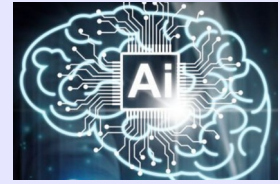


Technologie - 4^{ème} - Intelligence Artificielle

Partie 2-4^{ème} : de l'Algorithme au Logigramme

2^{ème} Partie

FSC : Structure, Fonctionnement, Comportement :
des objets et des systèmes techniques à comprendre



Pour répondre aux questions suivantes, se connecter à l'ENT et aller dans le menu sélectionner « Espaces Pédagogiques », « TECHNOLOGIE cycle 4 » puis dans le chapitre « Structure, Fonctionnement, Comportement » Lien hypertexte : « [Partie 2-4^{ème} : de l'Algorithme au Logigramme](#) »

Rappel de la 1^{ère} partie :

- l'Intelligence Artificielle (IA) a appris par renforcement pour gagner à la variante du jeu de Nim à 9 bâtonnets. - On en a déduit une Stratégie pour faire gagner le deuxième joueur.

- Règle de la variante du jeu de Nim : on joue avec 8 bâtonnets, chaque joueur à son tour enlève 1, 2 ou 3 bâtonnets et le gagnant est celui qui récupère la dernière allumette.

- 3^{ème} Vidéo - [Cliquer sur le lien suivant pour voir la 2^{ème} vidéo explicative de la Stratégie d'apprentissage du jeu de Nim](#)

2^{ème} Partie du jeu de la variante du jeu de NIM à 8 bâtonnets :

2.1 - Réaliser l'Algorithme du jeu de Nim pour le joueur gagnant :

Travail à faire : Ecrire dans l'ordre la liste des instructions pour réaliser la stratégie du gagnant au jeu de Nim.

.....

.....

.....

.....

.....

2.2 - Créer l'Algorigramme ou Logigramme : c'est la version graphique et normalisée de l'Algorithme du jeu de Nim précédent :

Travail à faire : aller sur le serveur web suivant : www.diagrams.net pour créer le Logigramme

- puis cliquer sur le bouton "STAR NOW" puis "Créer un nouveau diagramme" enregistrer le fichier sous le nom :

"Jeux de Nim 8 Bâtonnets Nom Prénom Classe" au format "svg" (format d'enregistrement par "Image Vectorielle Editable") dans le dossier "Téléchargements"

- A la fin de votre séance vous devrez l'enregistrer aussi votre le dossier personnel suivant : **"Documents/TECHNOLOGIE"**