

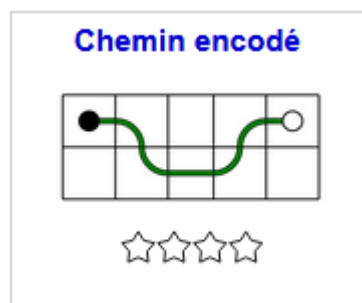
Chemin encodé

Version☆☆

Un chemin dans la grille peut être transformé en une séquence de chiffres.

Trouvez à quel déplacement correspond chaque chiffre, puis dessinez un chemin pour obtenir l'objectif.

Glissez ou cliquez sur les cases pour construire votre chemin en partant du rond blanc.



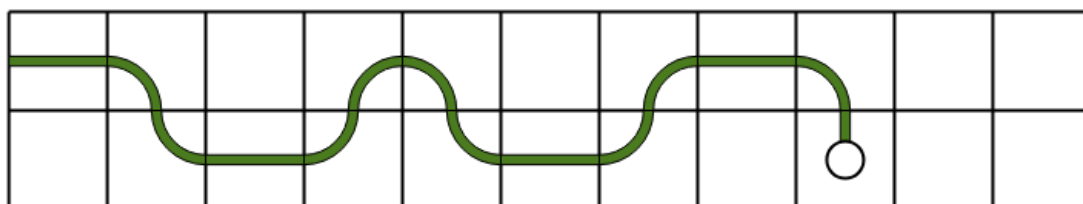
Solution

Le chemin est transformé en une séquence de chiffres de la manière suivante :

- Un **0** indique que le chemin progresse vers la droite.
- Un **1** indique que le chemin change de ligne, soit en montant s'il se trouve sur la rangée du bas, soit en descendant s'il se trouve sur la rangée du haut.

Par exemple, la séquence **0 1 0 0 1 0 1** correspond aux déplacements **droite, bas, droite, droite, haut, droite, bas**.

Le chemin complet correspondant à la séquence objectif est :



C'est de l'informatique !

Version☆☆☆

Même consigne que pour la **Version☆☆**

Solution

Le chemin est transformé en une séquence de chiffres de la manière suivante :

- Un **0** indique que le chemin progresse d'une case vers le haut.
- Un **1** indique que le chemin progresse d'une case vers la droite.
- Un **2** indique que le chemin progresse d'une case vers le bas.
- Un **3** indique que le chemin progresse d'une case vers la gauche.

Par exemple, la séquence **1 2 3 2 1 1 0** correspond aux déplacements **droite, bas, gauche, bas, droite, droite, haut**.

