**ALGO 1**

Exercice ALGORITHME :

1. Figure géométrique

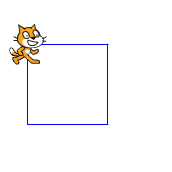


Quelle figure géométrique trace le personnage ?

Dessiner la figure obtenue sur votre copie. (les dimensions sont en mm)

1. Déplacement

Le programme ci-dessous propose le déplacement du personnage un carré.

Déterminer la position finale du personnage. Indiquer la bonne solution sur votre copie.

**Solution A Solution B Solution C Solution D**

