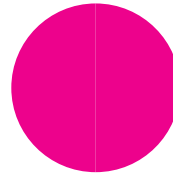


LA LIGNE COMMENCE

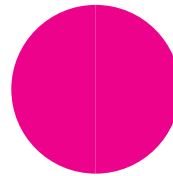
SUR



LA LIGNE LA PLUS PROCHE

LA LIGNE COMMENCE

AU MILIEU DE

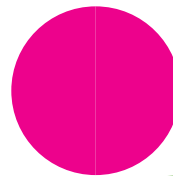


LA LIGNE LA PLUS PROCHE
DE COULEUR



LA LIGNE COMMENCE

À UNE EXTREMITÉ DE

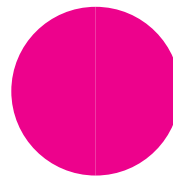


LA DERNIÈRE LIGNE DESSINÉE
PAR MOI 1
DANS L'ESPACE 2



LA LIGNE COMMENCE

SUR 0
AU MILIEU DE 1
À UNE EXTREMITÉ DE 2



UNE LIGNE ARCHITECTURALE





TIRAGE ENTRE 10° ET 360°



LA LIGNE S'ARRÊTE

SUR



| | | | |
|-------|---|---------|---|
| JAUNE | 0 | BLANCHE | 3 |
| VERT | 1 | ROUGE | 4 |
| NOIR | 2 | BLEU | 5 |

LA LIGNE S'ARRÊTE

AU MILIEU DE



TIRAGE ENTRE 60 ET 360 CM



LA LIGNE S'ARRÊTE

À UNE EXTREMITÉ DE



TIRAGE ENTRE 0 ET 5



LA LIGNE S'ARRÊTE

SUR 0

AU MILIEU DE 1

À UNE EXTREMITÉ DE 2



LA LONGUEUR DE LA LIGNE EST

LA MOITIÉ



LA DIRECTION DE LA LIGNE EST

PARALLÈLE À



LA LONGUEUR DE LA LIGNE EST

LE DOUBLE DE



LA DIRECTION DE LA LIGNE EST

PERPENDICUALIRE À



LA LONGUEUR DE LA LIGNE EST

LA MÊME QUE



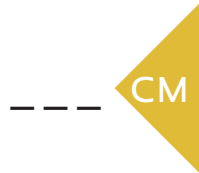
LA DIRECTION DE LA LIGNE EST

À 45° PAR RAPPORT À



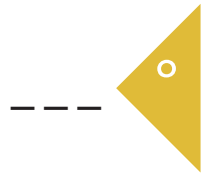
LA LONGUEUR DE LA LIGNE EST

CM



LA DIRECTION DE LA LIGNE EST

o



LA LIGNE DOIT CROISER

EN SON MILIEU



SI JE RENCONTRE UN OBSTACLE
JE MODIFIE DE 30° MA DIRECTION

LA LIGNE DOIT CROISER

AU TIERS



SI JE RENCONTRE UN OBSTACLE

J'ARRÊTE ET REPRENDS
PLUS LOIN



LA LIGNE DOIT CROISER

N'IMPORTE OÙ



SI JE RENCONTRE UN OBSTACLE

JE REBONDIS

LA LIGNE DOIT CROISER

AU TIERS

0

EN SON MILIEU

1

À UNE EXTREMITÉ DE

2



SI JE RENCONTRE UN OBSTACLE
JE REPRENDS À MON DERNIER
POINT DE DÉPART



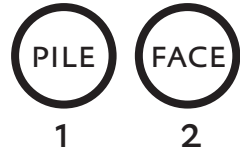
3

COMPTER LES VOYELLES
D'UNE LIGNE DE BLADE RUNNER
PUIS MODULO 3

CM

COMPTER CHAQUE LETTRE
D'UNE LIGNE DE BLADE RUNNER
JUSQU'À LA PREMIÈRE VIRGULE, * 10 CM

2



6

COMPTER LES VOYELLES
D'UNE LIGNE DE BLADE RUNNER
PUIS MODULO 6

CM

COMPTER LES PONCTUATIONS
D'UNE LIGNE DE BLADE RUNNER
PUIS * 10 CM

3

ADDITIONNER LES CHIFFRES HH:MM:SS
PUIS MODULO 3

2

COMPTER LES CONSONNES
D'UNE LIGNE DE BLADE RUNNER
RÉSULTAT PAIR -> 2 // IMPAIR -> 1

6

ADDITIONNER LES CHIFFRES HH:MM:SS
PUIS MODULO 6



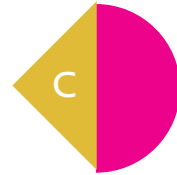
LA LIGNE LA PLUS PROCHE



LA LIGNE LA PLUS PROCHE



LA LIGNE LA PLUS PROCHE
DE COULEUR



LA LIGNE LA PLUS PROCHE
DE COULEUR



LA DERNIÈRE LIGNE DESSINÉE
PAR MOI 1
DANS L'ESPACE 2



LA DERNIÈRE LIGNE DESSINÉE
PAR MOI 1
DANS L'ESPACE 2



UNE LIGNE ARCHITECTURALE



UNE LIGNE ARCHITECTURALE



- | | | | |
|-------|---|---------|---|
| JAUNE | 0 | BLANCHE | 3 |
| VERT | 1 | ROUGE | 4 |
| NOIR | 2 | BLEU | 5 |



- | | | | |
|-------|---|---------|---|
| JAUNE | 0 | BLANCHE | 3 |
| VERT | 1 | ROUGE | 4 |
| NOIR | 2 | BLEU | 5 |



TIRAGE ENTRE 60 ET 360 CM

$$\text{🎲} + \text{🎲} * 30$$



TIRAGE ENTRE 0 ET 5

$$\text{🎲} - 1$$

LA LIGNE COMMENCE

À LA FIN DE LA LIGNE PRÉCÉDENTE

LA LIGNE COMMENCE

À LA FIN DE LA LIGNE PRÉCÉDENTE

LA LIGNE COMMENCE

À LA FIN DE LA LIGNE PRÉCÉDENTE

LA LIGNE COMMENCE

À LA FIN DE LA LIGNE PRÉCÉDENTE

| | |
|--|--|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

ALGO N° ---
GROUPE N° ---
COULEUR ---

NBRE DE RÉPÉTITIONS: ---
ADDITIONNER HH:MM