

ANALYSE PARTITIONNELLE DU DEPLACEMENT DU SINGE DE TYPE ERRATIQUE :

- (1) Déplacement : 1 case en x ou y : 4 valeurs possibles H B G ou D de longueur 1 max
- (2) Obligation de déplacement (sauf incompatibilité)
- (3) Aléatoire
 - équiprobabilité
- (4) Interactions
 - Terrain : Terre (T) ou Mer (M)
 - Personnages : Singe erratique ou chasseur (S_E ou S_C) ; Pirates vivant ou mort (P_V ou P_M)
 - Déplacements OK : T ; T+P ;
 - Déplacements NOK : T+S ; M ; Hm

Déplacements:

	S	

⇒ Sur un grand nombre d'essais (~ 100)

→ Résultat attendu :

- ◆ déplacement obligatoire à chaque tour
- ◆ HBDG au moins une fois chacun
- ◆ HGDB uniquement (pas de diagonale)

Non déplacement:

M	M	M
M	S	M
M	M	M

→ Résultat attendu:

- ◆ Aucun déplacement

S

→ Résultat attendu:

- ◆ Aucun déplacement

Déplacement en cas d'une unique possibilité:

	M	
M	S	
	M	

M	S	M
	M	

	M	
	S	M
	M	

	M	
M	S	M

→ Résultat attendu:

◆ Déplacement uniquement sur la case valide

Interactions: comportement face aux différents objets

	M	
M	S	S
	M	

→ Résultat attendu: Pas de déplacement

	M	
M	S	P
	M	

→ Résultat attendu: déplacement du singe à droite

→ Résultat attendu : le singe "tue" le pirate => passage de Pv à P_M

Test de l'aléatoire: équiprobabilité

	S	

Lancer un grand nombre de fois (~10 00)

- Résultat attendu: Aucun déplacement 0 fois
- Résultat attendu: ~ 25% H,G,B,D

M	S	
	M	

Lancer un grand nombre de fois (~10 000 fois)

- Résultat attendu: Aucun déplacement 0 fois
- résultat attendu: ~ 50% H,D & 0%B,G

M	S	

Lancer un grand nombre de fois (~10 000 fois)

- Résultat attendu: Aucun déplacement 0 fois
- Résultat attendu: ~ 33% H,D,B & 0% G