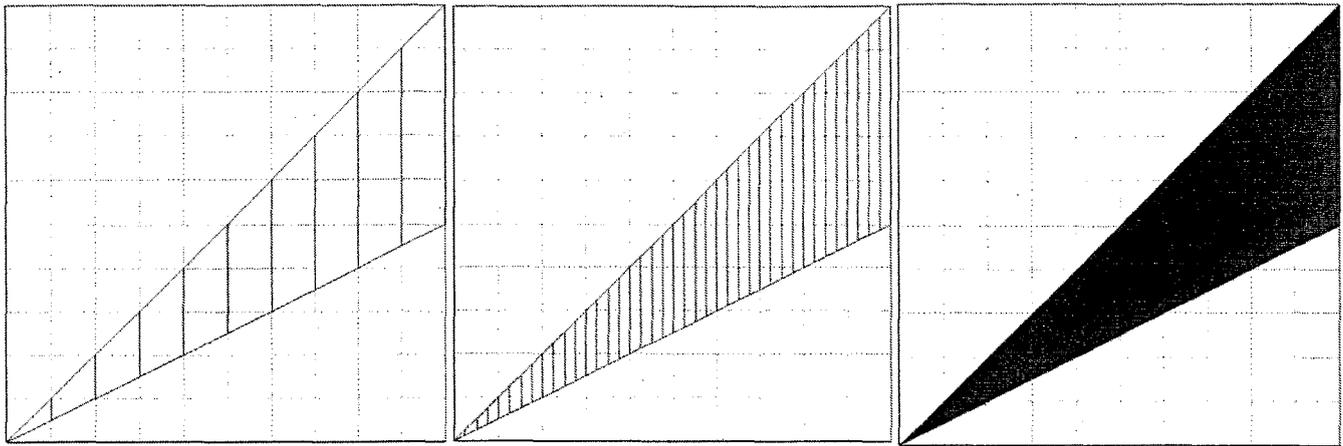


Ex 1. Créer un algorithme réalisant un « hachurage ».

Le but de l'exercice est de réaliser un algorithme sur Algobox réalisant les dessins suivants :



Xmin: 0 ; Xmax: 10 ; Ymin: 0 ; Ymax: 10 ; GradX: 1 ; GradY: 1

Xmin: 0 ; Xmax: 10 ; Ymin: 0 ; Ymax: 10 ; GradX: 1 ; GradY: 1

Xmin: 0 ; Xmax: 10 ; Ymin: 0 ; Ymax: 10 ; GradX: 1 ; GradY: 1

- On utilisera 3 variables : a, b, pas
a et b représentant abscisses et ordonnées de points, pas sera l'écart entre les hachures
- On utilisera la commande graphique « TRACER_SEGMENT »
- Les 3 figures sont réalisées par le même algorithme : seule une variable est modifiée
- Le repère est indiqué sous le graphique.
- L'algorithme utilisera une boucle « TANT_QUE ».
- On s'inspirera des algorithmes faits au TD 01.

Ce qui est attendu :

On réalisera l'algorithme sur Algobox et on imprimera l'algorithme et la figure obtenue (1^{ère} figure).

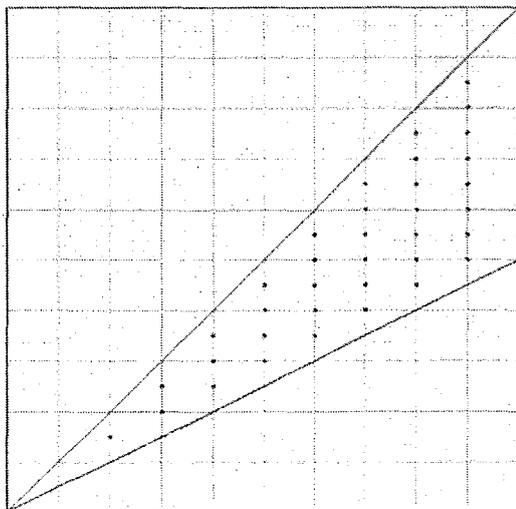
On indiquera seulement les modifications à faire pour obtenir les 2 autres figures.

On donnera quelques explications.

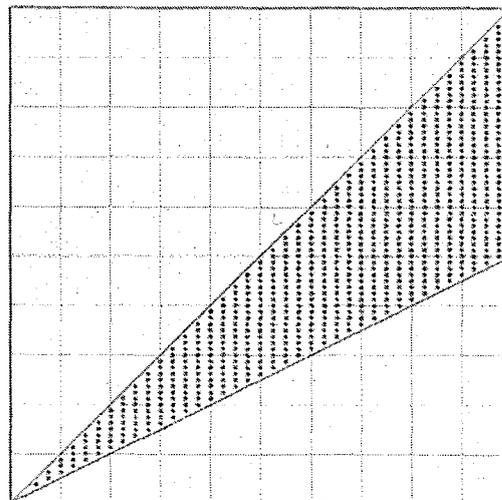
Ex 2. Un autre algorithme (facultatif car difficile)

Créer un algorithme réalisant les figures ci-dessous (la différence entre les deux figures vient de la modification du pas). On sera amené à faire 2 boucles imbriquées l'une dans l'autre.

Question subsidiaire : Combien y a-t-il de points dans la figure de droite ?



Xmin: 0 ; Xmax: 10 ; Ymin: 0 ; Ymax: 10 ; GradX: 1 ; GradY: 1



Xmin: 0 ; Xmax: 10 ; Ymin: 0 ; Ymax: 10 ; GradX: 1 ; GradY: 1