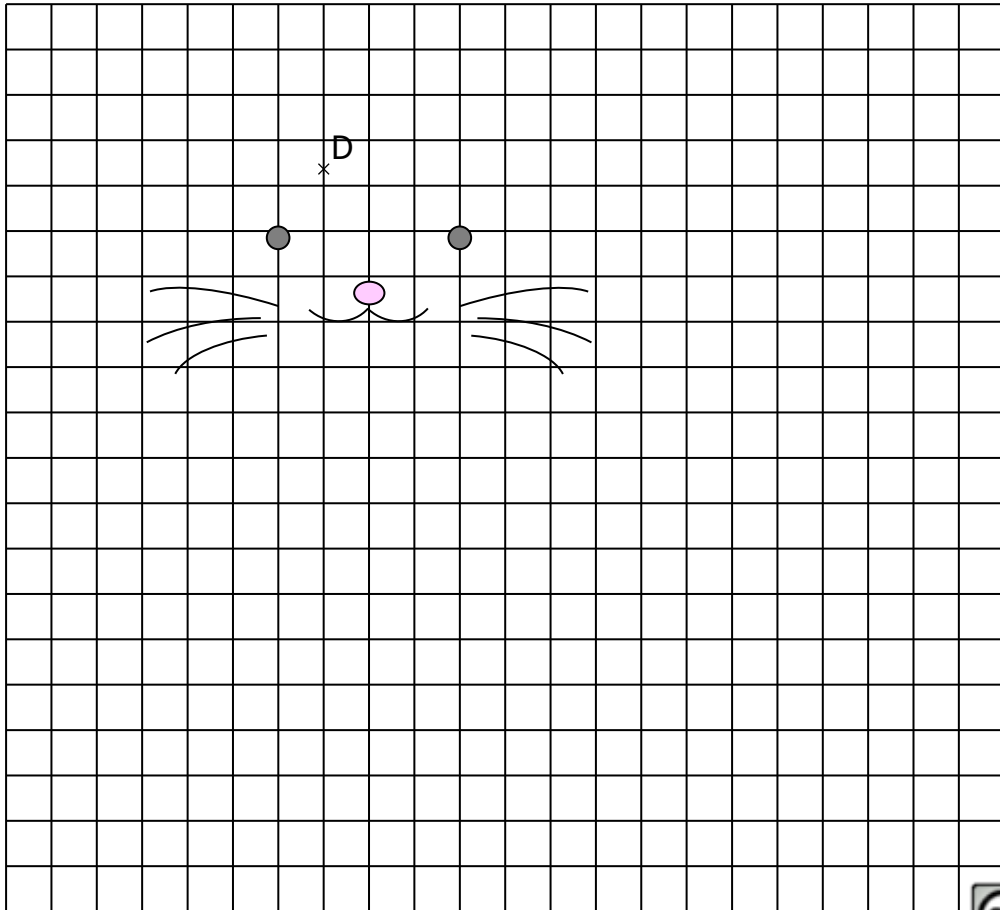


Suivre l'algorithme de tracer, à partir du point D, pour obtenir un animal.



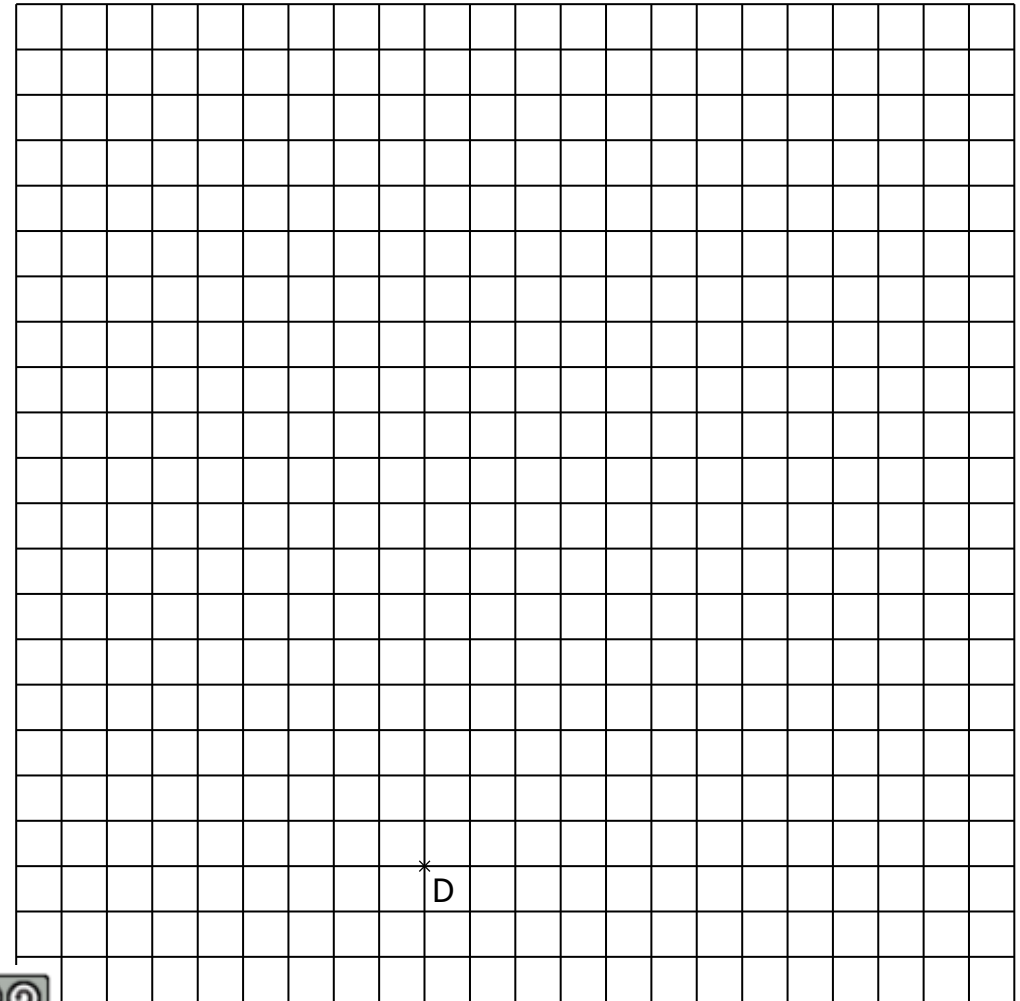
$2 \rightarrow 2 \nearrow 1 \searrow 4 \downarrow 2 \nearrow 5 \rightarrow 1 \searrow 1 \uparrow$
 $1 \rightarrow 3 \uparrow 1 \rightarrow 2 \uparrow 2 \rightarrow 4 \downarrow 1 \leftarrow 1 \downarrow$
 $1 \leftarrow 1 \downarrow 1 \leftarrow 6 \downarrow 2 \leftarrow 1 \nearrow 2 \searrow 4 \leftarrow$
 $2 \nearrow 1 \downarrow 2 \leftarrow 1 \nearrow 2 \uparrow 1 \searrow 3 \uparrow 2 \searrow$
 $4 \uparrow 1 \nearrow 2 \searrow$



Suivre l'algorithme de tracer, à partir du point D, pour obtenir un animal.



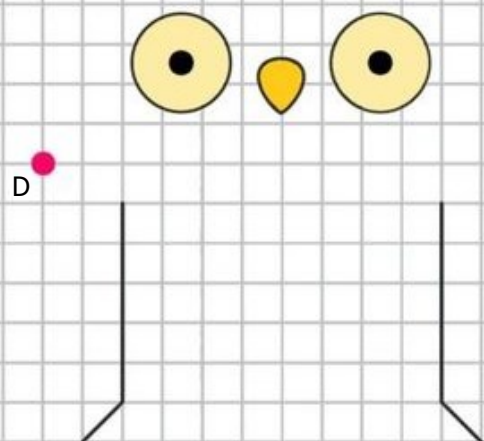
$2 \rightarrow 3 \uparrow 2 \nearrow 1 \uparrow 1 \rightarrow 2 \uparrow 1 \rightarrow 1 \uparrow 2 \rightarrow 1 \downarrow$
 $1 \rightarrow 2 \uparrow 1 \leftarrow 1 \uparrow 3 \leftarrow 1 \downarrow 1 \leftarrow 2 \downarrow 1 \leftarrow 1 \uparrow$
 $3 \leftarrow 1 \downarrow 1 \leftarrow 5 \uparrow 1 \rightarrow 1 \nearrow 1 \leftarrow 1 \uparrow 1 \leftarrow 1 \uparrow$
 $1 \leftarrow 1 \uparrow 1 \nearrow 1 \downarrow 1 \leftarrow 1 \downarrow 2 \leftarrow 1 \searrow 1 \rightarrow 1 \downarrow$
 $1 \rightarrow 5 \downarrow 4 \searrow 2 \downarrow 1 \leftarrow 1 \downarrow$



Suivre l'algorithme de tracer, à partir du point D, pour obtenir un animal



3 ↑	1 ↗	1 ↖	2 ↑	2 ↘	1 ↗	6 →	1 ↘
2 ↗	2 ↓	1 ↙	1 ↘	3 ↓	2 ↘	4 ↓	1 ↙
1 ↘	2 ←	1 ↖	4 ↙	2 →	2 ↖	2 ←	2 ↙
2 →	4 ↖	1 ↙	2 ←	1 ↗	1 ↖	4 ↑	2 ↗
1 →	1 ↘	3 →	1 ↘	1 ↗	3 →	1 ↗	1 →



Suivre l'algorithme de tracer, à partir du point D, pour obtenir un animal



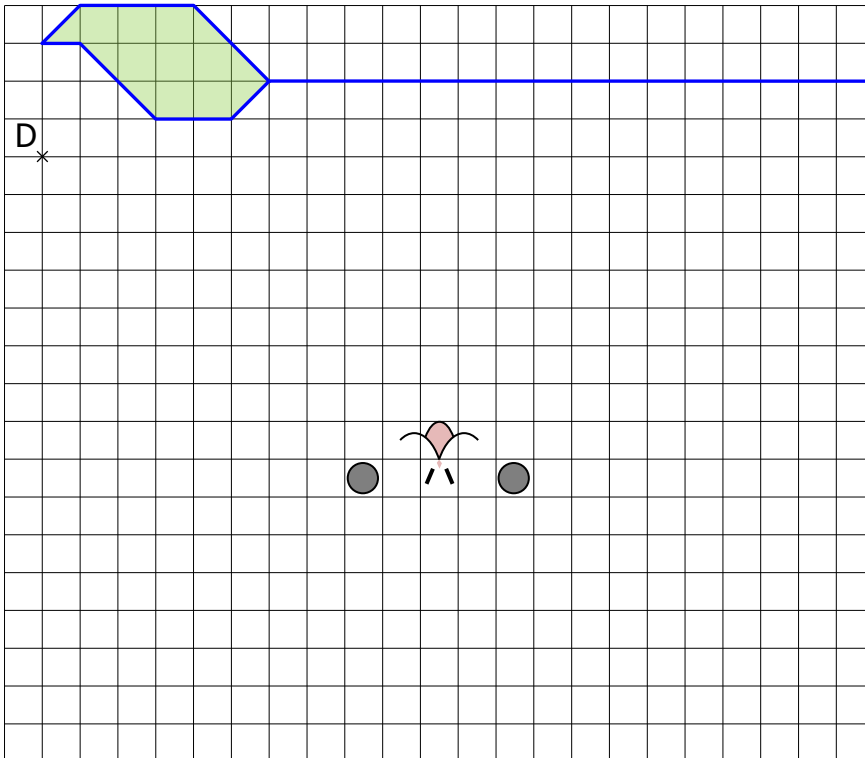
1 ←	1 ↖	1 ↑	1 ↖	2 ↑	1 ↖	1 ↗	1 ↘
1 ↗	2 →	1 ↘	1 ↗	1 ↘	1 ↙	2 ↓	1 ↙
1 ↓	1 ↙	1 ←	3 ↓	5 ↖	4 ↑	3 ↗	4 →
3 ↘	4 ↓	5 ↙	2 ↓	1 ↘	3 ←	1 ↑	2 ↖
4 ←	2 ↙	1 ↘	3 ←	3 ↑	1 ↖	4 ↑	1 ↖
1 ↑	3 ↗	1 ↑	1 ←	1 ↙	2 ↓	1 ↙	1 ↘
7 →	1 ↗						



Suivre l'algorithme de tracer, à partir du point D, pour obtenir un animal.



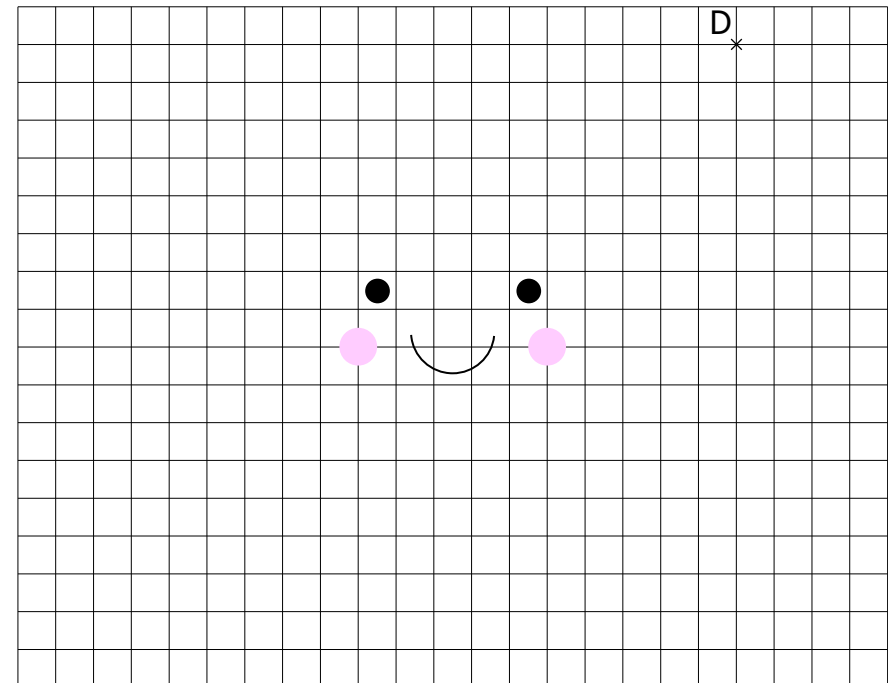
$3 \searrow 2 \nearrow 2 \searrow 3 \uparrow 2 \nearrow 1 \leftarrow 2 \searrow 1 \rightarrow$
 $2 \nearrow 1 \leftarrow 2 \searrow 3 \downarrow 2 \nearrow 2 \searrow 3 \nearrow 5 \downarrow$
 $2 \swarrow 3 \nwarrow 2 \swarrow 1 \nwarrow 2 \downarrow 1 \swarrow 1 \nwarrow 2 \downarrow$
 $1 \swarrow 2 \nwarrow 3 \leftarrow 2 \swarrow 1 \nwarrow 2 \uparrow 1 \nearrow 1 \nwarrow$
 $2 \uparrow 1 \nearrow 2 \nwarrow 3 \swarrow 2 \nwarrow 5 \uparrow$



Suivre l'algorithme de tracer, à partir du point D, pour obtenir un animal.



$3 \searrow 3 \downarrow 3 \swarrow 3 \leftarrow 2 \searrow 1 \downarrow 1 \nwarrow 1 \leftarrow$
 $2 \searrow 1 \downarrow 1 \nwarrow 1 \leftarrow 1 \searrow 1 \downarrow 1 \swarrow 1 \uparrow$
 $1 \nwarrow 1 \swarrow 5 \leftarrow 1 \nwarrow 1 \swarrow 1 \downarrow 1 \nwarrow 1 \uparrow$
 $1 \nearrow 1 \leftarrow 1 \swarrow 1 \uparrow 2 \nearrow 1 \leftarrow 1 \swarrow 1 \uparrow$
 $2 \nearrow 3 \leftarrow 3 \nwarrow 3 \uparrow 3 \nearrow 4 \quad 1 \nwarrow 3 \uparrow$
 $2 \searrow 4 \downarrow 1 \nearrow 1 \uparrow 1 \nearrow 1 \rightarrow 1 \nwarrow 1 \rightarrow$
 $1 \nearrow 1 \rightarrow 1 \nwarrow 1 \downarrow 1 \nwarrow 4 \uparrow 2 \nearrow 3 \downarrow$
 $1 \nearrow 4 \uparrow$

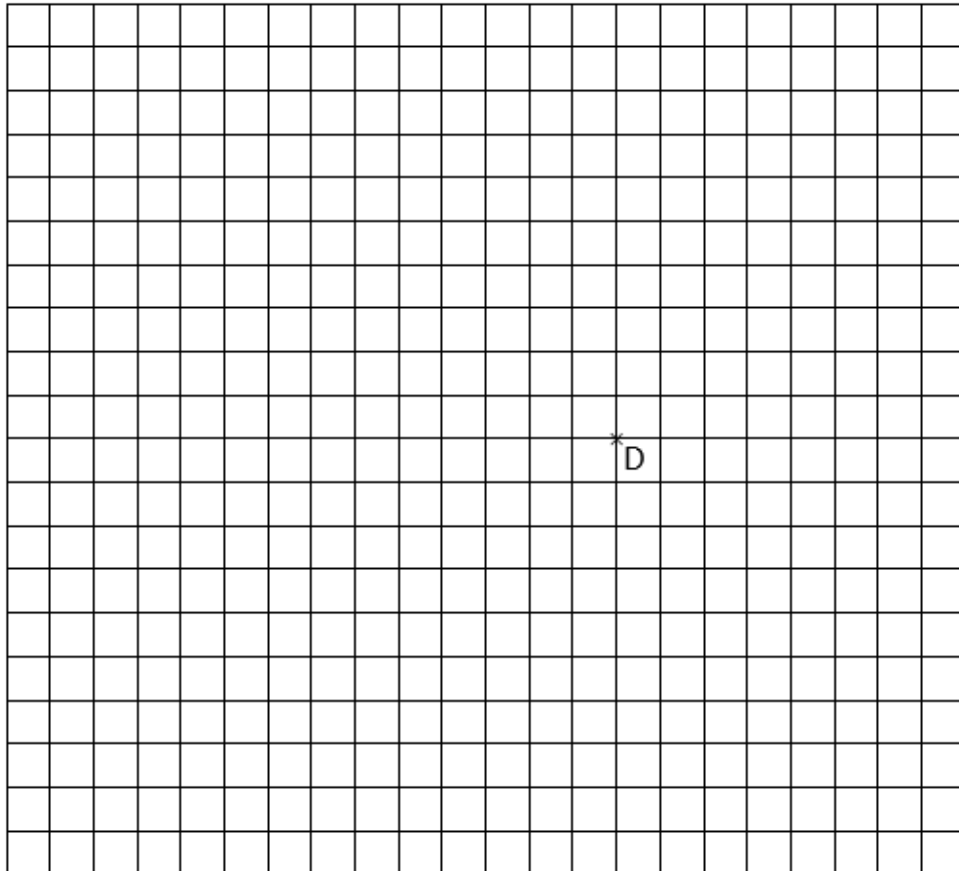


L'hippocampe



Suivre l'algorithme de tracer, à partir du point D, pour obtenir un animal.

$2 \downarrow$ $2 \nearrow$ $1 \leftarrow$ $1 \nearrow$ $2 \downarrow$ $2 \rightarrow$ $1 \uparrow$ $1 \leftarrow$ $1 \nearrow$ $1 \rightarrow$
 $2 \downarrow$ $1 \nearrow$ $2 \leftarrow$ $1 \searrow$ $3 \uparrow$ $2 \nearrow$ $1 \uparrow$ $1 \leftarrow$ $1 \searrow$ $3 \downarrow$
 $1 \nearrow$ $1 \rightarrow$ $2 \uparrow$ $1 \searrow$ $3 \uparrow$ $1 \nearrow$ $2 \rightarrow$ $1 \searrow$ $1 \downarrow$ $1 \searrow$
 $1 \rightarrow$ $1 \nearrow$ $1 \searrow$ $1 \leftarrow$ $1 \searrow$ $1 \downarrow$ $2 \searrow$

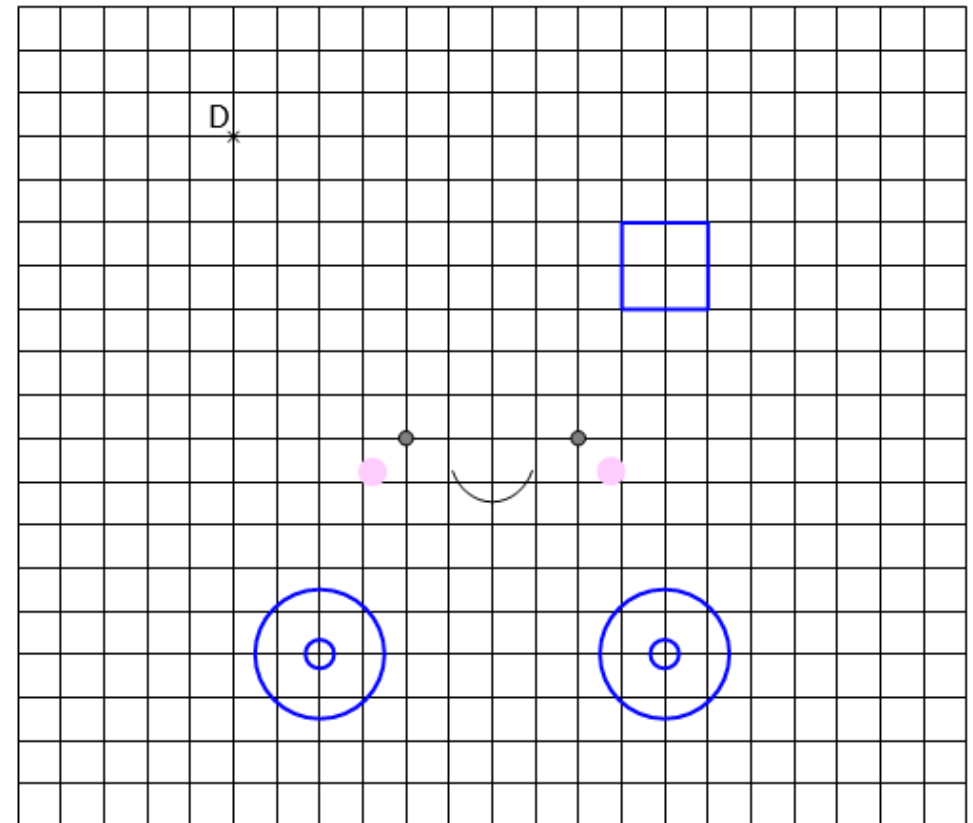


Le train



Suivre l'algorithme de tracer, à partir du point D, pour obtenir un véhicule.

$5 \rightarrow$ $2 \downarrow$ $1 \nearrow$ $2 \downarrow$ $3 \rightarrow$ $4 \uparrow$ $1 \leftarrow$ $2 \uparrow$
 $8 \rightarrow$ $2 \downarrow$ $1 \leftarrow$ $4 \downarrow$ $1 \searrow$ $4 \downarrow$ $1 \rightarrow$ $1 \uparrow$
 $1 \rightarrow$ $3 \downarrow$ $1 \leftarrow$ $1 \uparrow$ $1 \leftarrow$ $1 \downarrow$ 2 $1 \uparrow$
 $1 \searrow$ $2 \leftarrow$ $1 \nearrow$ $1 \downarrow$ $4 \leftarrow$ $1 \uparrow$ $1 \searrow$ $2 \leftarrow$
 $1 \nearrow$ $1 \downarrow$ $1 \leftarrow$ $2 \searrow$ $3 \uparrow$ $2 \nearrow$ $2 \rightarrow$ $2 \uparrow$
 $1 \searrow$ $2 \uparrow$

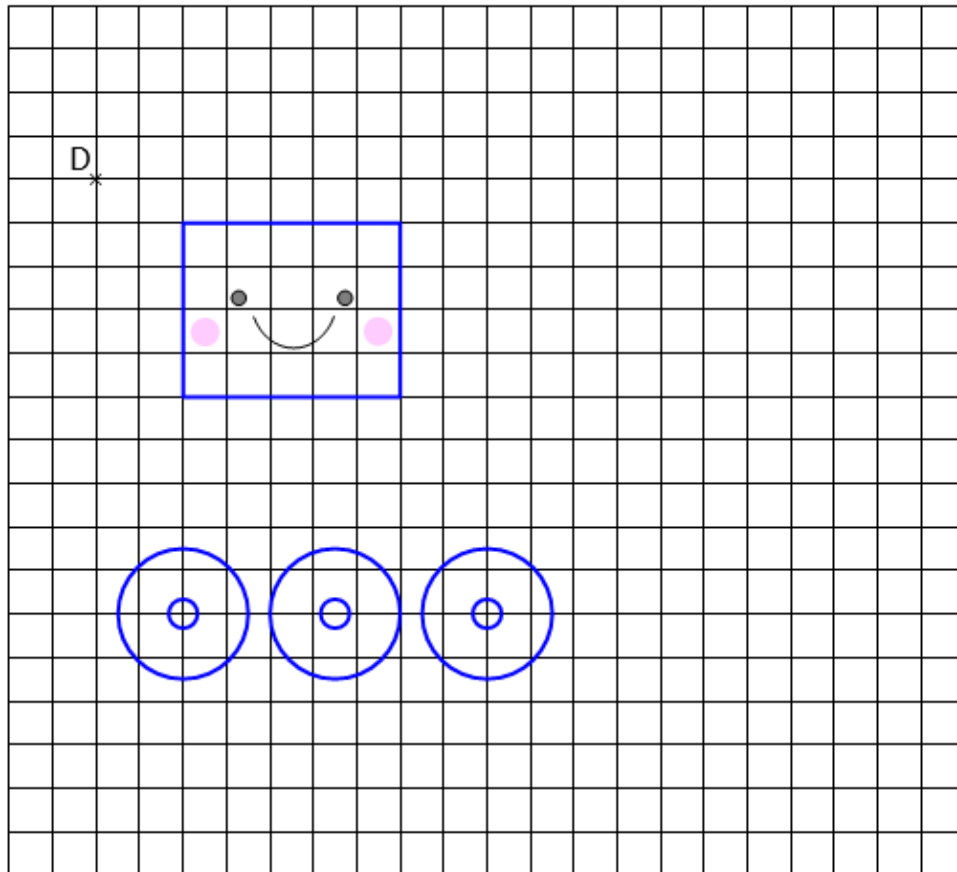


Le tractopelle

Suivre l'algorithme de tracer, à partir du point D, pour obtenir un véhicule.



$1 \rightarrow 2 \uparrow 1 \rightarrow 2 \downarrow 5 \rightarrow 1 \searrow 3 \nearrow 5 \searrow$
 $2 \rightarrow 1 \searrow 4 \downarrow 2 \nearrow 3 \leftarrow 1 \uparrow 1 \rightarrow 5 \uparrow$
 $3 \searrow 3 \nearrow 1 \searrow 3 \downarrow 3 \leftarrow 1 \downarrow 3 \rightarrow 1 \searrow$
 $2 \downarrow 1 \nearrow 9 \leftarrow 1 \searrow 2 \uparrow 1 \nearrow 2 \rightarrow 1 \uparrow$
 $3 \leftarrow 8 \uparrow$

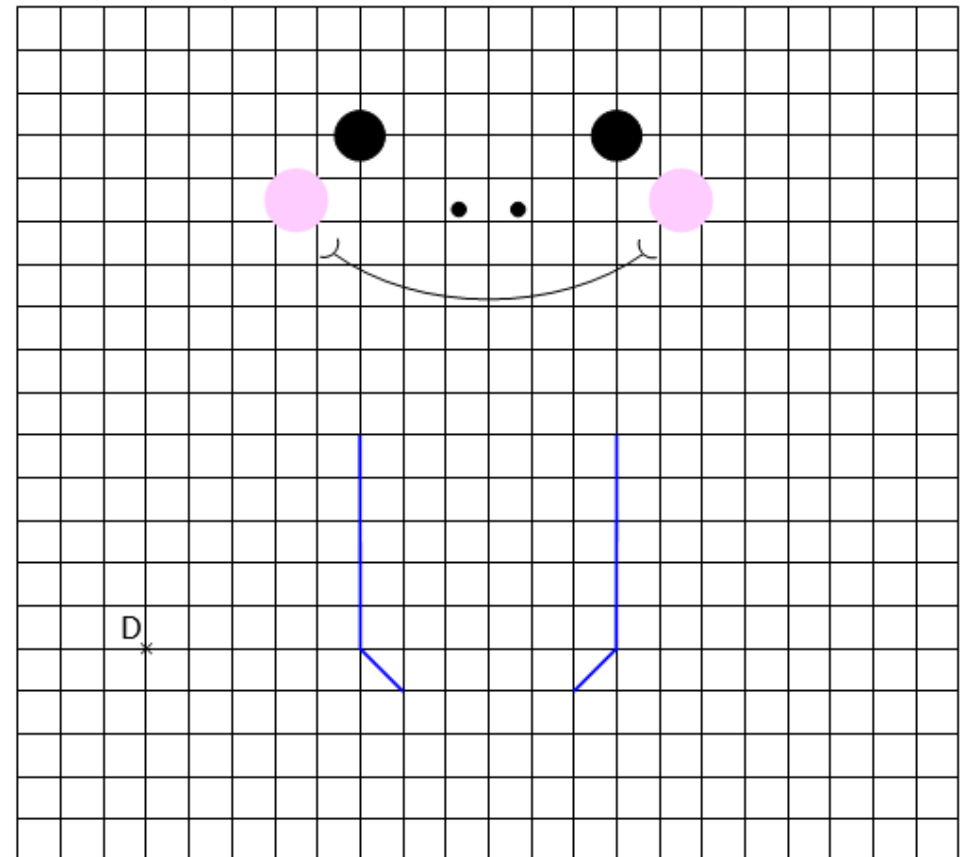


La grenouille

Suivre l'algorithme de tracer, à partir du point D, pour obtenir un animal.



$4 \rightarrow 2 \searrow 2 \uparrow 1 \nearrow 2 \rightarrow 1 \uparrow 1 \nearrow 2 \leftarrow$
 $2 \searrow 2 \uparrow 1 \nearrow 1 \uparrow 1 \nearrow 2 \rightarrow 1 \searrow 2 \rightarrow$
 $1 \nearrow 2 \rightarrow 1 \searrow 1 \downarrow 1 \searrow 2 \downarrow 2 \nearrow 2 \leftarrow$
 $1 \searrow 1 \downarrow 2 \rightarrow 1 \searrow 2 \downarrow 2 \nearrow 4 \rightarrow 3 \nearrow$
 $2 \searrow 1 \leftarrow 1 \searrow 3 \leftarrow 1 \nearrow 3 \uparrow 1 \searrow 1 \nearrow$
 $3 \downarrow 1 \searrow 3 \leftarrow 1 \nearrow 1 \leftarrow 2 \nearrow 3 \searrow$

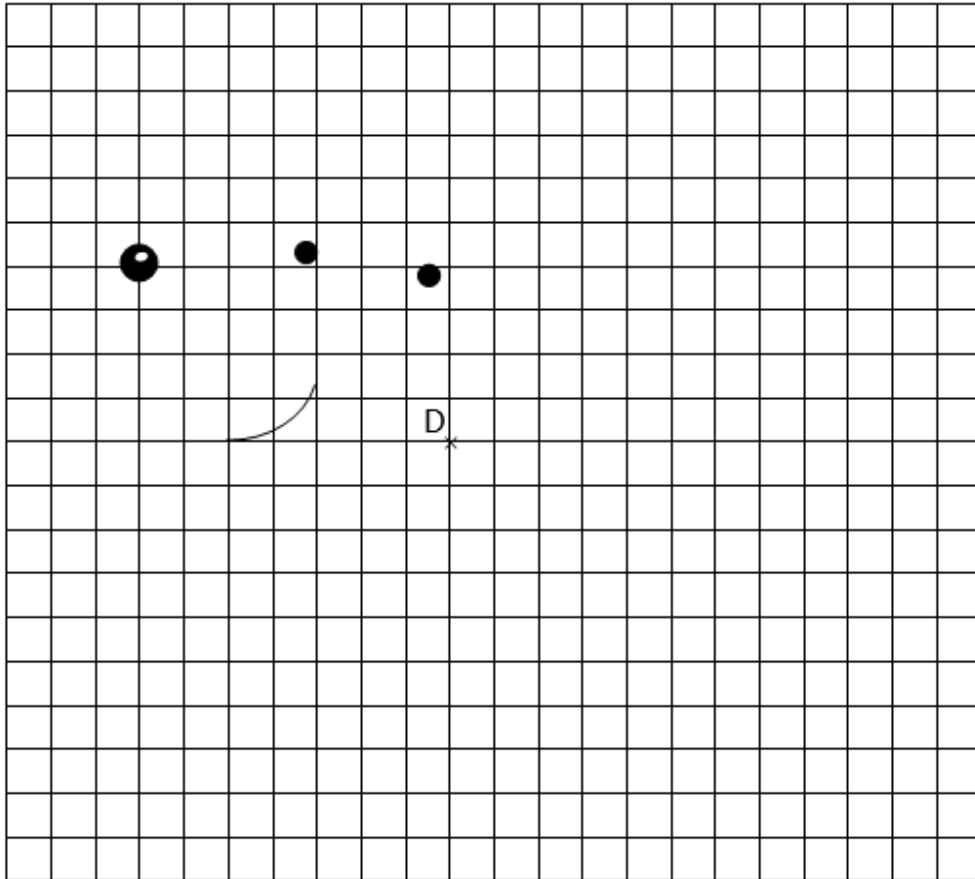


Le chien

Suivre l'algorithme de tracer, à partir du point D, pour obtenir un animal.

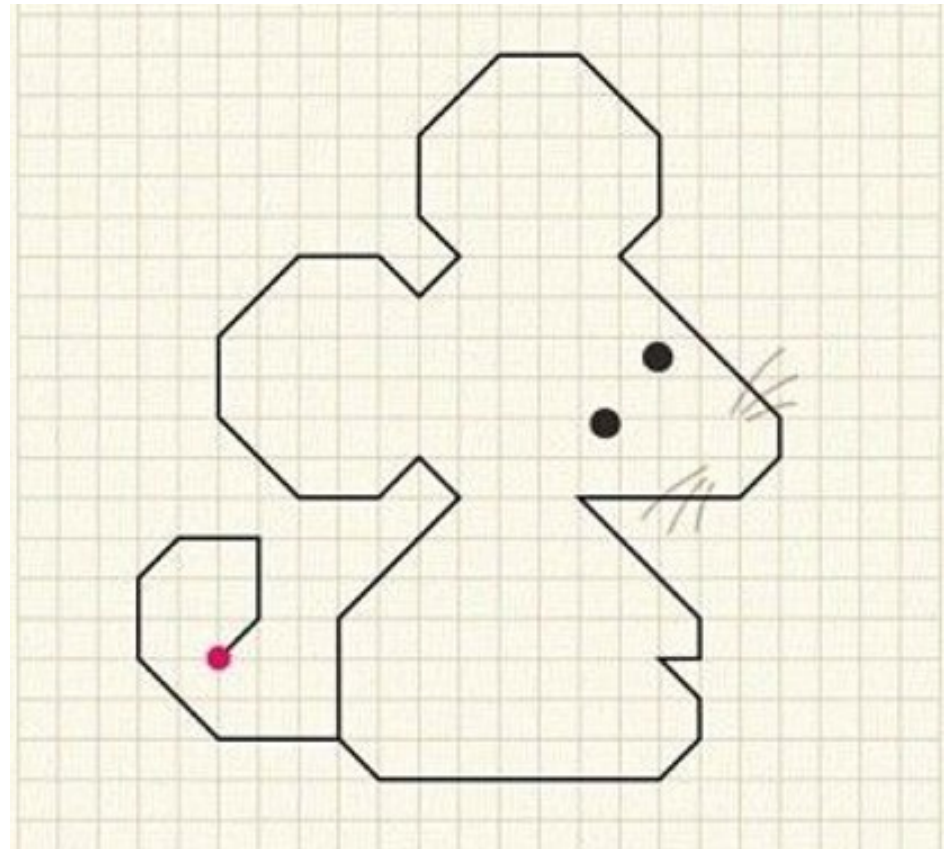


5 ↘ 1 ↓ 1 ↗ 2 ↘ 3 ↑ 2 ↗ 2 → 1 ↗
2 ↓ 1 ↗ 1 ↓ 2 ↘ 2 ↓ 1 ↗ 1 ↓ 2 ↗
1 ← 1 ↘ 1 ↗ 4 ← 1 ↘ 1 ↗ 2 ← 1 ↗
3 ↑ 1 ↘ 3 ↑ 1 ↗ 2 ← 3 ↘ 1 ↑ 3 →
2 ↗ 2 ↑ 2 ↘ 1 → 2 ↑ 2 ↘ 4 ↓ 2 ↗



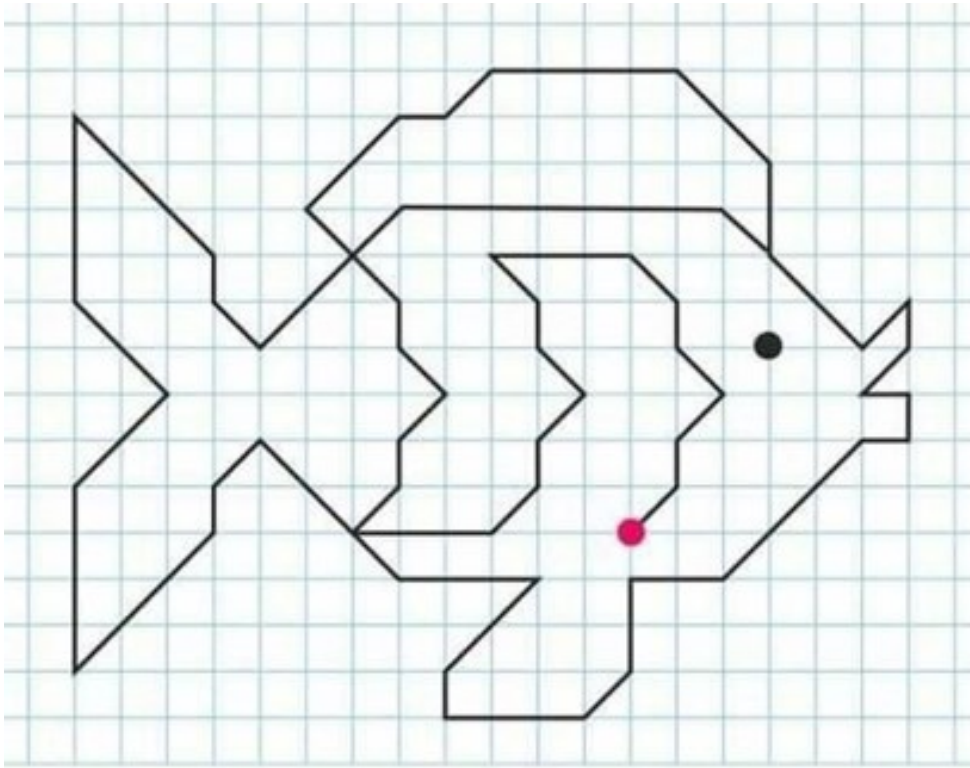
La souris

Ecrire l'algorithme de tracé qui permet d'obtenir la souris suivante en partant du point rose



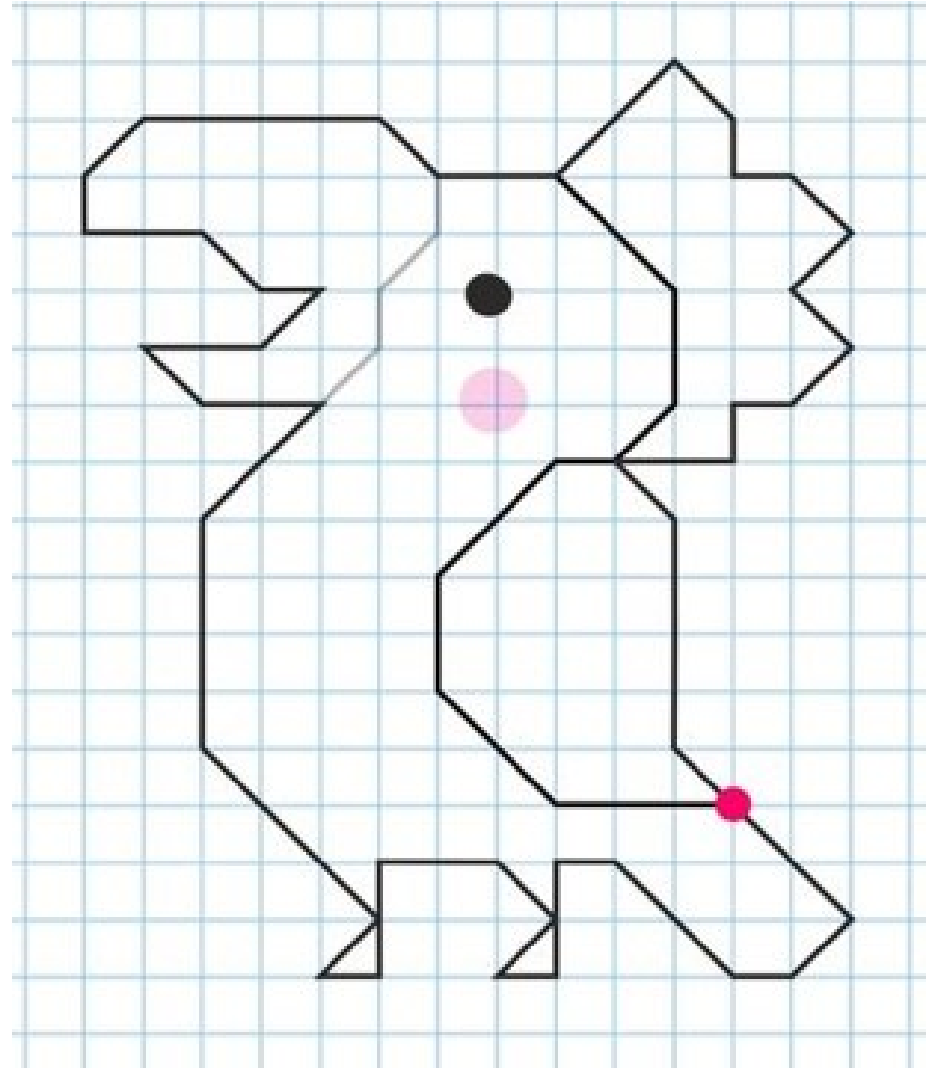
Le poisson

Ecrire l'algorithme de tracé qui permet d'obtenir le poisson suivante en partant du point rose



Le perroquet

Ecrire l'algorithme de tracé qui permet d'obtenir le perroquet suivant en partant du point rose (le départ se fait vers la gauche)



Le lapin

Ecrire l'algorithme de tracé qui permet d'obtenir le lapin suivant en partant du point rose (le départ se fait vers la droite)

