

G3

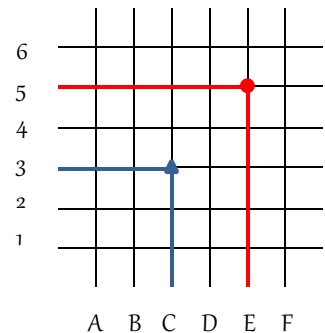
Se déplacer dans un réseau de lignes

⇒ Pour se repérer, on peut utiliser un **réseau de lignes codées**. Pour cela, il faut repérer la **ligne horizontale** et la **ligne verticale** correspondantes. Au point d'intersection, se situe le **nœud** recherché que l'on pourra coder à l'aide du nom de la ligne horizontale et du nom de la ligne verticale (des chiffres et des lettres, par exemple).

→ Le triangle se trouve à l'intersection de la ligne C et de la ligne 3.

On pourra coder ce point (C ; 3).

Le rond peut être codé (E ; 5).



⇒ Pour se **déplacer** sur un réseau de lignes codées, on peut utiliser les **coordonnées** des différents nœuds ou bien utiliser des **flèches de direction**.

