

T.P. n°6 : Algorithmique et maison flamande

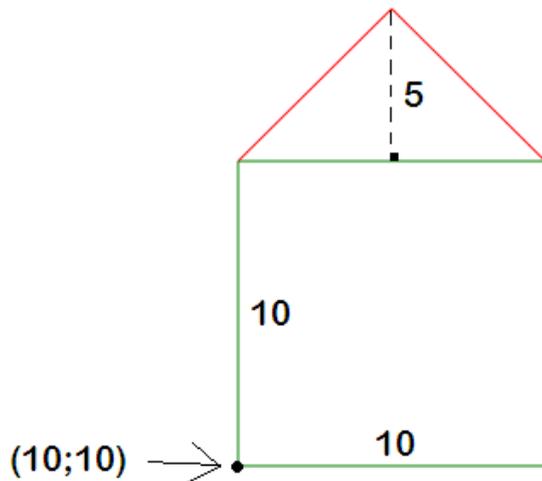
L'objectif de ce TP est de représenter sur Algobox la façade d'une maison flamande traditionnelle.



1. a. Régler le repère avec les coordonnées suivantes.

Xmin :	0	Xmax :	100	Graduations X :	1000
Ymin :	0	Ymax :	100	Graduations Y :	1000

b. Construire le dessin de la maison ci-dessous (utiliser TRACER_SEGMENT).



Maison traditionnelle de Bruges (place du Markt)

2. Déterminer la grande différence entre les contours de cette maison et d'une maison traditionnelle flamande.

APPELER LE PROFESSEUR POUR CONTRÔLER LA FIGURE

3. Pour tracer une façade de maison plus proche de la réalité, Arnaud propose l'algorithme suivant.

```
POUR compteur ALLANT_DE 1 A 4
  DEBUT_POUR
  TRACER_SEGMENT (10,20+compteur)->(20,20+compteur)
  FIN_POUR
```

- Réaliser cet algorithme sur Algobox.
- Quelles erreurs sont commises ?

APPELER LE PROFESSEUR POUR CONTRÔLER LA FIGURE ET LES ERREURS RELEVES

4. Modifier l'algorithme pour faire un affichage de maison flamande avec la crénelure.

APPELER LE PROFESSEUR POUR CONTRÔLER LA MAISON

- Modifier les dimensions de la maison pour effectuer une crénelure à 12 étages.
- Modifier l'algorithme pour demander à l'utilisateur combien d'étages de crénelure il veut et effectuer la maison en conséquence.
- Facultatif et à la maison : Sauriez-vous tracer la même maison avec briques apparentes ?

APPELER LE PROFESSEUR POUR CONTRÔLER LA MAISON