

SAÉ S1.02 : comparaison d'approches algorithmiques

Le Snake autonome : version 2

Votre mission

Vous devez adapter votre programme de snake autonome en tenant compte de ces nouvelles consignes :

- Chaque côté de la bordure du plateau est percée en son milieu (trou d'un caractère de large). Le serpent peut emprunter ces passages qui le font déboucher automatiquement sur le côté opposé.
- Le serpent n'a plus le droit de faire demi-tour sur lui-même ni de se croiser.

L'objectif est toujours de faire manger toutes les pommes au serpent avec un minimum de déplacements. Votre programme doit toujours afficher à la fin le nombre de déplacements du serpent et le temps CPU réalisé.

À fournir

Vous déposerez sur Moodle, avant la date convenue, votre code source "version2.c".

Note : n'oubliez pas de respecter les **conventions de codage** vues en R1.01 (voir document sur Moodle) : commentaires, indentation, utilisation de constantes, nommage des variables, etc.