

Observer le déplacement et le comportement d'Oronce en exécutant les programmes « **Pgm_Oronce3** » et « **Pgm_Oronce3_v2** ». Les décrire si dessous.

.....

.....

.....

Galleries d'un labyrinthe pavées de n dalles

Oronce souhaite généraliser son déplacement sur une partie horizontale à **n** dalles, où **n** est un nombre entier, représentant le nombre de dalles de 40 de côté sur une portion horizontale d'un labyrinthe.

Ci-dessous est représentée une galerie pavée à n dalles :



Déplacement d'Oronce :

Il se situe sur la première dalle d'une galerie à parcourir et se déplace de 2 dalles en 2 dalles ou de 3 en 3 ou de 4 en 4.

A chaque étape de son déplacement, il marque un petit temps d'arrêt. Il s'arrête nécessairement sur la dernière dalle de la galerie.

Déplacement de 2 en 2

La galerie est composée de 14 dalles :

Oronce se déplace de 2 en 2, écris (sur papier) un script de son déplacement.

La galerie est composée de 31 dalles :

Oronce se déplace toujours de 2 en 2, modifie ton script.

La galerie est composée de n dalles :

Oronce se déplace toujours de 2 en 2, modifie ton script.

Déplacement de 3 en 3

La galerie est composée de 14 dalles :

Oronce se déplace, désormais, de 3 en 3, écris (sur papier) un script de son déplacement.

La galerie est composée de 31 dalles :

Oronce se déplace toujours de 3 en 3, modifie ton script.

La galerie est composée de 54 dalles :

Oronce se déplace toujours de 3 en 3, modifie ton script.

La galerie est composée de n dalles :

Oronce se déplace toujours de 3 en 3, modifie ton script.

Briques à disposition : (plusieurs exemplaires possible)

