

Les Marmottes

Durant cette activité, vous avez aidé Huffman la marmotte à créer un terrier qui permette à toutes les marmottes d'hiberner en étant le moins possible réveillées par celles qui voulaient aller aux toilettes. Puis, vous avez décodé le message secret laissé par Huffman !

C'est de l'informatique parce que la méthode qui donne le meilleur terrier est un algorithme de compression. Il permet de traduire un fichier comportant des lettres de l'alphabet en un fichier compréhensible par la machine (des 0 et des 1) de façon à prendre le moins de place possible. Pour cela, on représente chaque lettre par une marmotte, et le nombre de fois qu'elle se réveille est le nombre de fois qu'apparaît la lettre dans le fichier.

Les Marmottes

Durant cette activité, vous avez aidé Huffman la marmotte à créer un terrier qui permette à toutes les marmottes d'hiberner en étant le moins possible réveillées par celles qui voulaient aller aux toilettes. Puis, vous avez décodé le message secret laissé par Huffman !

C'est de l'informatique parce que la méthode qui donne le meilleur terrier est un algorithme de compression. Il permet de traduire un fichier comportant des lettres de l'alphabet en un fichier compréhensible par la machine (des 0 et des 1) de façon à prendre le moins de place possible. Pour cela, on représente chaque lettre par une marmotte, et le nombre de fois qu'elle se réveille est le nombre de fois qu'apparaît la lettre dans le fichier.

Les Marmottes

Durant cette activité, vous avez aidé Huffman la marmotte à créer un terrier qui permette à toutes les marmottes d'hiberner en étant le moins possible réveillées par celles qui voulaient aller aux toilettes. Puis, vous avez décodé le message secret laissé par Huffman !

C'est de l'informatique parce que la méthode qui donne le meilleur terrier est un algorithme de compression. Il permet de traduire un fichier comportant des lettres de l'alphabet en un fichier compréhensible par la machine (des 0 et des 1) de façon à prendre le moins de place possible. Pour cela, on représente chaque lettre par une marmotte, et le nombre de fois qu'elle se réveille est le nombre de fois qu'apparaît la lettre dans le fichier.

Les Marmottes

Durant cette activité, vous avez aidé Huffman la marmotte à créer un terrier qui permette à toutes les marmottes d'hiberner en étant le moins possible réveillées par celles qui voulaient aller aux toilettes. Puis, vous avez décodé le message secret laissé par Huffman !

C'est de l'informatique parce que la méthode qui donne le meilleur terrier est un algorithme de compression. Il permet de traduire un fichier comportant des lettres de l'alphabet en un fichier compréhensible par la machine (des 0 et des 1) de façon à prendre le moins de place possible. Pour cela, on représente chaque lettre par une marmotte, et le nombre de fois qu'elle se réveille est le nombre de fois qu'apparaît la lettre dans le fichier.