00:00:00,580 → 00:00:28,870

[Musique]

00:00:28,870 --> 00:00:31,519

bonjour et bienvenue à cette présentation

00:00:31,519 --> 00:00:32,640

sur John Conway

00:00:32,640 --> 00:00:35,910

Jeu de la vie

00:00:35,910 --> 00:00:35,920

Le Jeu de la Vie est un

00:00:35,920 --> 00:00:37,750

Le jeu de la vie est un automate cellulaire

00:00:37,750 --> 00:00:37,760

Automatisation cellulaire

00:00:37,760 → 00:00:41,590

inventé par un Mathématicien de Cambridge

00:00:41,590 → 00:00:41,600

John Conway

00:00:41,600 --> 00:00:45,510

Ce jeu consiste d’une collection de

cellules

00:00:45,510 --> 00:00:45,520

cellules

00:00:45,520 --> 00:00:48,320

basée sur quelques règles mathématiques

00:00:48,320 --> 00:00:51,430

Les cellules peuvent vivre,

00:00:51,430 --> 00:00:55,189

les cellules peuvent mourir,

00:00:55,189 --> 00:00:58,709

ou se multiplier

00:00:58,709 --> 00:00:59,760

Selon les conditions initiales,

00:00:59,760 --> 00:01:03,270

les cellules forment certains motifs

00:01:03,270 --> 00:01:05,109

tout au long du jeu.

00:01:05,109 --> 00:01:06,479

Voyons maintenant les règles du jeu.

00:01:06,479 --> 00:01:09,750

Ce jeu est composé de 4 règles qui

00:01:09,750 --> 00:01:12,789

détermine si une cellule vit,

00:01:12,789 --> 00:01:12,799

ou meurt.

00:01:12,799 --> 00:01:15,190

Tout dépend

00:01:15,190 --> 00:01:16,320

de combien de ses voisins sont vivants

00:01:16,320 --> 00:01:19,670

La première règle;

00:01:19,670 --> 00:01:19,680

A la naissance

00:01:19,680 --> 00:01:23,040

A la **naissance d’une cellule**,

00:01:23,040 --> 00:01:26,479

**Chaque cellule morte adjacente à exactement trois voisins vivants**

00:01:26,479 --> 00:01:30,230

**deviendra vivante dans la prochaine génération**

00:01:30,230 --> 00:01:30,240

*Par exemple,*

00:01:30,240 --> 00:01:32,560

Utilisons la grille ici,

00:01:32,560 --> 00:01:33,360

Où un post-it jaune

00:01:33,360 --> 00:01:36,390

représentera une cellule vivante,

00:01:36,390 --> 00:01:36,400

un non, postez-le

00:01:36,400 --> 00:01:38,870

représentera une cellule morte,

00:01:38,870 --> 00:01:39,759

et un bleu poste le

00:01:39,759 --> 00:01:42,640

mettra en valeur une nouvelle cellule

00:01:42,640 --> 00:01:44,000

Qui deviendra ensuite

00:01:44,000 --> 00:01:47,280

une cellule normale en jaune

00:01:47,280 --> 00:01:48,310

*par exemple,*

00:01:48,310 --> 00:01:48,320

si nous avons des cellules

00:01:48,320 --> 00:01:52,310

Dans cette configuration

00:01:52,310 --> 00:01:52,320

**La règle dit que**

00:01:52,320 --> 00:01:55,600

**Chaque cellule morte adjacente à trois cellules vivantes**

00:01:55,600 --> 00:01:58,079

**deviendra vivante dans la prochaine génération.**

00:01:58,079 --> 00:02:00,799

Maintenant, ici les voisins signifient

00:02:00,799 --> 00:02:03,990

à gauche, à droite,

00:02:03,990 --> 00:02:04,000

au dessus, en dessous

00:02:04,000 --> 00:02:07,429

ou en diagonale.

00:02:07,429 --> 00:02:08,000

Dans cette configuration nous

00:02:08,000 --> 00:02:11,280

n’avons qu’un voisin mort qui est

00:02:11,280 --> 00:02:13,599

adjacent à trois voisins vivants

00:02:13,599 --> 00:02:15,840

et le voici ici

00:02:15,840 --> 00:02:18,560

donc nous avons un nouveau né

00:02:18,560 --> 00:02:19,589

qui dévient ensuite vivant

00:02:19,589 --> 00:02:19,599

dans la prochaine génération.

00:02:19,599 --> 00:02:23,110

La prochaine règle sur

00:02:23,110 --> 00:02:23,120

**la mort par isolation**

00:02:23,120 --> 00:02:25,910

*déclare que*

00:02:25,910 --> 00:02:28,879

**Chaque cellule vivante avec un ou peu de voisins mourra dans la prochaine génération.**

00:02:28,879 --> 00:02:32,470

Maintenant, regardons la cellule voisine à

00:02:32,470 --> 00:02:35,920

une cellule vivante

00:02:35,920 --> 00:02:38,239

avec les autres voisins morts.

00:02:38,239 --> 00:02:41,350

D’après les règles,

00:02:41,350 --> 00:02:41,360

cette cellule,

00:02:41,360 --> 00:02:45,680

meurt puisqu’elle est isolée.

00:02:45,680 --> 00:02:47,350

puisqu’il n’y a que deux cellules vivantes

00:02:47,350 --> 00:02:47,360

Puisqu’il n’y a que deux cellules vivantes

00:02:47,360 --> 00:02:48,800

dans la grille avec un seul

00:02:48,800 --> 00:02:51,120

voisin vivant,

00:02:51,120 --> 00:02:53,190

et qu’il n’y a aucune cellule morte

00:02:53,190 --> 00:02:53,200

qui pourrait avoir

00:02:53,200 --> 00:02:55,270

trois voisins vivants,

00:02:55,270 --> 00:02:55,280

Il n'y aura aucune naissance

00:02:55,280 --> 00:02:57,440

même avec une seule cellule présente

00:02:57,440 --> 00:03:00,869

sans voisins vivants.

00:03:00,869 --> 00:03:00,879

Donc toutes les configurations de depart

00:03:00,879 --> 00:03:02,400

avec seulement

00:03:02,400 --> 00:03:05,910

qu’une seule cellule

00:03:05,910 --> 00:03:05,920

avec seulement

00:03:05,920 --> 00:03:09,200

que des cellules mortes dans la prochaine génération

00:03:09,200 --> 00:03:11,830

à cause de l’isolation.

00:03:11,830 --> 00:03:11,840

Regardons maintenant

00:03:11,840 --> 00:03:13,910

à la

00:03:13,910 --> 00:03:13,920

*troisième règle*

00:03:13,920 --> 00:03:15,990

**Mort par Surpeuplement**

00:03:15,990 --> 00:03:16,000

Cette règle dit que,

00:03:16,000 --> 00:03:20,319

**Chaque cellule avec au moins quatre voisins vivants**

00:03:20,319 --> 00:03:23,750

mourra dans la génération suivante comme par surpeuplement

00:03:23,750 --> 00:03:23,760

*par exemple:* ***ceci***

00:03:23,760 --> 00:03:25,830

En appliquant les règles,

00:03:25,830 --> 00:03:27,280

Une nouvelle cellule est née ici puisqu’

00:03:27,280 --> 00:03:29,920

elle a exactement trois voisins vivants

00:03:29,920 --> 00:03:32,000

alors que cette cellule meurt puisqu’elle a quatre

00:03:32,000 --> 00:03:34,789

voisins vivants,

00:03:34,789 --> 00:03:34,799

même chose pour cette cellule-ci

00:03:34,799 --> 00:03:37,040

puisqu’elle a aussi quatre voisins vivants

00:03:37,040 --> 00:03:40,400

et une nouvelle cellule est née ici puisqu’il y trois

00:03:40,400 --> 00:03:44,480

voisins vivants.

00:03:44,480 --> 00:03:53,190

En suivant les règles, cette cellule meurt à cause de l’isolement -

00:03:53,190 --> 00:03:56,319

il n'avait qu'un seul voisin vivant

00:03:56,319 --> 00:03:58,159

Même chose pour cette cellule-ci

00:03:58,159 --> 00:04:01,589

Dans la génération suivante, une nouvelle cellule naît ici

00:04:01,589 --> 00:04:03,840

puisqu’elle a exactement trois voisins vivants

00:04:03,840 --> 00:04:06,959

alors que cette cellule meurt à cause de l’isolement

00:04:06,959 --> 00:04:09,439

La même chose pour ceci

00:04:09,439 --> 00:04:13,190

et notre nouvelle configuration est ainsi

00:04:13,190 --> 00:04:13,200

Dans cette configuration particulière

00:04:13,200 --> 00:04:14,789

en continuant avec les règles,

00:04:14,789 --> 00:04:14,799

en continuant avec les règles nous savons que

00:04:14,799 --> 00:04:17,359

nous savons qu’elles meurent toutes dans la prochaine génération

00:04:17,359 --> 00:04:20,239

**Pourquoi?**

00:04:20,239 --> 00:04:21,600

Parce que dans ce cas, chaque cellule

00:04:21,600 --> 00:04:24,390

n’aura qu’un maximum d’un voisin vivant

00:04:24,390 --> 00:04:29,189

il n'y aura pas de naissance car il y a moins de trois cellules vivantes

00:04:29,189 --> 00:04:36,479

Ainsi, toutes les configurations initiales mourront dans cette dernière génération.

00:04:36,479 --> 00:04:40,070

et

Voici la **quatrième règle**

00:04:40,070 --> 00:04:40,080

**Survie**

00:04:40,080 --> 00:04:43,919

Cette règle dit que,

00:04:43,919 --> 00:04:50,469

**chaque cellule vivante avec deux ou trois voisins vivants restera en vie pour la prochaine génération**

00:04:50,469 --> 00:04:51,350

*par exemple*

00:04:51,350 --> 00:04:51,360

cette configuration

00:04:51,360 --> 00:04:54,720

Dans cette configuration, chaque cellule a trois voisins vivants;

00:04:54,720 --> 00:05:00,870

Cellule une ici a cellules deux, trois et quatre comme voisins

00:05:00,870 --> 00:05:04,390

Cellule deux ici a une, trois et quatre comme voisins

00:05:04,390 --> 00:05:04,400

ainsi que

00:05:04,400 --> 00:05:07,600

Cellule quatre avec cellules trois, un et deux et même que cellule trois

00:05:07,600 --> 00:05:10,320

et surtout

00:05:10,320 --> 00:05:12,950

Toutes ces règles s'appliquent

00:05:12,950 --> 00:05:13,990

à toutes les cellules

00:05:13,990 --> 00:05:14,000

en même temps

00:05:14,000 --> 00:05:16,870

Nous avons donc ;

00:05:16,870 --> 00:05:16,880

**Naissances comme par reproduction**,

00:05:16,880 --> 00:05:20,310

**Mort par isolation comme si par sous-population**,

00:05:20,310 --> 00:05:22,880

**Mort par surpeuplement comme avec notre population,**

00:05:22,880 --> 00:05:26,390

et

00:05:26,390 --> 00:05:26,400

**Survie**

00:05:26,400 --> 00:05:30,560

Voyons maintenant ce que ces règles simples peuvent faire

00:05:30,560 --> 00:05:33,199

Ayant une configuration comme celle-ci:

00:05:33,199 --> 00:05:37,189

Que pensez-vous arrivera à ces cellules?

00:05:37,189 --> 00:05:39,199

Ces cellules peuvent être soit vivant avec un jeton à sa place

00:05:39,199 --> 00:05:42,390

ou mortes sans jetons.

00:05:42,390 --> 00:05:42,400

Dans les versions d'ordinateur,

00:05:42,400 --> 00:05:49,749

les cellules vivantes sont représentées par une couleur et des cellules mortes par une autre ou simplement une grille vide

00:05:49,749 --> 00:05:52,710

En principe,

00:05:52,710 --> 00:05:57,120

la taille de la cellule ou de la grille est infinie mais les petites planches le feront pour la lecture initiale

00:05:57,120 --> 00:06:03,749

Ceci est un jeu solitaire ou un avec seulement un joueur et le jeu typique ressemble à ça

00:06:03,749 --> 00:06:15,350

Vous pouvez suspendre la vidéo et essayer cette configuration par vous-même

00:06:15,350 --> 00:06:15,360

[PAUSE]

00:06:15,360 --> 00:06:18,400

Appliquons les règles

00:06:18,400 --> 00:06:20,240

Les choses commencent à devenir plus intéressantes ici

00:06:20,240 --> 00:06:25,430

Commençons donc par la configuration initiale

00:06:25,430 --> 00:06:25,440

Nous passons maintenant à la prochaine génération

00:06:25,440 --> 00:06:27,120

et nous appliquons les règles

00:06:27,120 --> 00:06:41,919

La plupart des configurations de trois sont assez éloignées pour mourir en une ou deux générations

00:06:41,919 --> 00:06:44,240

mais voici une exception

00:06:44,240 --> 00:06:49,110

En commençant avec une ligne de trois cellules,

00:06:49,110 --> 00:06:52,309

les deux cellules au bout mourront puisqu’elles n’ont qu’un seul voisin chacun

00:06:52,309 --> 00:06:57,120

Tandis que la cellule centrale survivra parce qu'elle avait deux voisins vivants

00:06:57,120 --> 00:07:07,749

Il y aura deux naissances et la nouvelle configuration dans la prochaine génération sera ceci

00:07:07,749 --> 00:07:15,270

Les naissances se produisent dans les deux cellules à côté de la cellule survivante qui étaient mortes parce que

00:07:15,270 --> 00:07:21,029

chacune de ces positions sont à côté de trois positions de départ vivantes

00:07:21,029 --> 00:07:23,280

Ce modèle se répètera toutes les deux générations

00:07:23,280 --> 00:07:31,039

Avec les deux cellules aux extrémités qui meurent et des nouvelles cellules qui naissent

00:07:31,039 --> 00:07:43,670

D'une ligne horizontale à une ligne verticale de trois

00:07:43,670 --> 00:07:46,150

Ce modèle s’appelle un **« blinker »**

00:07:46,150 --> 00:07:49,749

Tandis que celui-ci, comme nous l’avions regardé avant qu’il devienne stable

00:07:49,749 --> 00:07:58,080

Arrêtez la vidéo et essayez aussi

00:07:58,080 --> 00:08:01,589

En appliquant les règles,

00:08 :01,589 --> 00:08 :06,070

Les deux cellules vivantes ici meurent à cause de l'isolement

00:08:06,070 --> 00:08:09,270

Nous resterons avec une seule cellule vivante dans la prochaine génération.

00:08:09,270 --> 00:08:16,000

La cellule vivante restante est morte à cause de l'isolement parce que les cellules étaient plus loin dans la configuration initiale.

00:08:16,000 --> 00:08:23,280

Alors qu'avec ce schéma une nouvelle cellule naît ici parce qu'elle a exactement deux voisins vivants alors que cette cellule va mourir

00:08:23,280 --> 00:08:26,550

en même temps que celle-ci à cause de l'isolement

00:08:26,550 --> 00:08:31,840

En nous donnant cet arrangement à la génération suivante, alors que celui-ci se réduit également à néant

00:08:31,840 --> 00:08:36,790

Toutes les cellules meurent à cause de l'isolement

00:08:36,790 --> 00:08:44,949

Que diriez-vous d'une configuration de ce type appelée **glider** ?

00:08:44,949 --> 00:08:44,959

[PAUSE]

00:08:44,959 --> 00:08:48,720

Maintenant, arrêtez la vidéo ici et essayez d'appliquer les règles

00:08:48,720 --> 00:08:56,470

Vous pouvez également essayer les premiers pas du planeur en mettant la vidéo en pause.

00:08:56,470 --> 00:08:56,480

[PAUSE]

00:08:56,480 --> 00:09:08,230

En appliquant les règles, une nouvelle cellule naît ici et ici, tandis que cette cellule meurt d'isolement et celle-ci

00:09:08,230 --> 00:09:09,200

Donner ceci à la prochaine génération

00:09:09,200 --> 00:09:22,000

À la génération suivante, une nouvelle cellule naît ici et ici, cette cellule meurt à cause de la surpopulation et celle-ci meurt à cause de l'isolement.

00:09:22,000 --> 00:09:25,200

Voici donc la nouvelle configuration

00:09:25,200 --> 00:09:33,590

À la génération suivante, une nouvelle cellule naît ici, tandis que cette cellule meurt à cause de la surpopulation, comme celle-ci.

00:09:33,590 --> 00:09:38,000

Désolé, la première personne ici meurt à cause de l'isolement

00:09:38,000 --> 00:09:45,279

une nouvelle cellule naît ici alors que celle-ci meurt à cause de l'isolement

00:09:45,279 --> 00:09:48,959

et voici la configuration résultante de la génération suivante

00:09:48,959 --> 00:09:52,080

Voyons maintenant cette cellule en version informatique

00:09:52,080 --> 00:10:08,470

Tapez [***https://www.silvergames.com/en/game-of-life***](https://www.silvergames.com/en/game-of-life) sur votre ordinateur.

00:10:08,470 --> 00:10:09,269

puis jouer en plein écran

00:10:09,269 --> 00:10:13,760

Utilisez le contrôle run pour afficher ce qui existe à l'écran et définissez step pour afficher l'étape par étape.

00:10:13,760 --> 00:10:18,800

Vous pouvez également utiliser la fonction "effacer" pour effacer les données précédentes.

00:10:18,800 --> 00:10:28,230

représentent la trace des cellules mortes

00:10:28,230 --> 00:10:45,360

Voici maintenant les étapes d'un planeur, de ceci à cela, puis à cette base et enfin à ceci, le schéma se répétant d'avant en arrière

00:10:45,360 --> 00:10:51,120

Le même modèle se libère maintenant nous pouvons courir pour montrer comment il glisse sur l'écran.

00:10:51,120 --> 00:10:57,590

C'est là tout l'intérêt de ces règles

00:10:57,590 --> 00:10:57,600

Voir le modèle

00:10:57,600 --> 00:11:00,240

Merci d'avoir regardé

00:11:00,240 --> 00:11:06,720

Essayez par vous-même

Amusez-vous bien