

TP noté de ocaml

17 mars 2004

Je répond à toutes les questions.

1 Dessine moi un mouton

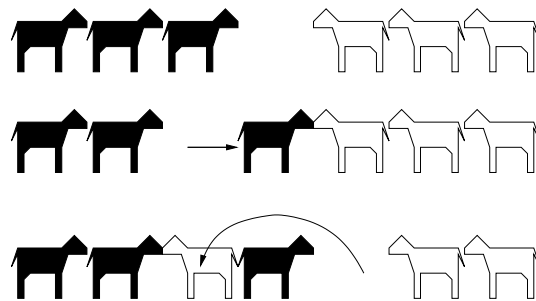


FIG. 1 –

Vous pouvez récupérer les fichiers dans BACKTRACK*.

Une file de moutons noirs rencontre une file de moutons blancs sur un chemin très étroit ; entre les deux files, il y a juste la place nécessaire pour un mouton. Le but est d'arriver à faire se croiser les deux files. Chaque mouton noir peut avancer d'une case vers la droite, et sauter par dessus le mouton qui est devant lui (une case à droite) si la case où il arrive est libre. Symétriquement, chaque mouton blanc peut avancer d'une case vers la gauche, et sauter par dessus le mouton qui est devant lui (une case à gauche) si la case où il arrive est libre. Les moutons ne peuvent pas reculer.

Le chemin est représenté par un tableau de cases, une case contient soit un mouton noir (qui avance vers la droite), soit un mouton blanc (qui avance vers la gauche), soit est vide. Initialement la situation est : Noir, Noir, Noir, Vide, Blanc, Blanc, Blanc, et il faut passer à la situation Blanc, Blanc, Blanc, Vide, Noir, Noir, Noir. Il faut trouver toutes les situations intermédiaires. L'affichage (graphique) n'est pas demandé.