

Boucle for et graphiques sur albox

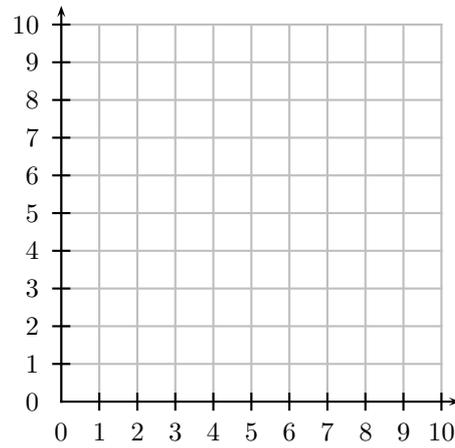
Partie I : Lecture d'un algorithme

Que fait l'algorithme suivant ?

Faire un dessin dans le repère ci-contre.

```
VARIABLES
k EST_DU_TYPE NOMBRE
DEBUT_ALGORITHME
  POUR k ALLANT_DE 1 A 10
    DEBUT_POUR
      TRACER_SEGMENT (0,k)->(k,k)
    FIN_POUR
  FIN_ALGORITHME
```

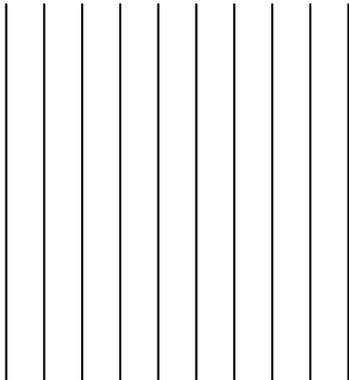
Taper cet algorithme dans albox en choisissant un repère gradué de 0 à 10 sur les deux axes et vérifier votre dessin.



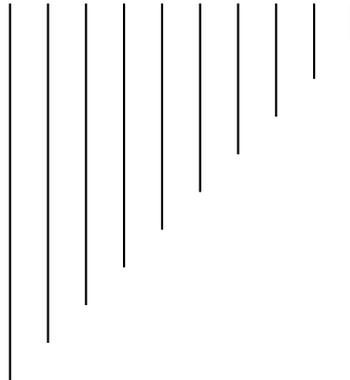
Partie II : Écriture d'algorithmes

Écrire des algorithmes qui permettent de faire les dessins suivants :

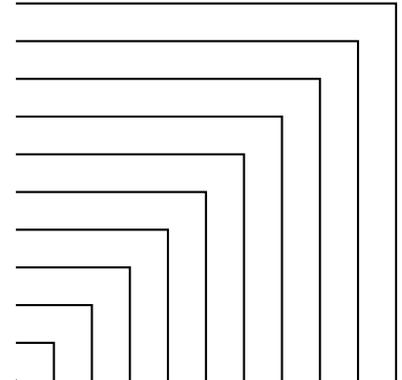
Dessin n° 1



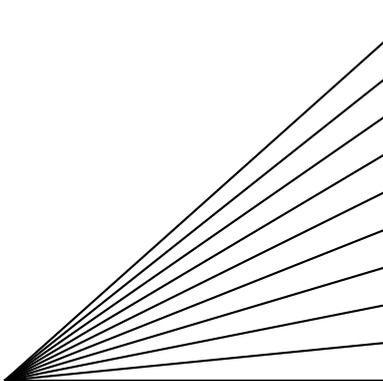
Dessin n° 2



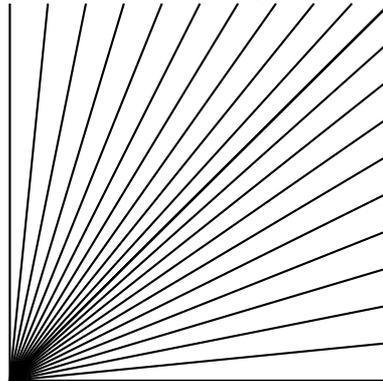
Dessin n° 3



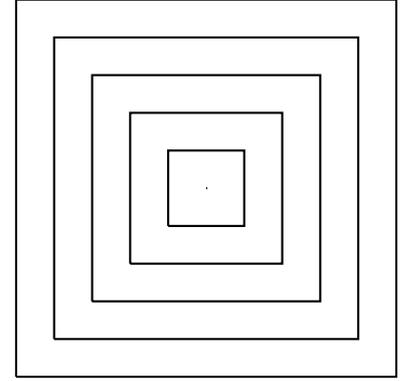
Dessin n° 4



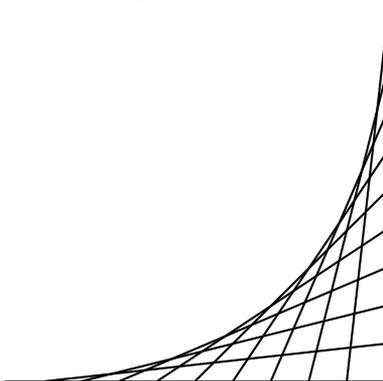
Dessin n° 5



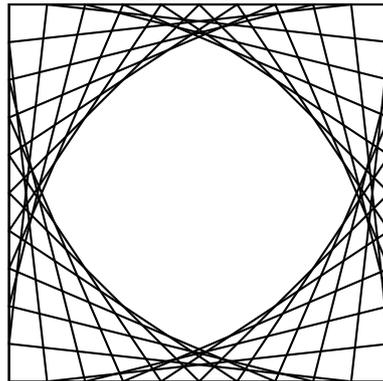
Dessin n° 6



Dessin n° 7



Dessin n° 8



Dessin n° 9

