

PIXEL ART

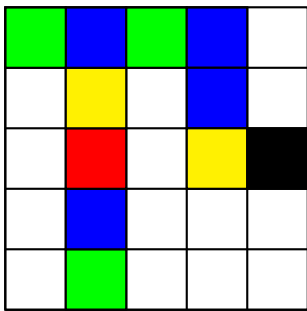


Cette activité se déroule dans l'application Pixel Art de l'environnement numérique de programmation Capytale. L'objectif est de construire un algorithme qui permet de colorier des cases carrées comme dans chacun des modèles indiqués. Attention à bien configurer le quadrillage de départ pour qu'il corresponde au résultat attendu. Le code couleur employé est le suivant : **B** pour Bleu, **R** pour Rouge, **V** pour Vert, **J** pour Jaune et **N** pour Noire.

Appeler l'enseignant à chaque fois que la figure obtenue correspond au résultat attendu.

Il faut être vigilant, le message Attention, déplacement hors du cadre impossible! ne doit pas apparaître.

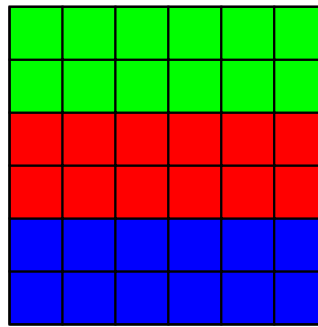
Figure n° 1



V	B	V	B	
	J		B	
	R		J	N
	B			
	V			

Ce coloriage se fait dans un carré 5x5.

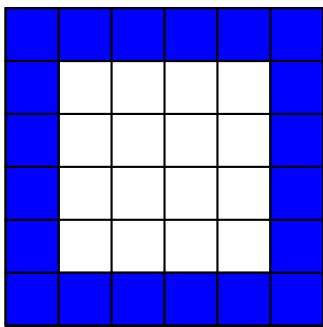
Figure n° 2



V	V	V	V	V	V
V	V	V	V	V	V
R	R	R	R	R	R
R	R	R	R	R	R
B	B	B	B	B	B
B	B	B	B	B	B

Ce coloriage se fait dans un carré 6x6.  
Penser à utiliser une boucle de répétition!

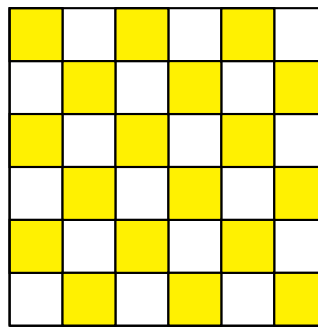
Figure n° 3



B	B	B	B	B	B
B					B
B					B
B					B
B					B
B	B	B	B	B	B

Ce coloriage se fait dans un carré 6x6.  
Il faut à nouveau utiliser un maximum de blocs de répétition.

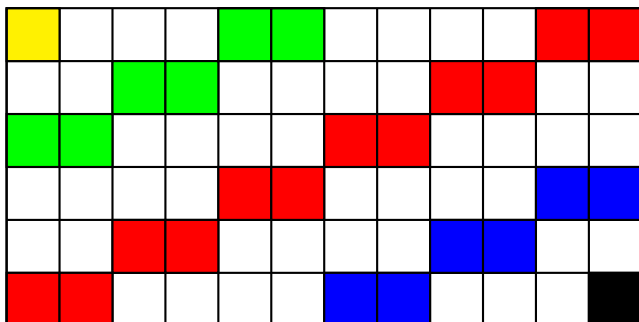
Figure n° 4



J		J		J	
	J		J		J
J		J		J	
	J		J		J
J		J		J	
	J		J		J

Ce coloriage se fait dans un carré 6x6.  
Penser à utiliser une boucle de répétition!

Figure n° 5



J			V	V				R	R
		V	V				R	R	
V	V				R	R			
			R	R				B	B
		R	R				B	B	
R	R				B	B			N