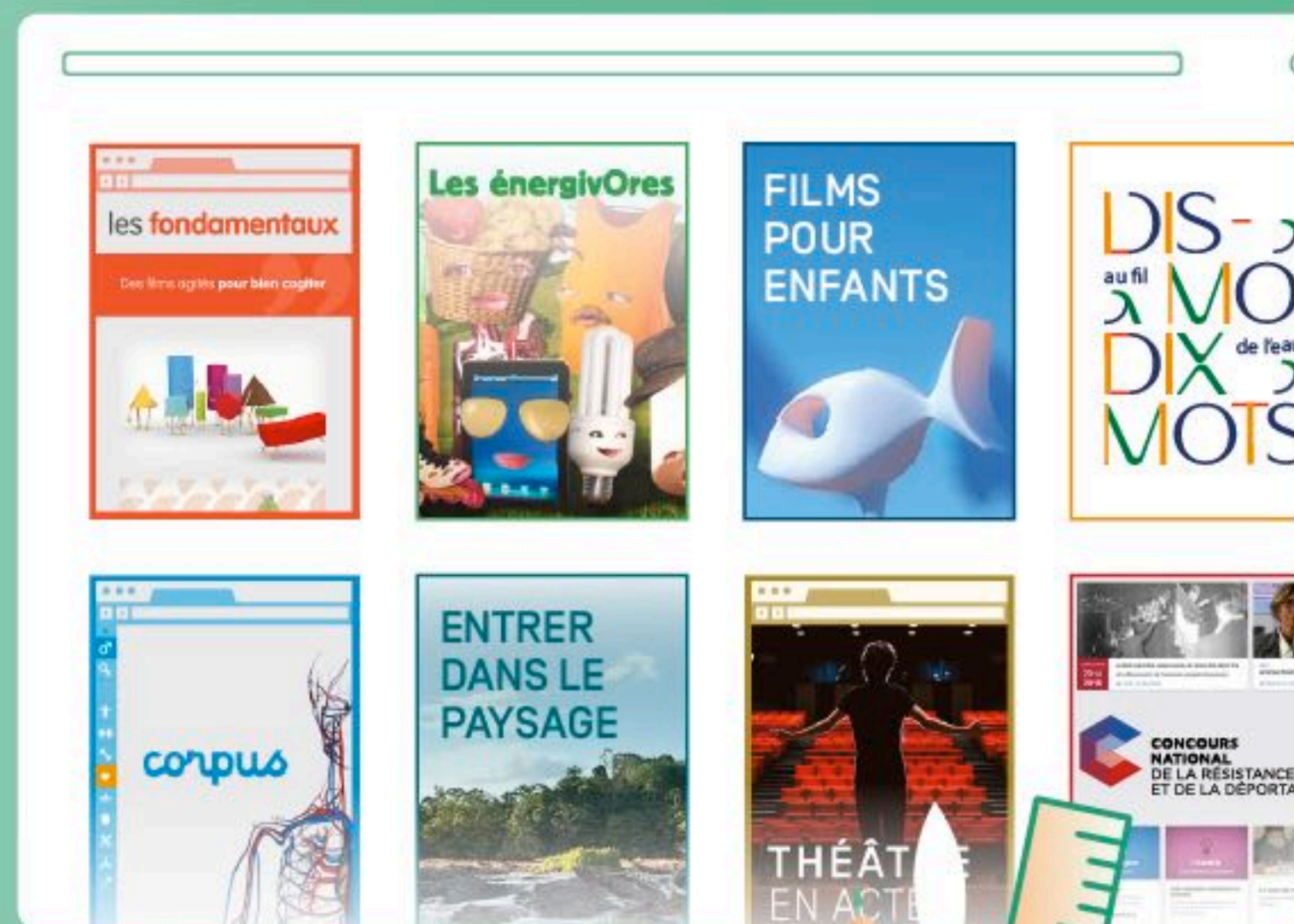


S E F O R M E R



Informatique  
débranchée

**Bonjour et bienvenue dans cet atelier en direct !**

**Pendant les activités de démonstration :**

- nous vous invitons à couper caméra et micro
- vous pouvez écrire vos questions et réponses dans « conversation »

Afficher la conversation



**Pendant les temps d'échange :**

- nous répondrons aux questions posées dans la conversation
- vous pourrez prendre la parole directement en activant votre micro

**Les formateurs :**

- Samuel Chalifour, médiateur Atelier Canopé 88
- Sophie Thiébaud, médiatrice Atelier Canopé 88

CANOPÉ



Indication de l'âge minimum

Disponible en français

Disponible en anglais uniquement ou en français sur les versions Apple

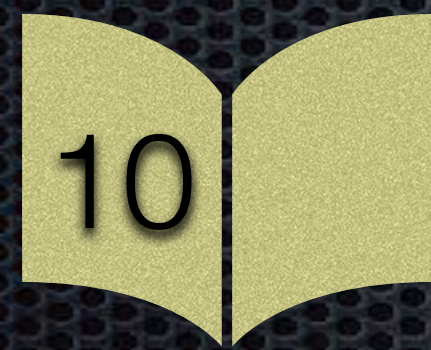
L'informatique débranchée

Bibliographie Sitographie

CC-BY-SA  
Samuel Chalifour

- 1987 : Informatique sans ordinateur (Book cover image)
- Wanted (QR code)
- CS UNPLUGGED (1999-2021) : Livre puis Site officiel (QR code)
- Interstices INRIA (QR code)
- Version interactive (compatible Apple uniquement) (QR code)
- IREM Clermont-Ferrand (QR code)
- SCRATCH Studio Scratch dédié (QR code)
- CANOPROF 10 ateliers avec fiches d'activités pour la classe (QR code)
- YouTube FR Chaîne Youtube 10 Capsules (QR code)





# L'intelligence artificielle 2

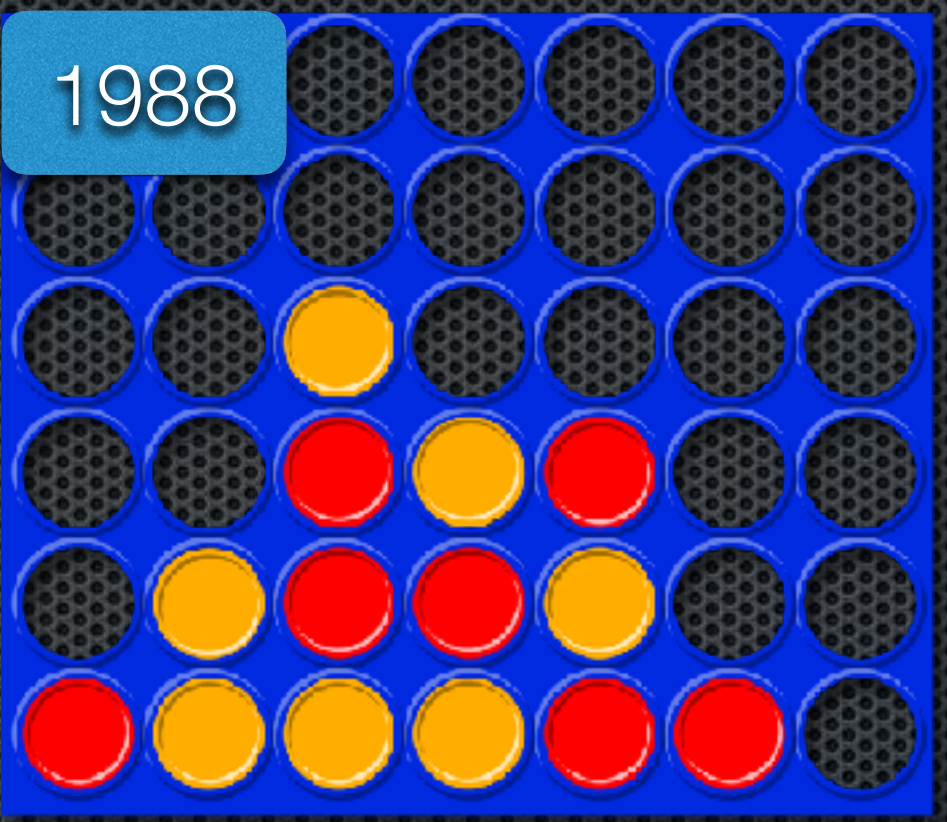
Science informatique débranchée



1940



1952



1988



1997



2017

# Nimz



Nimz

🔗 Voir à l'intérieur



## Instructions



Jeu de Nim contre l'ordinateur-Antoine  
Le nombre d'allumettes (entre 4 et 25) et le premier joueur (joueur ou Antoine) sont aléatoires.  
Celui qui prend la dernière gagne.  
Antoine joue de façon optimale.  
Cliquez sur les allumettes pour les prendre (entre 1 et 3)

## Notes et Crédits

Pour apprendre à programmer ce projet :  
<https://tabs.chalifour.fr/2019/10/20/nimz/>

👍 0    ⭐ 0    🔄 0    👁 15

© 11 juin 2018

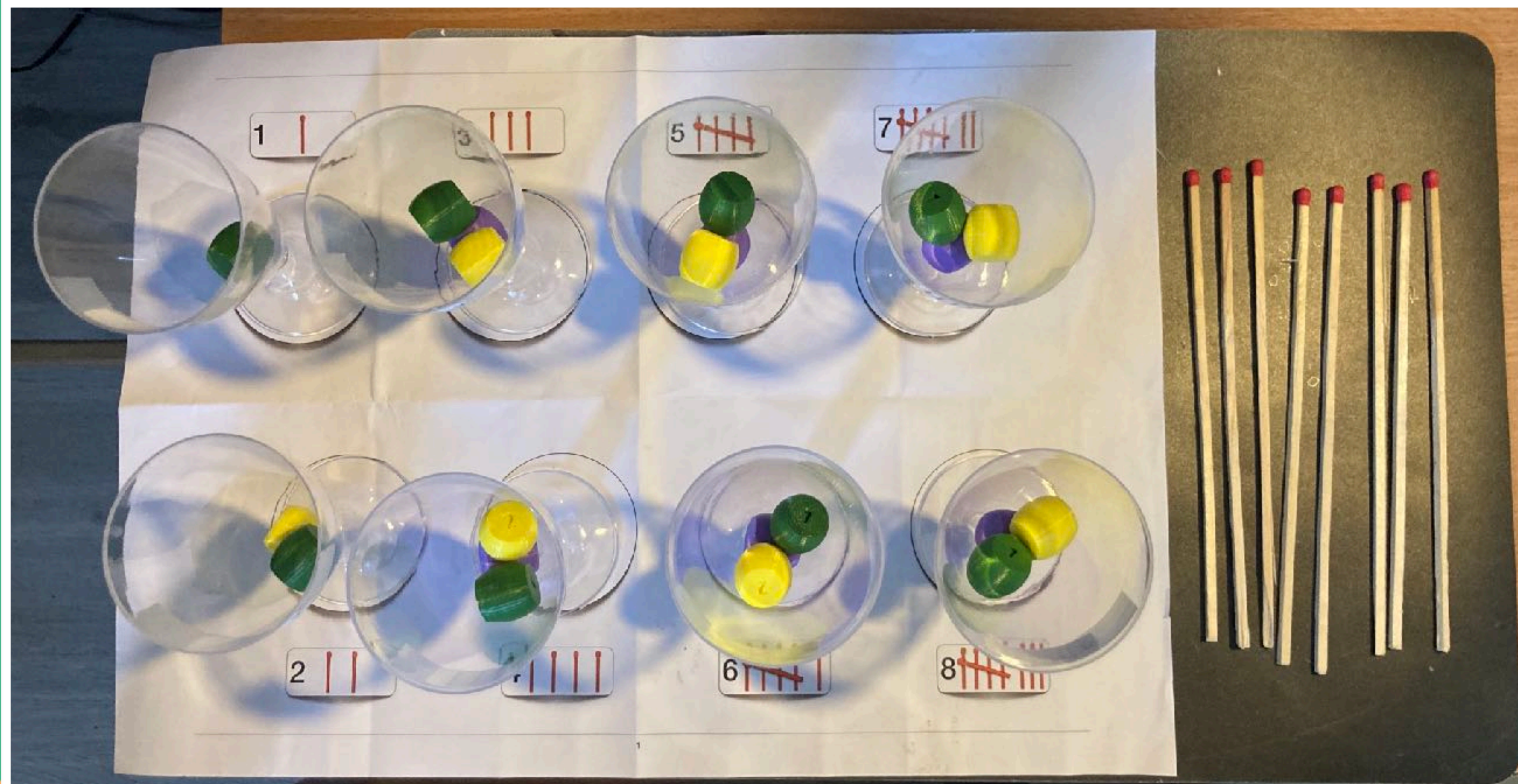
+ Ajouter au studio

🔗 Copier le lien

<https://scratch.mit.edu/projects/228346984/fullscreen/>



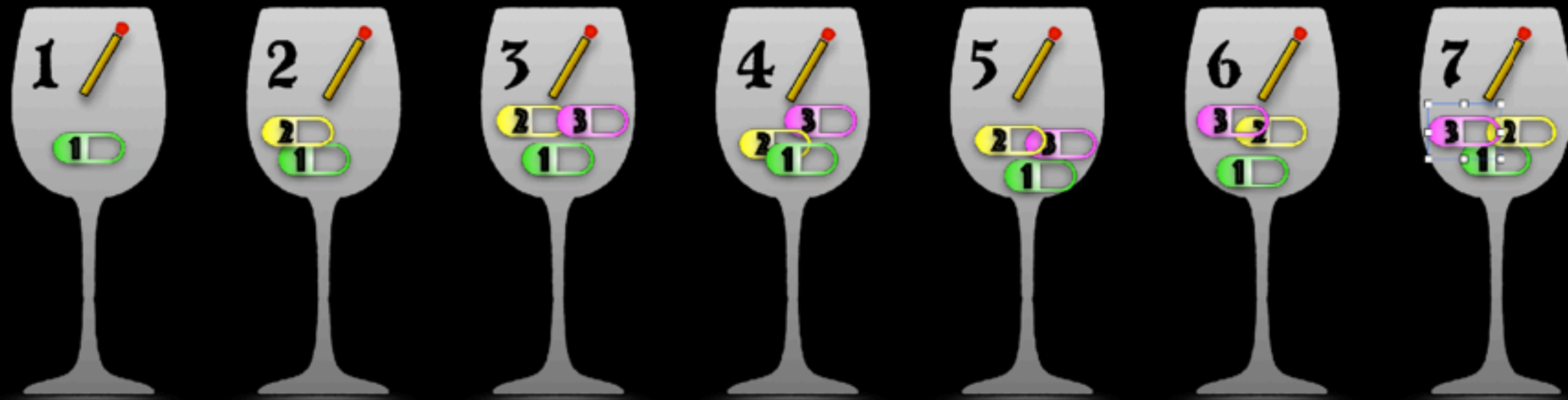
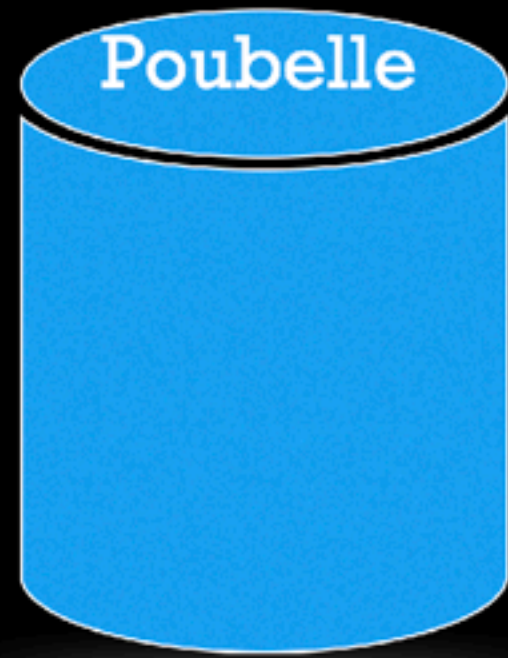
# Débranchons



# Moteur

Répartition

Joueur Gob IA	Table	Joueur Humain
	Table 1	
	Table 2	
	Table 3	
	Table 4	
	Table 5	
0	0	0



## Consignes pour les joueurs Gob :

- 1** Prendre un cachet au hasard dans le verre correspondant au nombre d'allumettes restantes et le poser en bas du verre. Le cachet tiré correspond au nombre d'allumettes à prendre dans le jeu.
- 2** S'il n'y a plus de cachets dans le verre : choisir un cachet sous le verre pour savoir combien d'allumettes prendre. On laisse le cachet en bas du verre.
- 3** S'il n'y a plus du tout de cachets : prendre n'importe quel nombre d'allumettes.
- 4** Si la partie est perdue, le dernier cachet se trouvant en bas du verre est mis dans la poubelle. Les autres correspondant aux coups sont remis dans les verres. Si elle est gagnée, remettre tous les cachets bougés dans les verres.

# Table

Joueur qui joue en premier :

Table	1	0

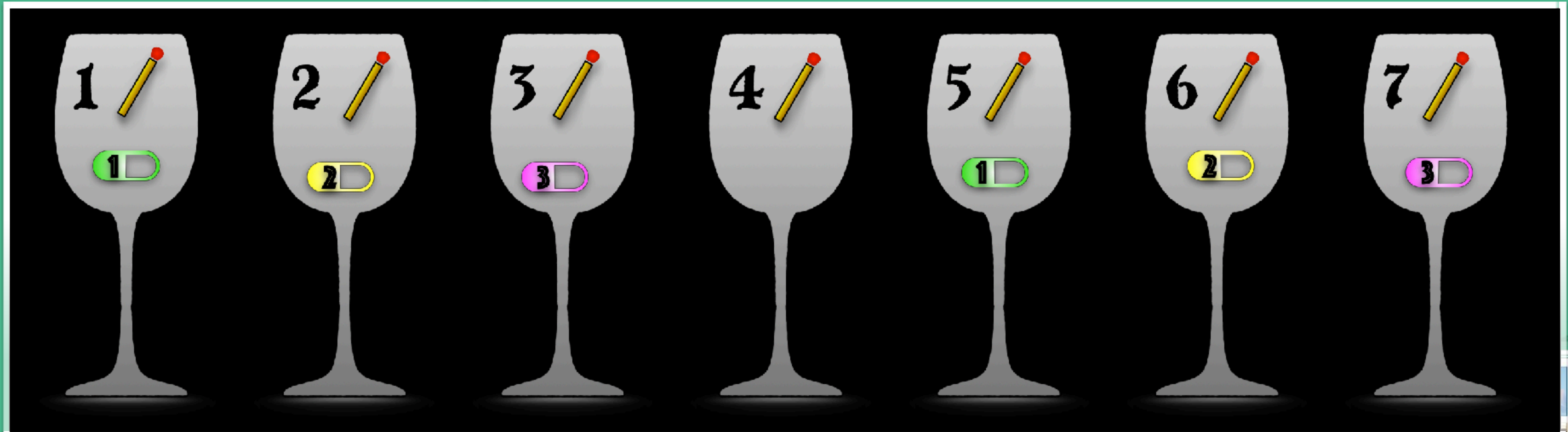
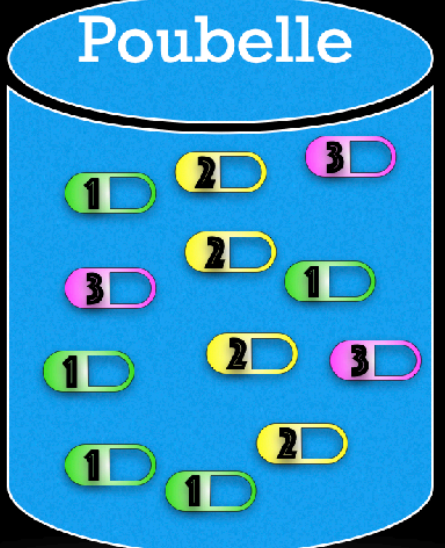
Coups		
0	NB ALLUMETTES	0
	8	

Quand 0 perd, on met la dernière PILLULE choisie dans la poubelle.



# Situation finale

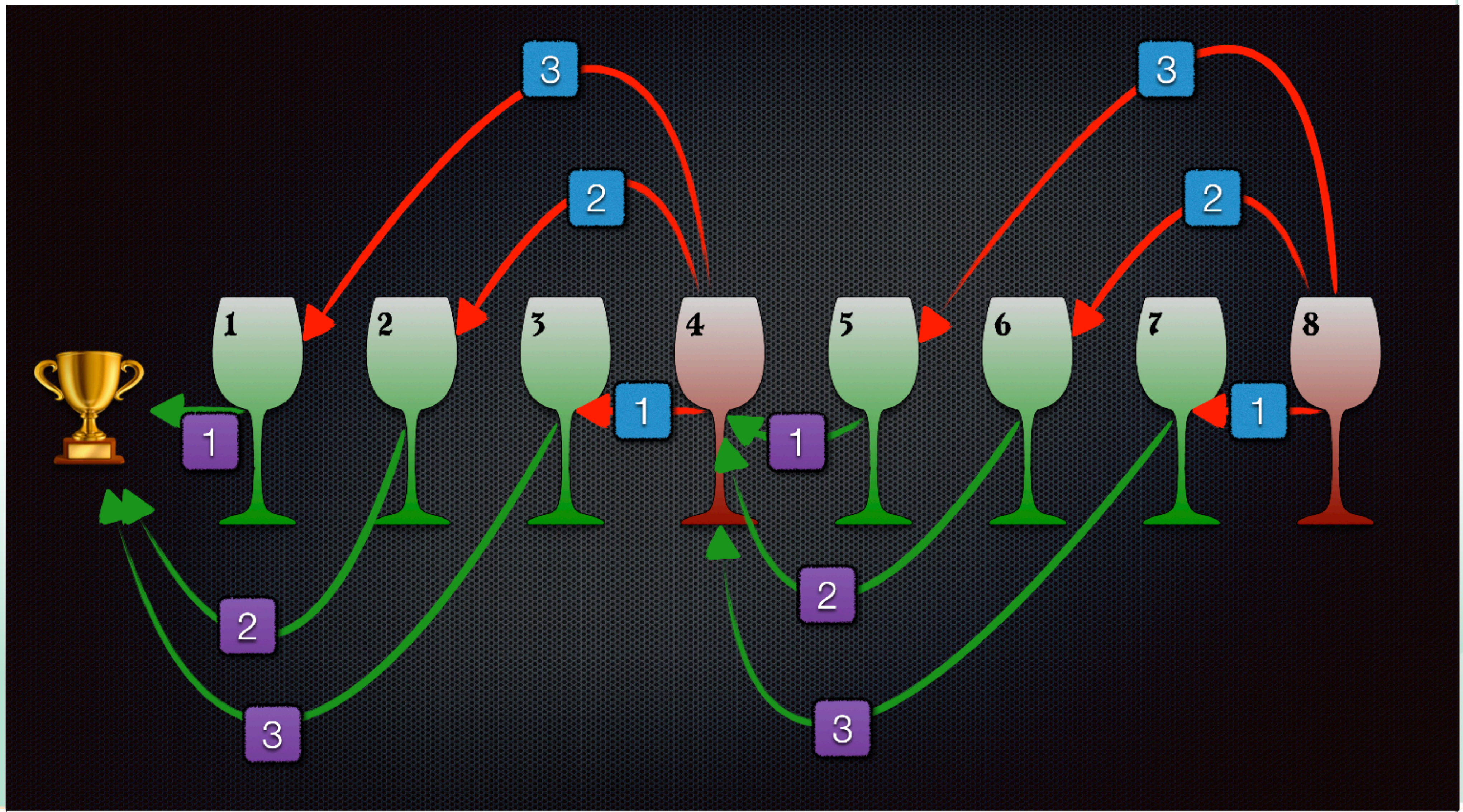
Répartition		
Joueur Gob IA	Table	Joueur Humain
	Table 1	
	Table 2	
	Table 3	
	Table 4	
	Table 5	
0	0	0



1 / 1  
2 / 2  
3 / 3  
4 /  
5 / 1  
6 / 2  
7 / 3

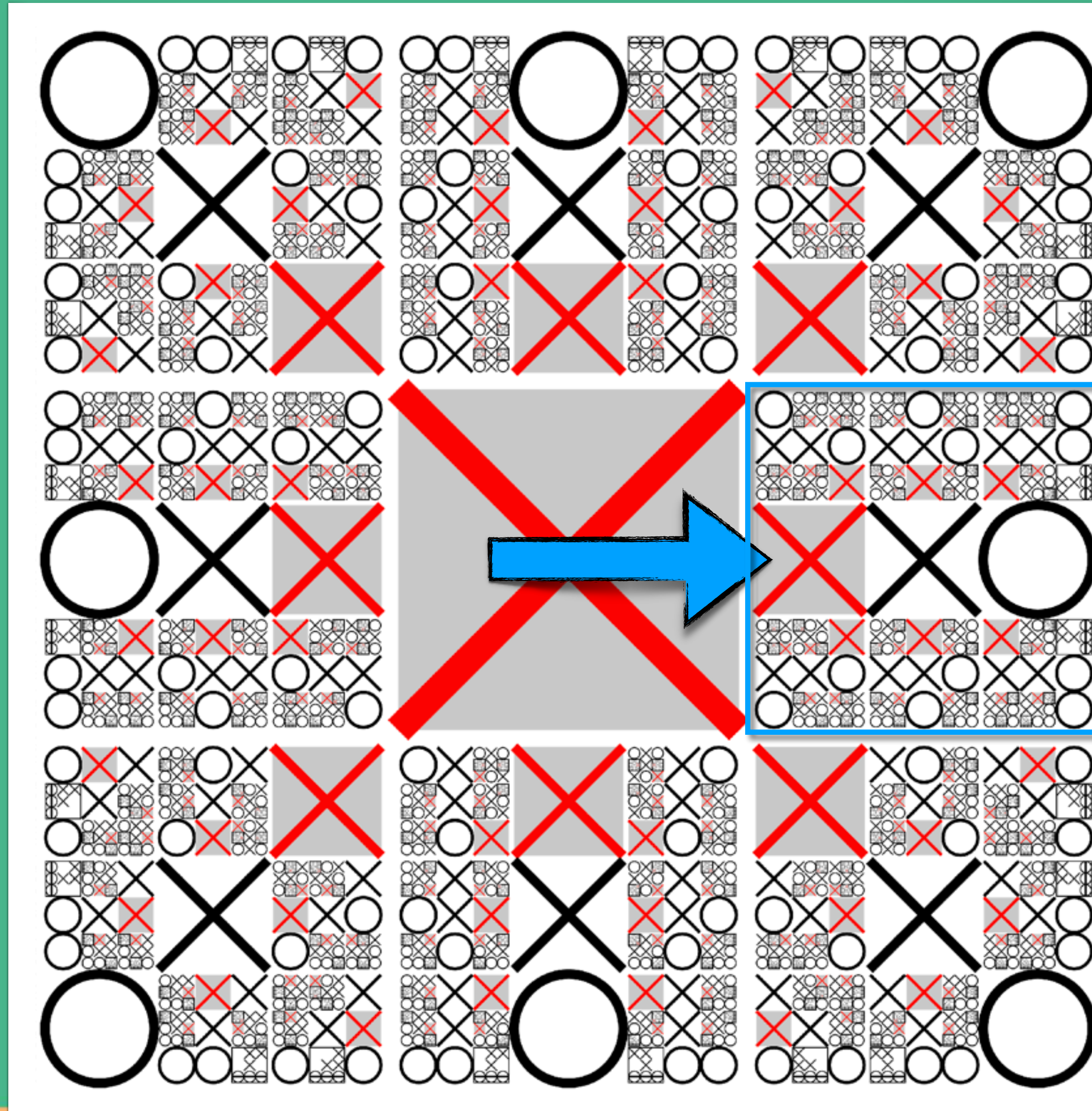


# Graphe



# Le morpion

ou Tic-Tac-Toe



# 304 boites d'allumettes

Sans les allumettes, mais avec des perles de 8 couleurs

Explications

## MACHINE EDUCABLE NOUGHTS AND CROSSES ENGINE

STANDUP  
+ MATHS

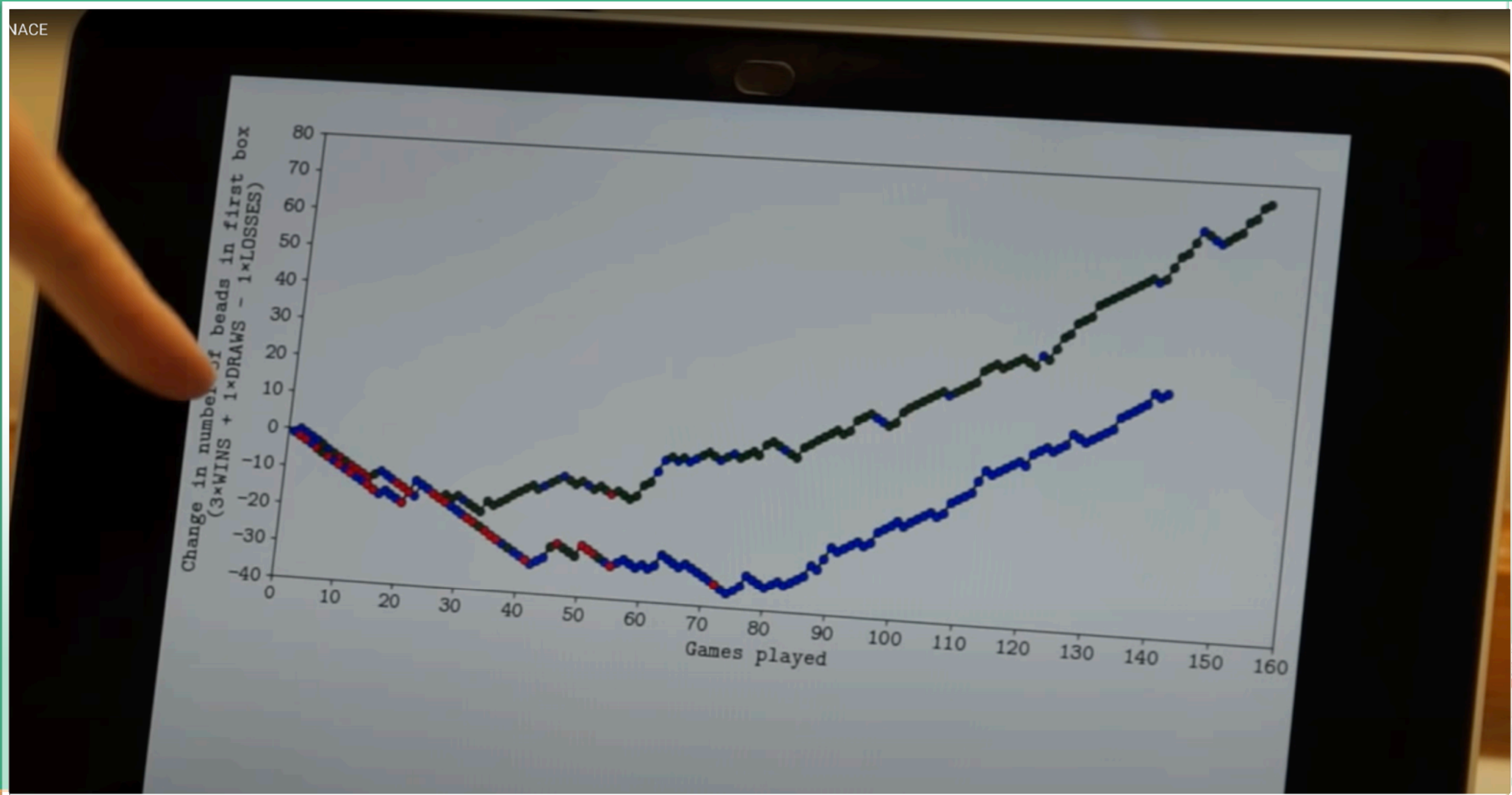


<https://www.mscroggs.co.uk/blog/19>

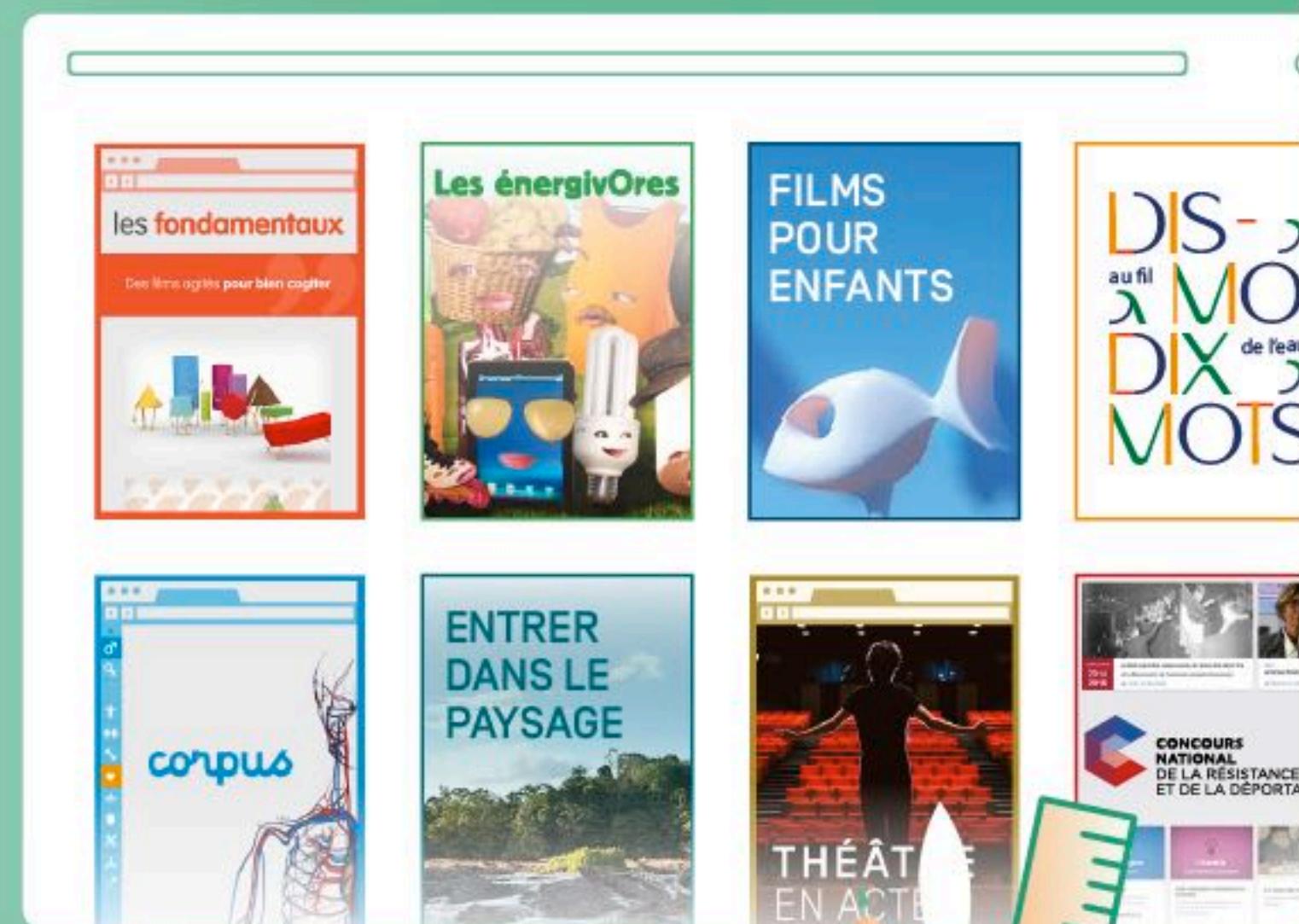
<https://www.youtube.com/watch?v=R9c-neaxeU&t=141s>



# Courbe d'apprentissage



S E F O R M E R



## Merci à tous !

Vos attestations de présence et les liens vers les ressources citées seront prochainement dans votre espace MON AGENDA du site

<https://www.reseau-canope.fr/>

Retrouvez d'autres ressources sur

<https://www.reseau-canope.fr/canotech.html>