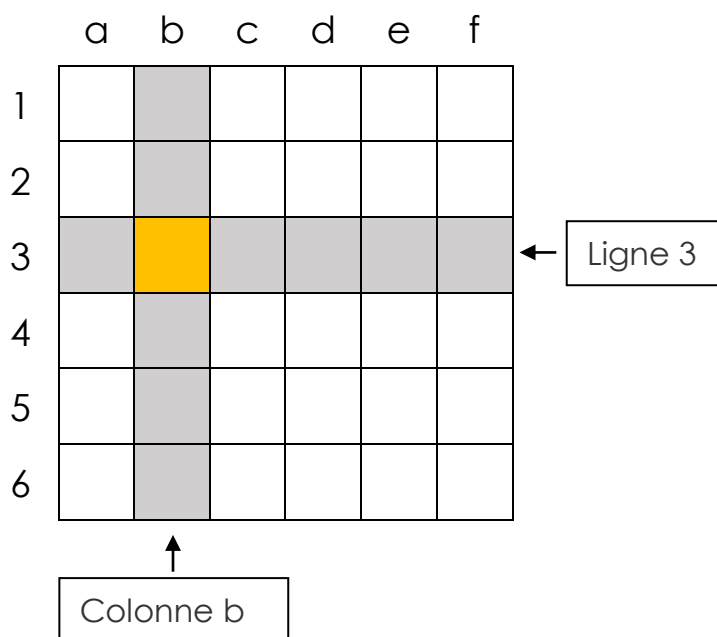


Pour se repérer sur un quadrillage, on regarde à quel endroit se croisent les **lignes** et les **colonnes**.

Les colonnes sont nommées avec des lettres a, b, c...

Les lignes sont nommées avec des nombres 1, 2, 3...



La case jaune est **codée** (b,3)



est en case (f,4)



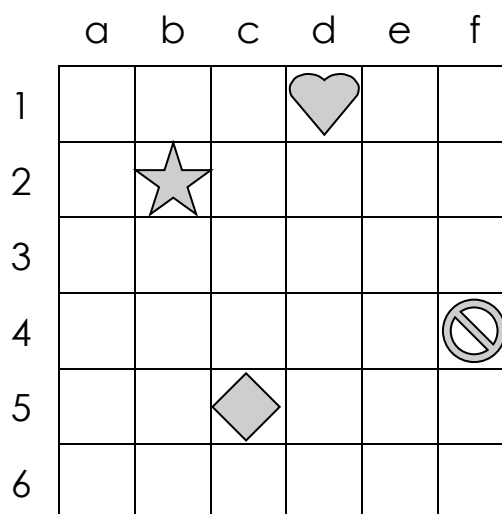
est en case (b,2)



est en case (d,1)



est en case (c,5)



Place les images dans les bonnes cases.



(f,4)



(a,1)



(c,1)



(e,6)

|   | a | b | c | d | e | f |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 |   |   |   |   |   |   |
| 2 |   |   |   |   |   |   |
| 3 |   |   |   |   |   |   |
| 4 |   |   |   |   |   |   |
| 5 |   |   |   |   |   |   |
| 6 |   |   |   |   |   |   |

Ecris le code des objets suivants :



( ... , ... )



( ... , ... )



( ... , ... )



( ... , ... )

|   | a | b | c | d | e | f |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 |   |   |   |   |   |   |
| 2 |   |   |   |   |   |   |
| 3 |   |   |   |   |   |   |
| 4 |   |   |   |   |   |   |
| 5 |   |   |   |   |   |   |
| 6 |   |   |   |   |   |   |