Analyse du jeu de Sim

Le jeu est décrit dans le TP MATLAB n°2, exercice 3. On convient de représenter à chaque instant l'état du jeu par une matrice d'adjacence $P = (p_{ij})_{1 \le i,j \le 6}$ symétrique d'ordre 6, définie par :

 $p_{ij} = 0$ si les sommets i et j ne sont pas reliés ou si i = j, $p_{ij} = 1$ si les sommets i et j sont reliés par le joueur n°1, $p_{ij} = 2$ si les sommets i et j sont reliés par le joueur n°2.

- 1. Dans une position donnée P, on dit qu'un coup est fatal pour un joueur s'il provoque la perte immédiate de ce joueur en fermant un triangle de sa couleur. Ecrire une procédure coup_fatal(P,joueur,i,j) à valeur booléenne.
- 2. La nature (gagnante ou perdante) d'une position s'obtient de manière récursive :

cas 1: tous les coups sont fatals; dans ce cas, la position est perdante

cas 2 : il y a des coups non fatals ; si parmi ceux-ci, il y en a un qui donne une position perdante pour l'adversaire, la position est gagnante (et ce coup est un coup gagnant) ; dans le cas contraire, la position est perdante.

Ecrire une procédure gagnante (P, joueur) à valeur booléenne. Algorithme :

pour
$$i=1$$
 à 5 faire
pour $j=i+1$ à 6 faire
si $p_{ij}=0$ alors
si non $coup_fatal(P, joueur, i, j)$ alors

$$p_{ij} \leftarrow joueur, p_{ji} \leftarrow joueur$$

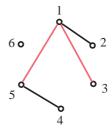
$$test \leftarrow \text{non } gagnante(P, 3-joueur)$$

$$p_{ij} \leftarrow 0, p_{ji} \leftarrow 0$$
si $test$ alors sortir en renvoyant $vrai$ (2)

renvoyer faux

Remarque.— Les instructions de la ligne (2) servent à restituer, au retour de l'appel récursif, l'environnement qui a été modifié à la ligne (1). Si on les omet, on constate que le programme est infiniment plus rapide mais faux (voyez-vous pourquoi ?)

3. Application 1.— Montrer que la position suivante est gagnante pour Noir :



Quels sont les coups gagnants?

4. Application 2.— La position de départ est-elle gagnante ou perdante?