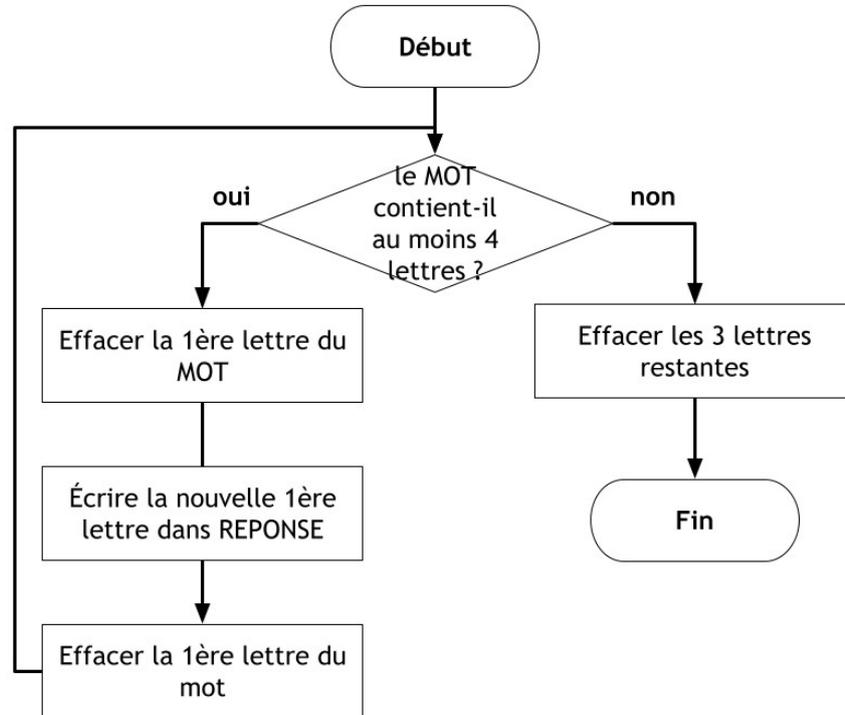
	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

 Dans quelle case arrive le pion ?

 Traduire l'algorithme en Python, sachant que les fonctions droite(), gauche(), haut(), bas() et estSurCloche() existent.

## Exercice 2. Manipulation de lettres

Soit le MOT `A S B O N U Y R L I P S P I X` et l'algorithme Mystère2 suivant :



Algorithme Mystère2

✍ **À Faire** : Réaliser les actions suivantes.

1. Quelle est la valeur de **REPONSE** à la fin de l'exécution de l'algorithme Mystère2 ci-dessus ?

REPONSE :

2. Idem que précédemment pour le MOT `H C O L L A S V R E M C H I E N L I T`

REPONSE :



✍ Traduire les algorithmes en Python, sachant que les fonctions `droite()`, `gauche()`, `haut()`, `bas()` existent.

--	--	--

### Exercice 4. Dessin aléatoire

Un élève a écrit l'algorithme suivant :

1. Remplir tout l'écran de gris.
2. Choisir un nombre aléatoire entre 1 et 10 et l'appeler R.
3. Répéter 5 fois la séquence d'instructions suivante :
  1. afficher un disque de rayon R, blanc ou noir, à une position aléatoire,
  2. afficher un carré blanc de taille aléatoire à une position aléatoire.

✍ **À Faire** : Seulement 3 des dessins ci-dessous ont pu être générés par le programme. Lesquels ?

