

MATHÉMATIQUES – PROGRAMMATION : Les labyrinthes de Bob

5^{ème}

0	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84
1	8	15	22	29	36	43	50	57	64	71	78	85
2	9	16	23	30	37	44	51	58	65	72	79	86
3	10	17	24	31	38	45	52	59	66	73	80	87
4	11	18	25	32	39	46	53	60	67	74	81	88
5	12	19	26	33	40	47	54	61	68	75	82	89
6	13	20	27	34	41	48	55	62	69	76	83	90

Groupe :

Orientation :

▲	-1
▼	1
◀	-7
▶	7

D = (position de départ de Bob)

A = (position d'arrivée de Bob)

o = (orientation départ de Bob)

o1 = (orientation porte n°1)

o2 = (orientation porte n°2)

o3 = (orientation porte n°3)

o4 = (orientation porte n°4)

(ou contenu du coffre)

c1 = (position clé/coffre n°1)

c2 = (position clé/coffre n°2)

c3 = (position clé/coffre n°3)

c4 = (position clé/coffre n°4)

p1 = (position porte n°1)

p2 = (position porte n°2)

p3 = (position porte n°3)

p4 = (position porte n°4)