

SAÉ S1.02 : comparaison d'approches algorithmiques

Le Snake autonome : version 3

Votre mission

Voici une nouvelle contrainte pour votre troisième version du programme de snake autonome.

- Le plateau contiendra six pavés de taille 5, représentés par des '#' dont les emplacements seront toujours les mêmes. Les coordonnées des pavés (plus précisément de leur coin supérieur gauche) sont fournies par :

```
int lesPavesX[NB_PAVES] = { 3, 74, 3, 74, 38, 38};  
int lesPavesY[NB_PAVES] = { 3, 3, 34, 34, 21, 15};
```

ATTENTION : les pommes apparaîtront désormais sur les positions suivantes :

```
int lesPommesX[NB_POMMES] = {75, 75, 78, 2, 8, 78, 74, 2, 72, 5};  
int lesPommesY[NB_POMMES] = { 8, 39, 2, 2, 5, 39, 33, 38, 35, 2};
```

Adaptez votre stratégie de déplacement du serpent de manière à ce qu'elle intègre cette nouvelle condition. Comme dans les versions précédentes, votre programme affichera à la fin le nombre de déplacements du serpent et le temps CPU réalisé.

À fournir

Vous déposerez sur Moodle, avant la date convenue, votre code source "version3.c".

Note : n'oubliez pas de respecter les **conventions de codage** vues en R1.01 (voir document sur Moodle) : commentaires, indentation, utilisation de constantes, nommage des variables, etc.