

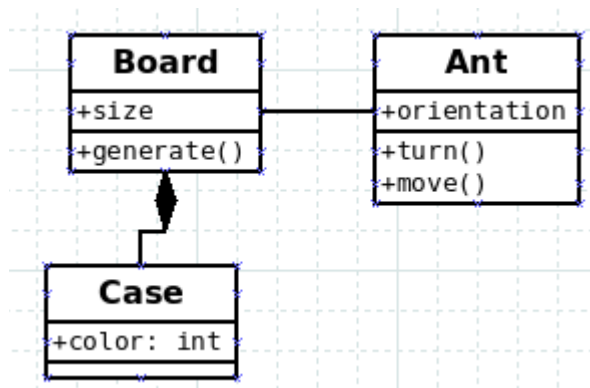
TP03

Fourmis Langton

Taches :

- Créer la grille
 - case
 - cases noires
 - cases blanches
 - fct : changer couleur
- Déplacement fourmis
 - Orientation
 - Nord, Ouest, Sud, Est
 - Tourner
 - Gauche
 - Droite
 - Avancer en fonction de l'orientation

Diagramme de classes :



Algorithme simplifié

