

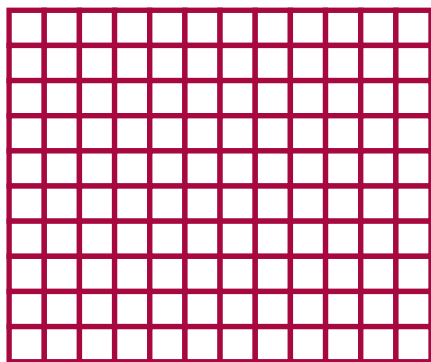
# image

Tu peux inscrire sur cette fiche tous les résultats que tu obtiens en suivant les étapes de la notice du couvercle.

## Reproduction

Tu peux reproduire tes dessins en coloriant les pixels suivant le quadrillage et inscrire son code sur les lignes à côté.

### 1<sup>er</sup> dessin



---

---

---

---

---

---

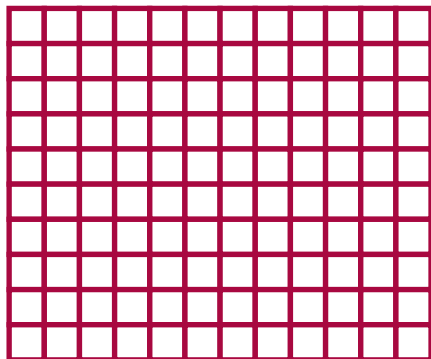
---

---

---

---

### 2<sup>e</sup> dessin



---

---

---

---

---

---

---

---

---

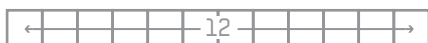
---

# Codage par plage

Tu sais maintenant comment une image peut être représentée par des nombres, mais il est possible de simplifier le code avec d'autres méthodes.

## Noir & blanc

Dans la ligne de pixels suivante, il y a 12 pixels blancs, le code de cette ligne peut-être simplifié par 12 et non plus par 000000000000.



12

Ici, il y a 6 pixels blancs et 6 pixels colorés, le code de cette ligne peut s'écrire 6,6.



6,6

Le premier nombre représente toujours le nombre de pixels blancs. Si le premier pixel est coloré, la ligne commencera par un 0.



0,6,6

## Couleur

Si tu veux créer des images colorées, tu peux utiliser un nombre pour représenter une couleur.

Ex :  = 0     = 1     = 2     = 3    ...

Deux nombres sont alors utilisés pour représenter une suite de pixels: le premier indique la longueur de la séquence et le second précise la couleur.



3-0, 3-1, 3-2, 3-3