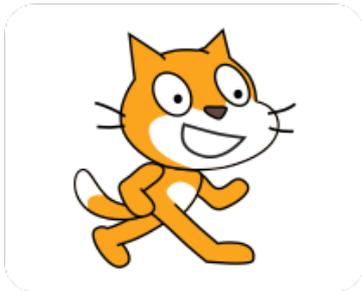


<https://maths.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article467>



Un jeu de Nim

- Enseigner - Cycle 4 - Algorithmique et Programmation -



Date de mise en ligne : vendredi 21 octobre 2016

Copyright © Mathématiques - Académie de Lyon - Tous droits réservés

<competences | >

- Logiciel : scratch
- Niveau : cycle 4
- Auteur : groupe UPO (Jean-Manuel Mény, Nicolas Buyle Bodin)

Déroulement :

- Explication des règles sur papier puis présentation de la video pour exemple.
- Défi : écrire les scripts nécessaires pour permettre à deux joueurs de jouer l'un contre l'autre.
- Défi 2 : modifier le script afin qu' un joueur puisse jouer contre l'ordinateur, l'ordinateur jouant au hasard.
- Défi 3 : définir une stratégie pour que l'ordinateur joue intelligemment et modifier le script en conséquence.

[Impossible de lire la video]