

Compléments et Solutions

- **Diaporama disponible**

Celui, mouvement par mouvement, de la fiche **Inférer**.

- **Vidéos**

Cinq vidéos montrent les solutions de la première grille de **Engendrer** et des quatre grilles de **Gratiner**.

- **Fiche supplémentaire**

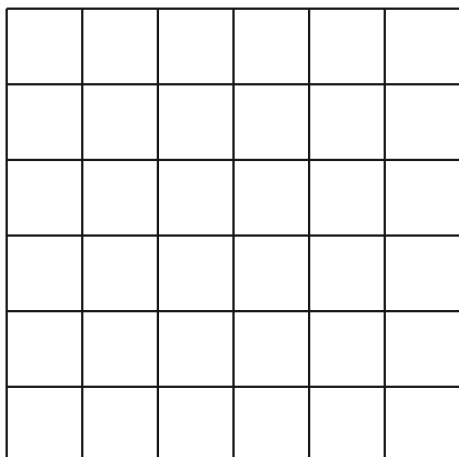
Faisant suite à la fiche Styler, **Gratiner** propose, pour les chercheurs en herbe, des adjacences *sensiblement* plus difficiles à obtenir

- **Solutions**

Chacune des fiches **Signifier**, **Régenter**, **Engendrer**, **Styler**, a sa propre fiche solution (celles des quatre grilles de **Gratiner** sont en vidéos).

NEIGHBOR

Gratiner

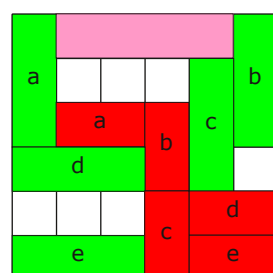


Une situation, quatre demandes :

- Mettre en place les **réglottes** sur la grille de droite comme proposé.
- Réaliser les **déplacements** qui permettront l'adjacence de la réglotte indiquée avec le trait gras de la demande.
- Écrire le **programme** de déplacements qui l'a permise.

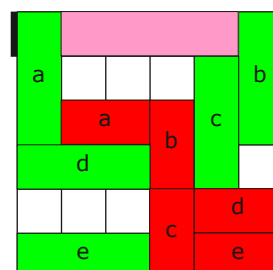
Programme :

Adjacence : **a**



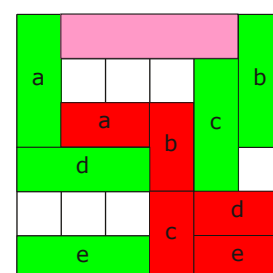
Programme :

Adjacence : **d**

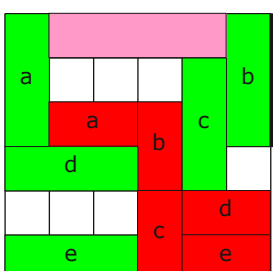


Programme :

Adjacence : **d**



Adjacence : **a**

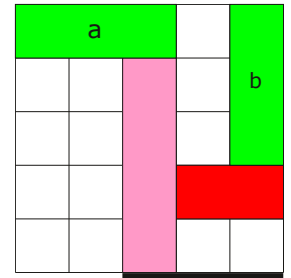


Programme :

Signifier

Les espaces libres de la grille ci-contre permettent d'effectuer des déplacements de réglettes vers la gauche (**G**), la droite (**D**), la haut (**H**) ou le bas (**B**).

Le but est d'amener la réglette **3a** au bord du trait gras situé en bas à droite de la grille et cela sans retirer de réglettes, juste en les déplaçant.



Un programme va résumer tous les déplacements nécessaires.

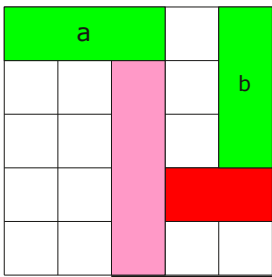
Ce programme sera constitué d'instructions qui indique :

- La réglette à déplacer
- Le nombre de carreaux du déplacement
- La direction du déplacement.

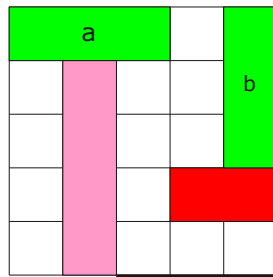
Ainsi, l'instruction **3a: 1D** signifie qu'il faut déplacer la réglette **3a** de 1 carreau vers la droite.

On donne ci-dessous les différents états de la grille au fur et à mesure des déplacements des réglettes.

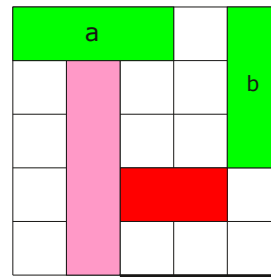
Sous chacun, **écrire l'instruction** , comprenant éventuellement plusieurs mouvements, qui permet d'obtenir l'état suivant.



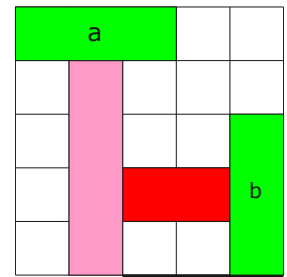
4: 1G



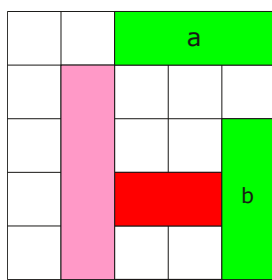
2: 1G



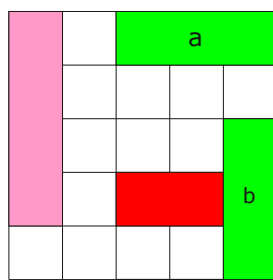
3b: 2B



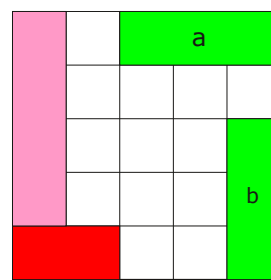
3a: 2D



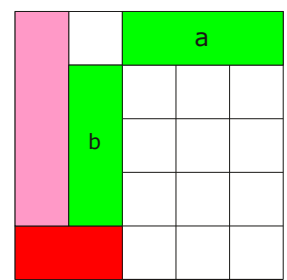
4: 1G 1H



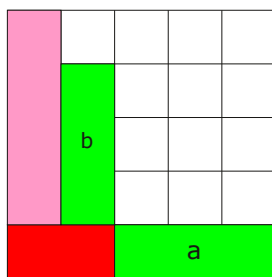
2: 1B 2G



3b: 1H 3G



3a: 4B



adjacence

Écris le programme des instructions successives :

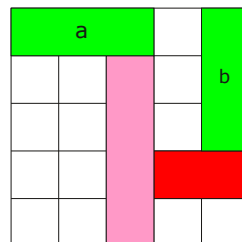
4: 1G ; 2: 1G ; 3b: 2B ; 3a: 2D ; 4: 1G 1H ; 2: 1B 2G ;
3b: 1H 3G ; 3a: 4B

Régender

NEIGHBOR Solutions

Pour chaque programme qui s'applique à la situation ci-contre :

- **Mettre en place** les **réglettes** sur la grille de bas de page comme proposé.
- **Exécuter** le **programme** de déplacements des réglettes.
- **Représenter** l'état final des réglettes sur le quadrillage.
- **Noircir** le côté adjacent à la grille de la réglette déplacée lors de la dernière instruction.



Programme 1 :

2: 1B ; 4: 2G ; 3a: 1D 3B 1D ; 3b: 3G

Programme 2 :

4: 1G ; 2: 1G 2H ; 3b: 2B ; 2: 1D 1H ; 4: 2D

Programme 3 :

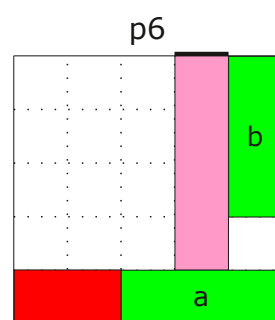
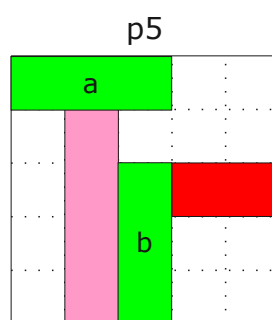
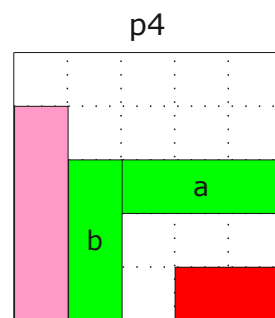
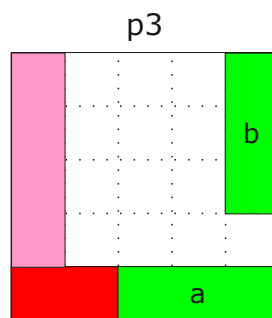
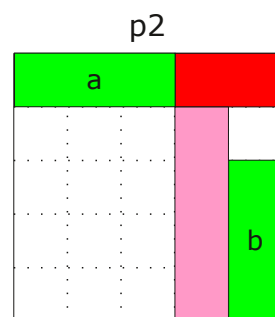
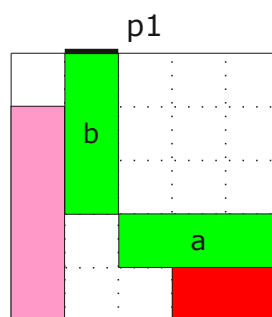
3a: 1D ; 4: 2G 1H ; 2: 1B 3G ; 3a: 3B 1D 1B

Programme 4 :

4: 2G ; 2: 1B ; 3b: 1B 3G 1B ; 3a: 2D 2B

Programme 5 :

4: 1G ; 2: 1B ; 3b: 1B 2G 1B ; 2: 2H



Écrire le **programme** de déplacements qui amène l'adjacence de la réglette 4 avec le trait gras de la grille P6.

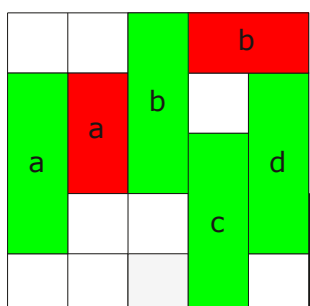
Programme 6 :

programme 3 ; 4: 3D

.....

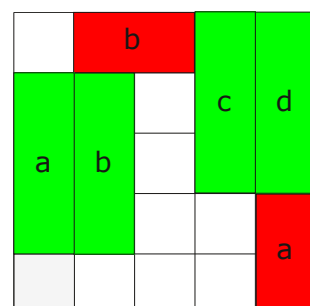
.....

Adjacence : a

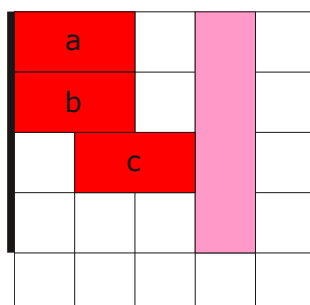


Programme :

1: 2G ; 2a: 2B 1D ; 3b: 1G 1B ;
2b: 2G ; 3c: 2H ; 3d: 1H ; 2a: 2D

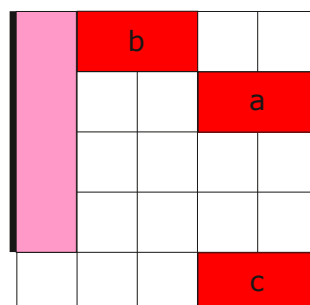


Adjacence : a

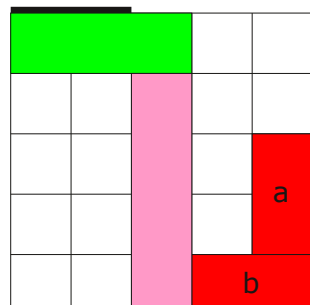


Programme :

2c: 2B 2D ; 4: 1G 1B ; 2a: 3D 1B
2b: 1H 1D ; 4: 2G 1H

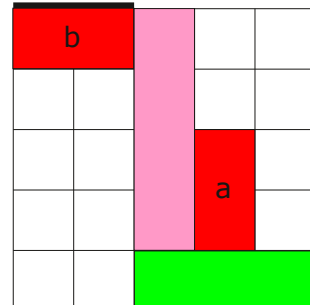


Adjacence : b



Programme :

3: 2D ; 4: 2G 1H ; 2b: 3G ; 2a: 3G ;
3: 4B ; 2a: 2D ; 4: 2D ; 2b: 4H



Pour chaque situation, **mettre en place** les **réglettes** sur la grille de droite comme proposé, **réaliser** les **déplacements** qui permettront l'adjacence de la réglette indiquée avec le trait gras de la grille et **écrire** le **programme** de déplacements qui l'a permise.

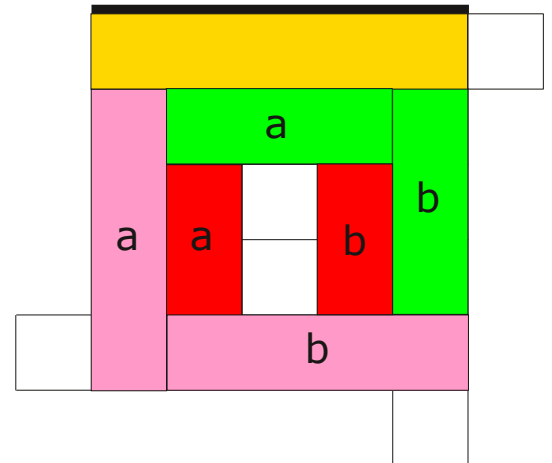
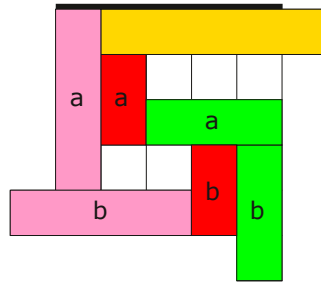
Adjacence : 

Programme :

2a: 1B ; 3a: 1H 1G ;

2b: 1H ; 3b: 2H ;

4b: 2D ; 4a: 1B ; 5: 1G



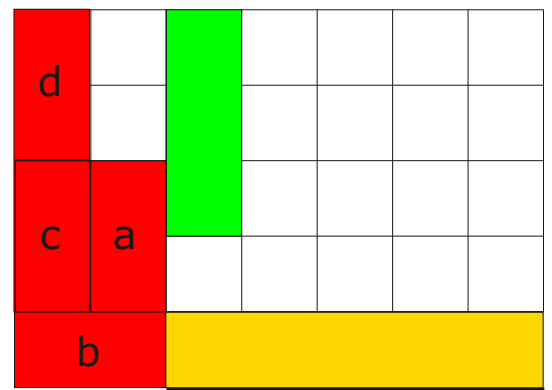
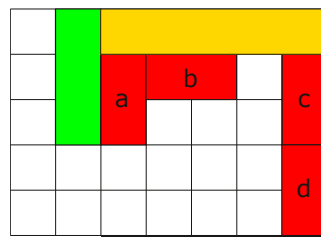
Adjacence : 

Programme :

2d: 6G 3H ;

2c: 2B 6G 1H ; 2a: 2B 1G ;

2b: 3B ; 5: 3B ; 3: 1D ; 2a: 1H ; 2b: 3G ; 5: 1B



Adjacence : 

Programme :

5: 1D ; 3: 1G 1H ;

2: 2B 4G 1B ; 5: 3B 1D ;

3: 5D ; 2: 4H ; 5: 2G ; 3: 1B ; 2: 4D

