

A1 Algorithmique et programmation



A1 Fiche 1 : appliquer un algorithme de déplacement

La fourmi de Langton

Une fourmi se déplace dans une grille composée de cases noires ou blanches, selon les règles suivantes :

- Si elle se trouve sur une case blanche, alors la fourmi tourne à droite et avance d'une case. La case blanche devient noire.
- Si elle se trouve sur une case noire, alors la fourmi tourne à gauche et avance d'une case. La case noire devient blanche.

Complète ci-dessous les 20 premières étapes du déplacement de la fourmi, sachant qu'au départ toutes les cases sont blanches. Certaines étapes intermédiaires te sont données pour t'aider.

