

Solutions Codelab 4

Chapitre 1

Q1

```
avancer()
```

Q2

```
tourner_a_gauche()  
avancer()  
avancer()  
avancer()
```

Q3

```
tourner_a_droite()  
ramasser()
```

Q4

```
avancer()  
avancer()  
tourner_a_droite()  
avancer()  
avancer()  
tourner_a_gauche()  
ramasser()  
tourner_a_droite()  
avancer()  
ramasser()
```

Q5

```
tourner_a_gauche()  
tourner_a_gauche()  
avancer()  
tourner_a_gauche()  
ramasser()
```

Chapitre 2

Q1

```
tourner_a_gauche()  
avancer()  
avancer()  
avancer()  
tourner_a_droite()  
ramasser()  
tourner_a_droite()  
tourner_a_droite()  
avancer()  
ramasser()  
avancer()  
avancer()  
tourner_a_gauche()  
ramasser()
```

Q2

```
if fruit_est_pourri() then  
    jeter_fruit()  
else  
    manger_fruit()
```

Cette solution est celle qui était pensée au début, mais `manger_fruit()` serait suffisant. Si le fruit est jeté, il faut relancer la quête.

Chapitre 3

Q1

```
avancer()  
couper()  
tourner_a_gauche()  
tourner_a_gauche()  
while chemin_est_libre() do  
    avancer()  
    ramasser()  
couper()  
tourner_a_gauche()  
couper()
```

Q2

```
tourner_a_droite()  
tourner_a_droite()  
avancer()  
ramasser()  
tourner_a_gauche()  
ramasser()  
tourner_a_droite()  
avancer()  
tourner_a_droite()  
while chemin_est_libre() do  
    avancer()  
    ramasser()
```

Q3

```
if fruit_est_pourri() then  
    jeter_fruit()  
else  
    manger_fruit()  
avancer()  
avancer()  
avancer()  
tourner_a_gauche()  
avancer()  
avancer()  
avancer()
```

Cette quête ne fonctionne que si `manger_fruit()` fonctionne. Si le fruit est pourri, le joueur ne mange pas de fruit et n'a pas assez de nourriture pour terminer la partie. Il faut donc recommencer jusqu'à ce que `manger_fruit()` fasse manger un fruit.