

Modélisation d'un jeu

Anémone et Barnabé jouent à pile ou face. Anémone marque un point quand la pièce tombe sur pile, Barnabé marque un point quand la pièce tombe sur face. En fonction de leur humeur, ils jouent selon l'une des trois règles suivantes :

1. ils lancent la pièce 3 fois exactement. Celui qui a le plus de points gagne la partie.
2. ils jouent tant que l'un des joueurs n'a pas 2 points de plus que l'autre. Dès que l'un des joueurs a 2 points de plus que l'autre, il gagne la partie.
3. ils jouent tant que l'un des joueurs n'a pas 2 points de plus que l'autre, ou qu'ils n'ont pas lancé la pièce 6 fois. Si l'un des joueurs a 2 points de plus que l'autre, il gagne la partie. Sinon, c'est match nul.

Dessiner les automates modélisant chacune des 3 règles du jeu : les entrées sont $\{P(\text{ile}), F(\text{ace})\}$, il y a une sortie en fin de partie parmi $\{A(\text{némone gagne}), B(\text{arnabé gagne}), (match) N(\text{ul})\}$, autrement dit la sortie est associée à un état "final", ou aux transitions qui permettent d'atteindre un état final.

Modélisation d'un jeu

Anémone et Barnabé jouent à pile ou face. Anémone marque un point quand la pièce tombe sur pile, Barnabé marque un point quand la pièce tombe sur face. En fonction de leur humeur, ils jouent selon l'une des trois règles suivantes :

1. ils lancent la pièce 3 fois exactement. Celui qui a le plus de points gagne la partie.
2. ils jouent tant que l'un des joueurs n'a pas 2 points de plus que l'autre. Dès que l'un des joueurs a 2 points de plus que l'autre, il gagne la partie.
3. ils jouent tant que l'un des joueurs n'a pas 2 points de plus que l'autre, ou qu'ils n'ont pas lancé la pièce 6 fois. Si l'un des joueurs a 2 points de plus que l'autre, il gagne la partie. Sinon, c'est match nul.

Dessiner les automates modélisant chacune des 3 règles du jeu : les entrées sont $\{P(\text{ile}), F(\text{ace})\}$, il y a une sortie en fin de partie parmi $\{A(\text{némone gagne}), B(\text{arnabé gagne}), (match) N(\text{ul})\}$, autrement dit la sortie est associée à un état "final", ou aux transitions qui permettent d'atteindre un état final.

Modélisation d'un jeu

Anémone et Barnabé jouent à pile ou face. Anémone marque un point quand la pièce tombe sur pile, Barnabé marque un point quand la pièce tombe sur face. En fonction de leur humeur, ils jouent selon l'une des trois règles suivantes :

1. ils lancent la pièce 3 fois exactement. Celui qui a le plus de points gagne la partie.
2. ils jouent tant que l'un des joueurs n'a pas 2 points de plus que l'autre. Dès que l'un des joueurs a 2 points de plus que l'autre, il gagne la partie.
3. ils jouent tant que l'un des joueurs n'a pas 2 points de plus que l'autre, ou qu'ils n'ont pas lancé la pièce 6 fois. Si l'un des joueurs a 2 points de plus que l'autre, il gagne la partie. Sinon, c'est match nul.

Dessiner les automates modélisant chacune des 3 règles du jeu : les entrées sont $\{P(\text{ile}), F(\text{ace})\}$, il y a une sortie en fin de partie parmi $\{A(\text{némone gagne}), B(\text{arnabé gagne}), (match) N(\text{ul})\}$, autrement dit la sortie est associée à un état "final", ou aux transitions qui permettent d'atteindre un état final.

Modélisation d'un jeu

Anémone et Barnabé jouent à pile ou face. Anémone marque un point quand la pièce tombe sur pile, Barnabé marque un point quand la pièce tombe sur face. En fonction de leur humeur, ils jouent selon l'une des trois règles suivantes :

1. ils lancent la pièce 3 fois exactement. Celui qui a le plus de points gagne la partie.
2. ils jouent tant que l'un des joueurs n'a pas 2 points de plus que l'autre. Dès que l'un des joueurs a 2 points de plus que l'autre, il gagne la partie.
3. ils jouent tant que l'un des joueurs n'a pas 2 points de plus que l'autre, ou qu'ils n'ont pas lancé la pièce 6 fois. Si l'un des joueurs a 2 points de plus que l'autre, il gagne la partie. Sinon, c'est match nul.

Dessiner les automates modélisant chacune des 3 règles du jeu : les entrées sont $\{P(\text{ile}), F(\text{ace})\}$, il y a une sortie en fin de partie parmi $\{A(\text{némone gagne}), B(\text{arnabé gagne}), (match) N(\text{ul})\}$, autrement dit la sortie est associée à un état "final", ou aux transitions qui permettent d'atteindre un état final.