

L'échiquier de Sissa

Travaux Pratiques 03 du module 03 - Les fonctions et paramètres

Avant de démarrer ce TP, il convient d'avoir suivi les modules 1 à 3.

Durée estimée

Entre 1 heure

Énoncé

La légende se situe 3 000 ans av. J.C.

Le roi Belkib (Indes) promet une récompense fabuleuse à qui lui proposerait une distraction qui le satisferait. Lorsque le sage Sissa, fils du Brahmine Dahir, lui présenta le jeu d'échecs, le souverain demanda à Sissa ce que celui-ci souhaitait en échange de ce cadeau extraordinaire.

Sissa demanda au prince de déposer un grain de riz sur la première case, deux sur la deuxième, quatre sur la troisième, et ainsi de suite pour remplir l'échiquier en doublant la quantité de grain à chaque case. Le prince accorda immédiatement cette récompense sans se douter de ce qui allait suivre.

Son conseiller lui expliqua qu'il venait de précipiter le royaume dans la ruine...

Placer 1 grain sur la première case, puis sur chacune des autres cases de l'échiquier, mettre 2 fois le nombre de grains de riz que sur la case précédente...

Écrire un algorithme affichant le numéro de la ligne et celui de la colonne pour chaque case, avant d'afficher le calcul de la totalité des grains de riz sur l'échiquier.

Formater l'affichage pour afficher un échiquier de 8*8 cases.



Solution

Des propositions de solution pour ce TP sont placées dans les éléments en téléchargement liés à ce module. (https://fr.wikipedia.org/wiki/Probl%C3%A8me_de_l%27%C3%A9chiquier_de_Sissa)