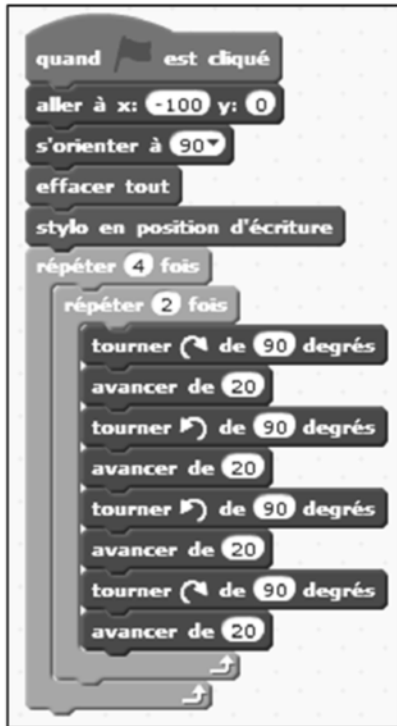
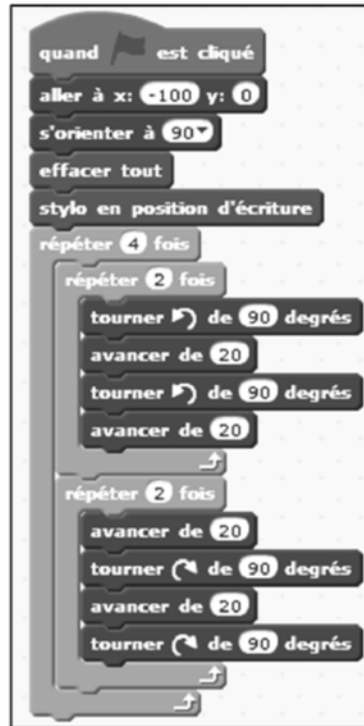


On considère les programmes et les tracés ci-dessous.
Les longueurs sont données en pixels.

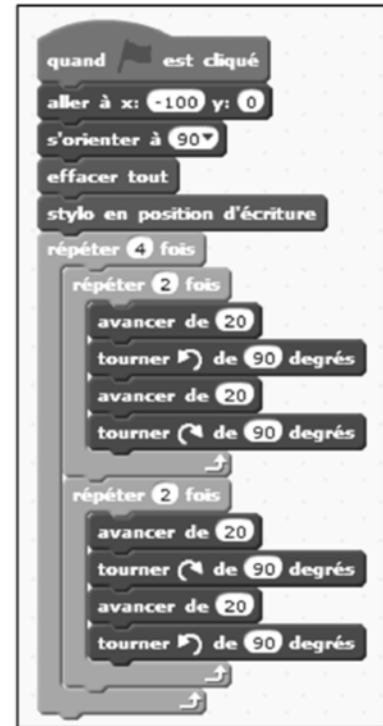
On rappelle que l'instruction  signifie que le lutin s'oriente vers la droite.



Programme 1



Programme 2



Programme 3



Tracé 1



Tracé 2

- 1) Sans justifier, associer à chacun de ces tracés le programme correspondant.
- 2) On considère maintenant celui des trois programmes qui ne correspond à aucun des deux tracés précédents.
Sans justifier, représenter le tracé obtenu lorsqu'on lance ce programme.
On prendra pour unité graphique le millimètre (1 millimètre par pixel).