

## Compte rendu TP sur l'algorithme

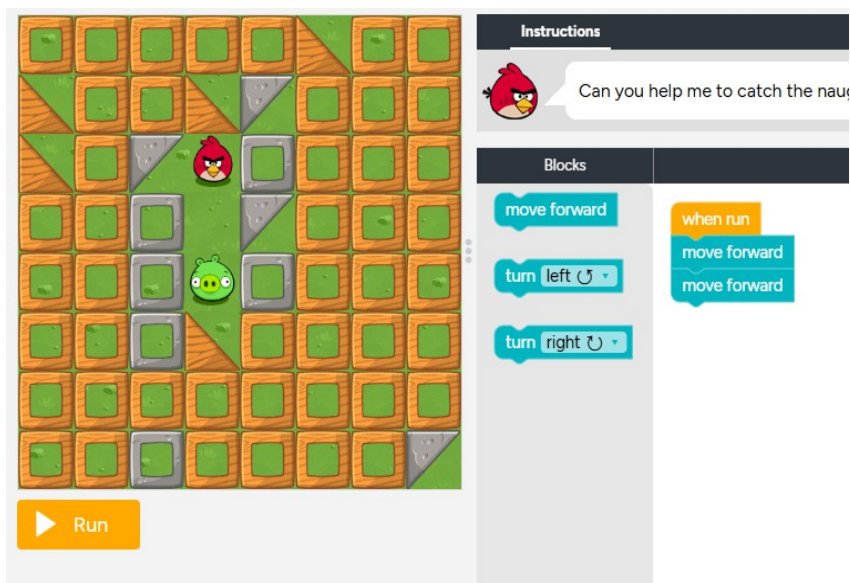
### Sommaire

- Introduction .
- Développement du sujet (explication des différentes étapes du TP).
- Ce que j'ai appris et compris.
- Conclusion.

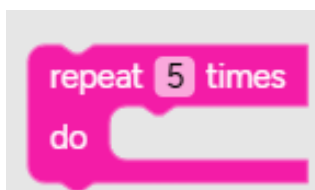
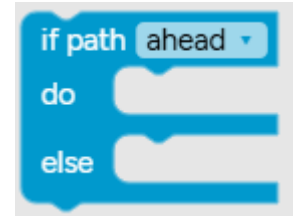
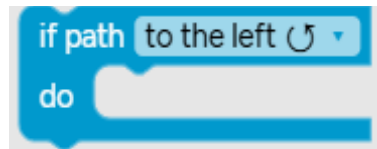
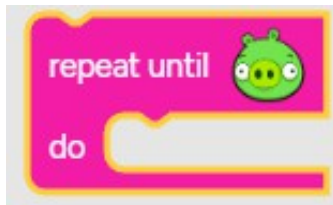
### Contexte :

Étant en B1 nous expérimentons l'algorithme grâce à un jeu ludique. Je vais donc essayer de décrire le déroulement du jeu notamment, grâce à plusieurs annexes pour illustrer mes propos.

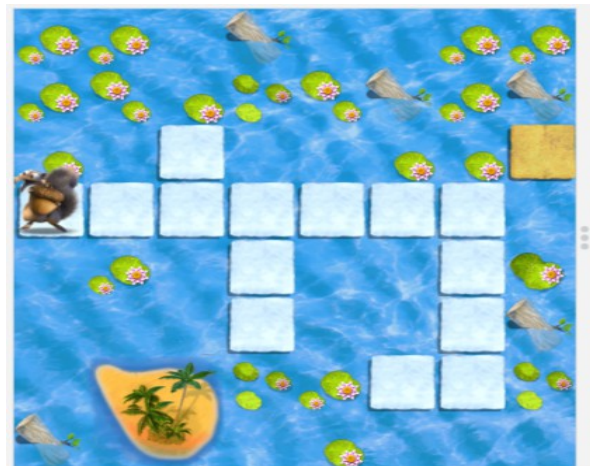
Le déroulement du jeu est plutôt simple : un personnage part d'un point A et doit arriver à un point B. Je dispose d'un ensemble d'instructions qui me permettent de contrôler le personnage :



Une fois ces instructions bien placées, cela forme un algorithme qui permet au personnage d'atteindre sa destination. Il y a en tout 20 niveaux et au fur et à mesure que le niveau avance, on nous introduit de nouvelles instructions et de nouvelles contraintes, dont une limite dans le nombre d'utilisation de blocs. Ce qui rend les niveaux de plus en plus difficiles, voici le reste des nouvelles instructions dans l'ordre :



Les chemins que le personnage emprunte deviennent également de plus en plus complexes, ces blocs d'instruction étant plus précis et complets dans leur instruction, ils permettent au personnage d'être relativement autonome et donc d'atteindre la fin plus facilement. Voici un exemple de suite d'instructions que j'ai donné en utilisant plusieurs de ces blocs.



Ce jeu ma permis de comprendre qu'un algorithme est tout simplement une suite logique d'instruction. J'ai appris à être plus précis car une simple erreur peut gâcher le résultat souhaitée.

Pour conclure je pense que c'est un très bon outils pédagogique permettant au débutant de comprendre les bases de l'algorithme et sa logique.

Voici la certification obtenu une fois tout les niveau terminée :

