

TAPI

Pour chaque tâche à prise d'initiative, participe au débat avec les questions et réponses qui te viennent à l'esprit.

Tâche à prise d'initiative 1 : Jeu de Nim

Chaque joueur a deux vies.



Poser 20 objets sur une table.



Le jeu se joue à deux joueurs alternativement l'un après l'autre.
 Le plus jeune des joueurs commence.
 A son tour, un joueur prend au choix 1, 2 ou 3 objets.
 Celui qui prend le dernier objet gagne le duel.
 Le perdant donne une vie au gagnant.

Tâche à prise d'initiative 2 : Jeu de Nim – Intelligence artificielle



- 1 Choisissez 8 objets.
- 2 Jouez plusieurs parties pour comprendre comment l'intelligence artificielle apprend de ses échecs.

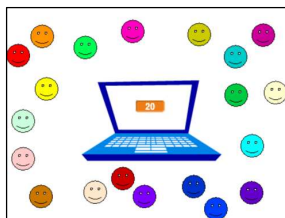
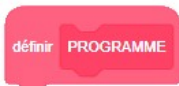


<https://scratch.mit.edu/projects/740166846/fullscreen/>

Tâche à prise d'initiative 3 : Jeu de Nim - Programme



- 1 Trouver l'activité sur le site de scratch dans le studio **2020-2021 303 3MAT02 Tapi 3.**
- 2 Terminer le script en utilisant les blocs laissés à côté.



<https://scratch.mit.edu/projects/740287452/editor/> (si vous n'êtes pas un élève de M. Fabrègues)