



Jeu de Nim 2 : contre l'ordinateur

<http://juliette.hernando.free.fr>



Tu as déjà programmé le jeu de Nim 1 qui te permet de jouer contre un autre joueur.

On veut maintenant jouer contre l'ordinateur.

Pour cela, tu vas faire deux programmes :

- 1) **Premier programme** : l'ordinateur n'a pas de stratégie, il joue au hasard.
- 2) **Deuxième programme** : l'ordinateur a une stratégie gagnante et gagne à toutes les parties.

Changement dans le code du personnage principal

Reprends le code de ton précédent programme (jeu de Nim 1).

Dans le programme du lutin « Sprite », tu as appelé deux fois le bloc « joueur ».

Tu vas remplacer l'un de ces blocs par le bloc « ordinateur ».

Premier programme

Dans le bloc « ordinateur » on va envoyer des messages aux allumettes de la même façon que dans le bloc « joueur », mais la variable « reponse » est remplacée par un nombre aléatoire entre 1 et 3.

Deuxième programme

Place judicieusement le bloc « ordinateur » dans le programme : doit-il jouer en premier ou laisser le joueur commencer ?

Cette fois-ci, il ne choisit plus un nombre au hasard mais joue une stratégie gagnante.

Pour t'aider : <https://www.youtube.com/watch?v=l68oiOnTqFE>