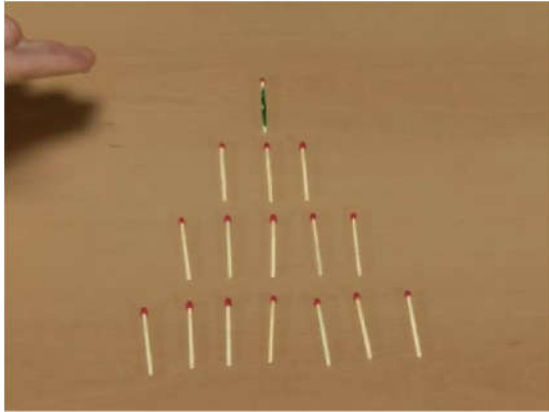


1/ Le jeu :

Le jeu de Nim



Les règles du jeu de Nim sont simples :

- Vous avez besoin de 16 allumettes à répartir pour faire une pyramide de quatre étages : une base de sept allumettes, puis un étage de 5 allumettes, surmonté d'un avant-dernier étage de 3 allumettes, pour finir avec au sommet une seule allumette.
- Chaque joueur, à tour de rôle, va prendre une, deux ou trois allumettes. Celui qui prend la dernière allumette a gagné.

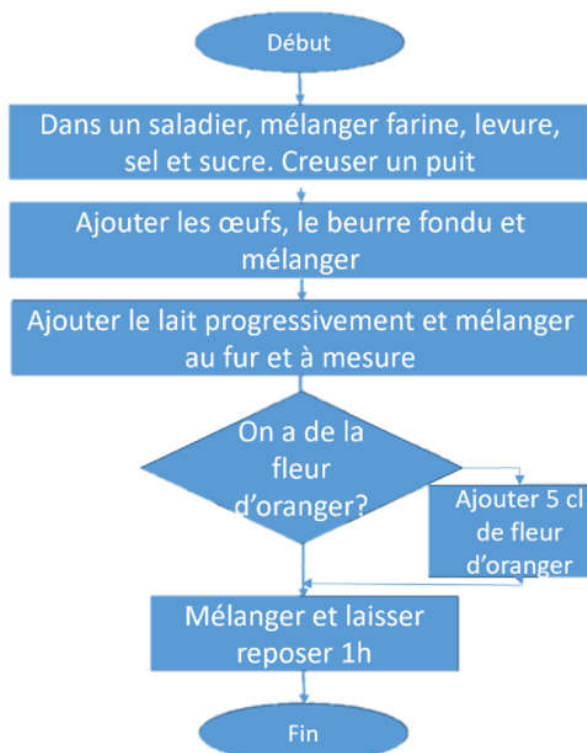
Avec ton binôme, essaye de mettre au point une stratégie toujours gagnante... car il est possible de trouver comment gagner à tous les coups !

Vous avez trouvé ? Vous pouvez continuer...

2/ Essaye de résumer en autant d'opération que nécessaire la stratégie que vous avez mise en œuvre :

3/ En t'inspirant des symboles de l'algorithme de la pâte à crêpes déjà vu, essaye avec ton binôme d'écrire l'algorithme de résolution du Jeu de Nim par un ordinateur.

Rappel de l'algorithme de la pâte à crêpes



Tu as à ta disposition pour dessiner :

- Les bulles de début et de fin
- Le rectangle qui représente une action (verbe à l'infinitif)
- Le losange qui symbolise un « test » avec deux possibilités (oui/non par exemple) et qui se termine par un « ? »