**Aubrée Romain 02/09/2025**

**Groupe 1**

**TP 1**

**1. Analyse du problème**

Le but du jeu est de faire déplacer 1 personnages vers une cible sur un plateau quadriller, le plateau comporte des chemins et des murs, on doit guider le personnage avec des instructions (avancé, tourné) jusqu'a la cible

**2. La conception de la solution**

Certaines commandes sont très répétitives, il faut compacter le code avec des boucles pour gagner en place et lisibilité. Par exemple s’il y a un chemin à chaque croisement sur la droite, utilise une vérification pour regarder s’il y a 1 chemins sur la droite et faire une rotation, sinon, avance.

**3. Réalisation**

**Exemple de niveau (16) code optimisé:**

Une image contenant dessin humoristique, capture d’écran

Le contenu généré par l’IA peut être incorrect.

Une image contenant texte, Police, écriture manuscrite, conception

Le contenu généré par l’IA peut être incorrect.

Le code avance toujours le personnage puis check en boucle si le chemin à gauche du personnage est disponible, si c'est le cas, il tourne, puis le code reboucle etc.

**4. Test :**

Les tests ont été d’essayé les directions de rotation (par doute) et la position de « avancé » dans le code.

**5. Retour d’expérience :**

Ça nous entraine a optimisé le code c’est une bonne base