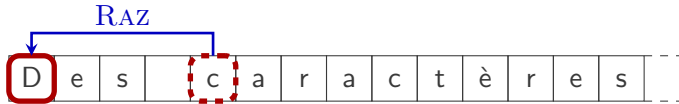


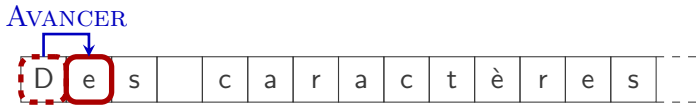
La machine à ruban :

- Un *ruban* de taille quelconque constitué de cases.
- Chaque case contient un et un seul caractère.
- Une *fenêtre de lecture* se déplace le long du ruban.
- Trois actions possibles : RAZ, AVANCER, LIRECASE.



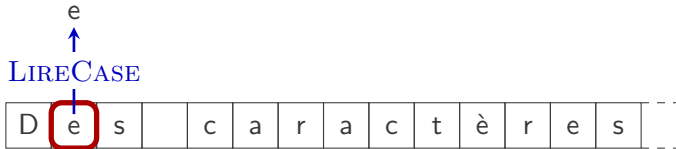
L'action R_{AZ} :

- Elle demande à la machine à ruban de ramener la fenêtre de lecture au tout début du ruban.



L'action AVANCER :

- Elle demande à la machine de faire avancer sa fenêtre de lecture d'une case.
- Attention : si cette action amène la fenêtre de lecture au-delà de la fin du ruban, la machine risque de se casser.



L'action `LIRECASE` est une **fonction** :

- Elle demande à la machine de lire le caractère présent dans la fenêtre de lecture.
- Le caractère lu est le *résultat* de la fonction.

Conditions :

- On suppose que votre algorithme pilote la machine à ruban.
- Au début du ruban est inscrit *une phrase* (c'est une suite de caractères qui se termine toujours par le caractère point).

Exercice :

- Concevez un algorithme qui permet de compter et d'afficher le nombre de caractères « L » présents dans la phrase.

Remarque :

- On ne sait pas si le ruban continue au-delà de la phrase.
- Vérifiez votre algorithme sur différents cas.