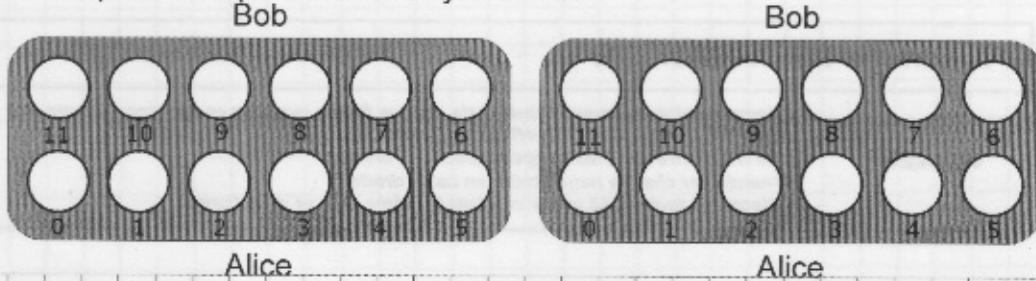




NE RIEN ÉCRIRE DANS CE CADRE

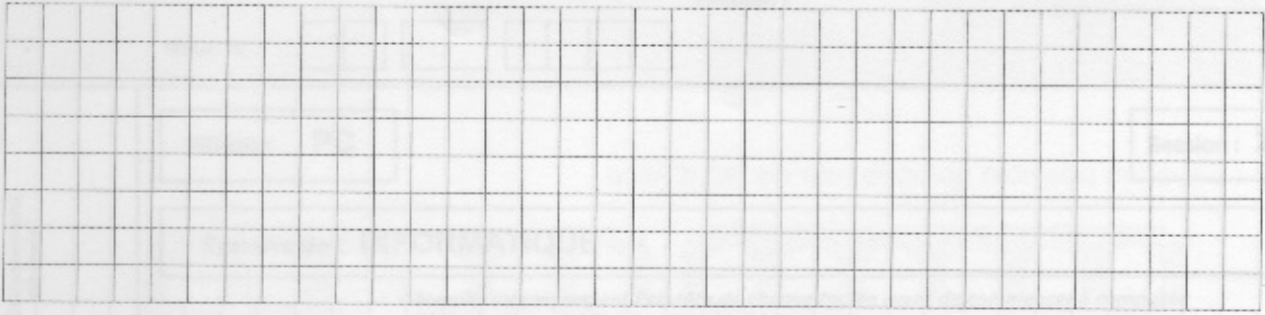
**Q3 - Situation possible après le tour de jeu d'Alice**



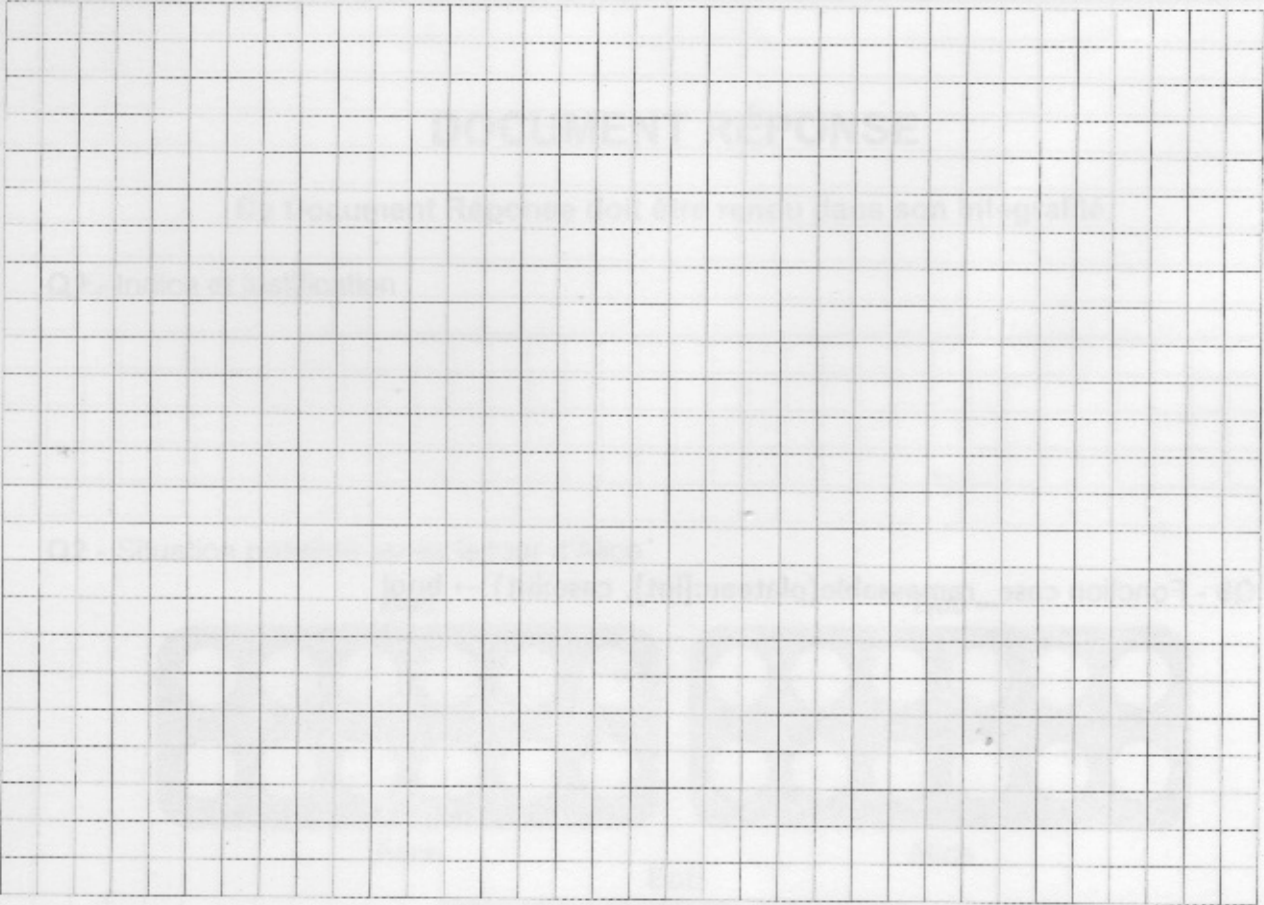

**Q4 - Parité de jeu['n']. Fonction `tour_joueur1(jeu:dict) → bool`**


**Q5 - Fonction `tourner_plateau(jeu:dict) → None`**

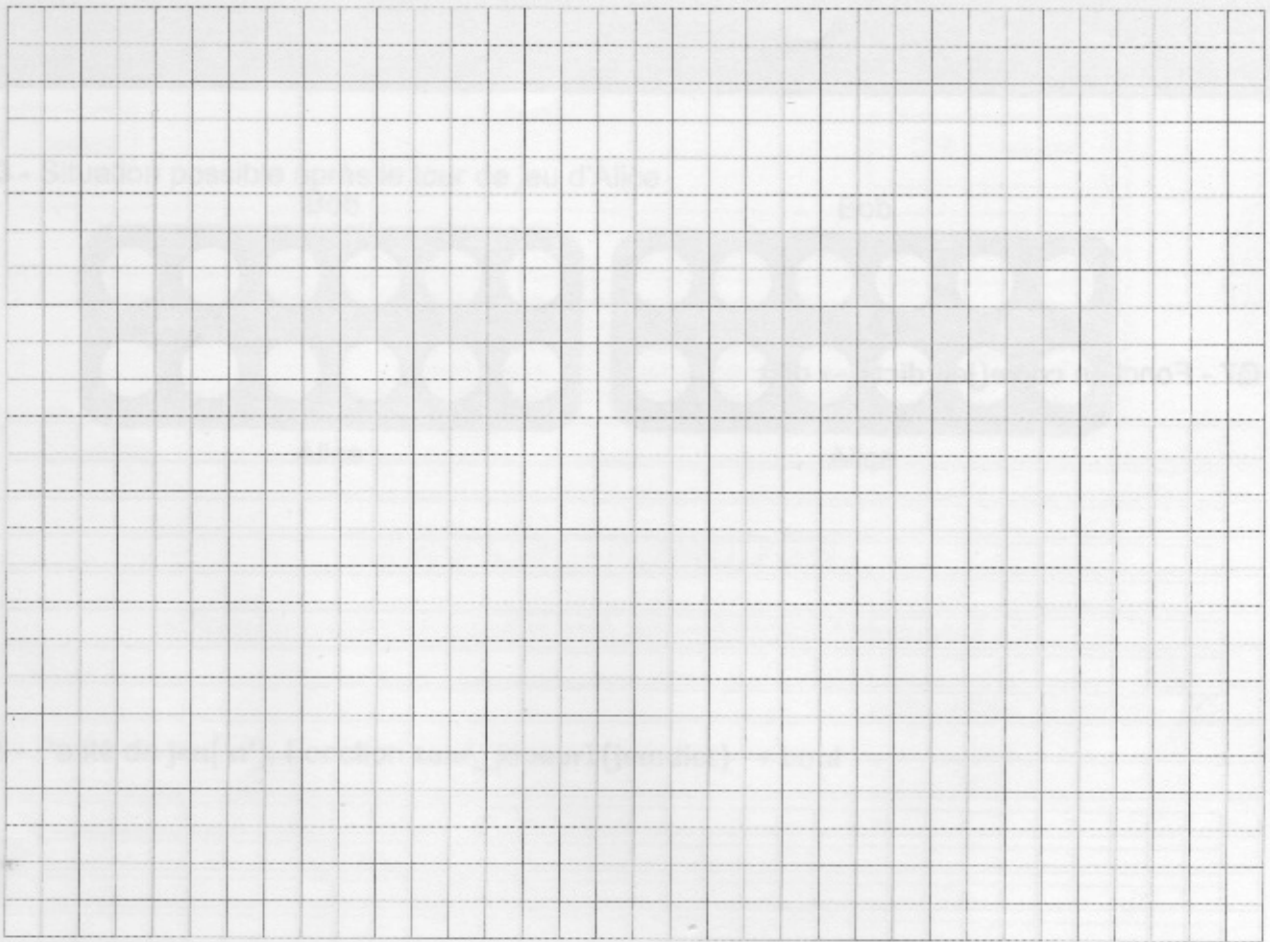

Q6 - Maximum de graines. Bits nécessaires



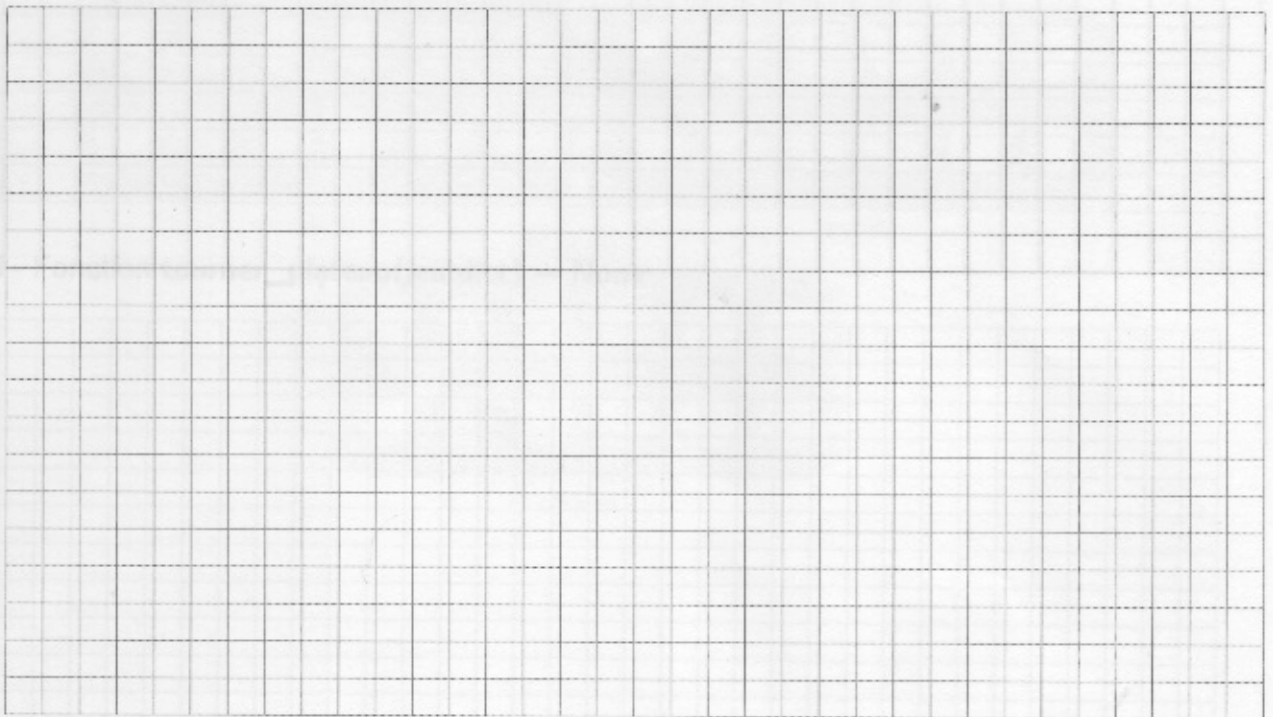
Q7 - Fonction copie(jeu:dict) → dict



**Q8 - Fonction `deplacer_graines(plateau:[int], case:int) → int`**



**Q9 - Fonction `case_ramassable(plateau:[int], case:int) → bool`**







Numéro d'inscription

Numéro de table

Né(e) le

Nom : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_

Emplacement QR Code

Filière : PC

Session : 2024

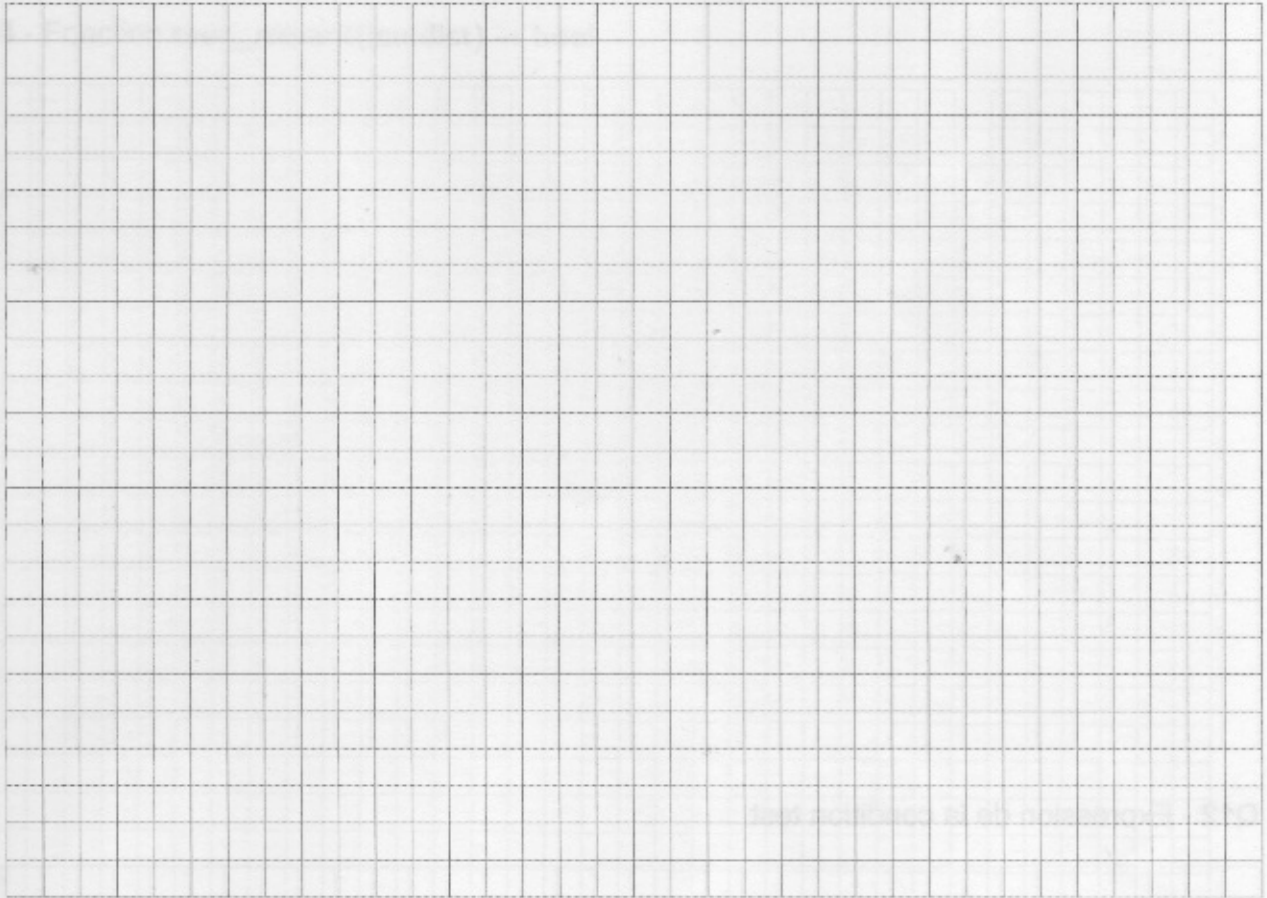
Épreuve de : INFORMATIQUE

**Consignes**

- Remplir soigneusement l'en-tête de chaque feuille avant de commencer à composer
- Rédiger avec un stylo non effaçable bleu ou noir
- Ne rien écrire dans les marges (gauche et droite)
- Numéroté chaque page (cadre en bas à droite)
- Placer les feuilles A3 ouvertes, dans le même sens et dans l'ordre

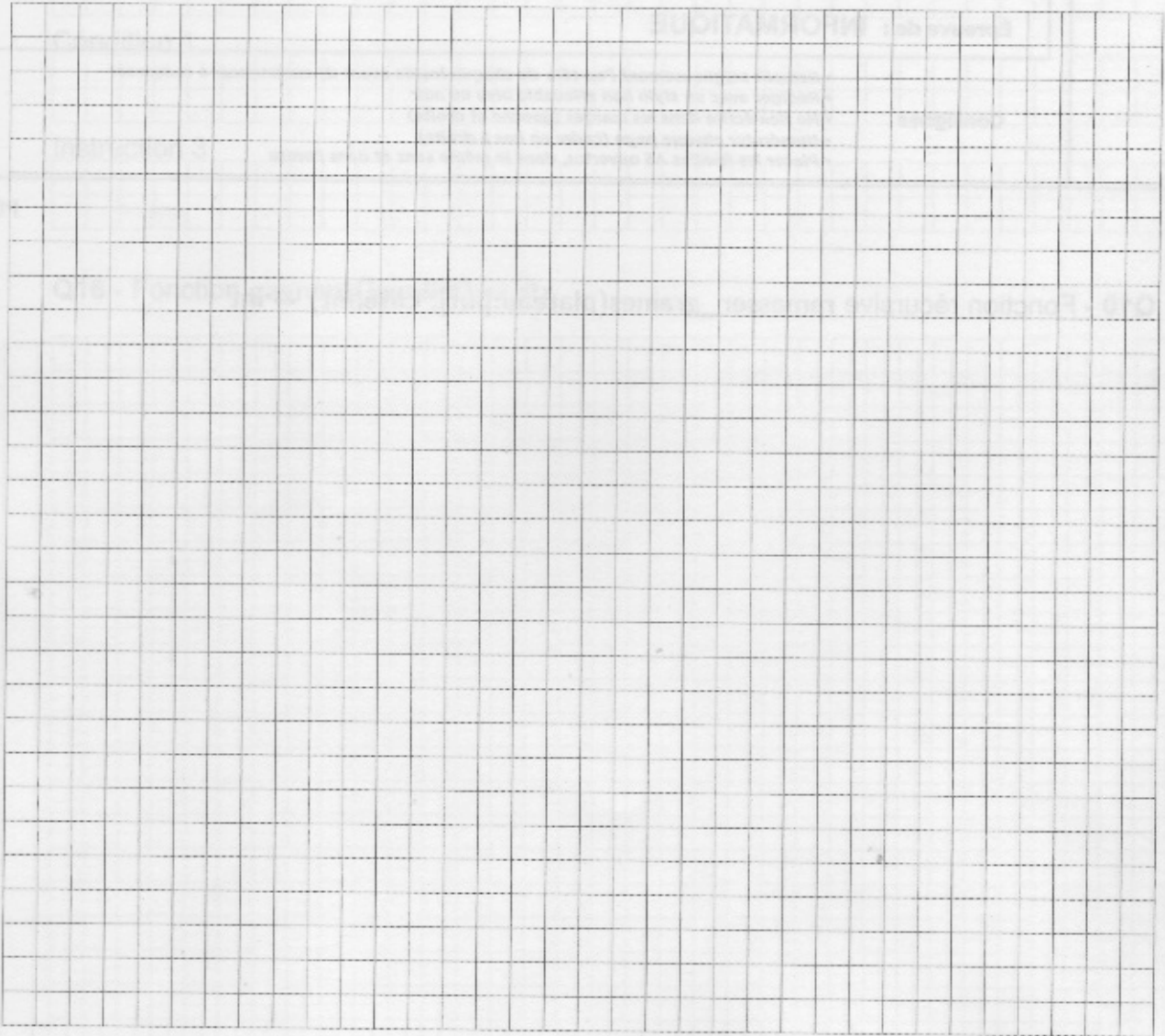
PC5IN

**Q10** - Fonction récursive ramasser\_graines(plateau:[int], case:int) → int

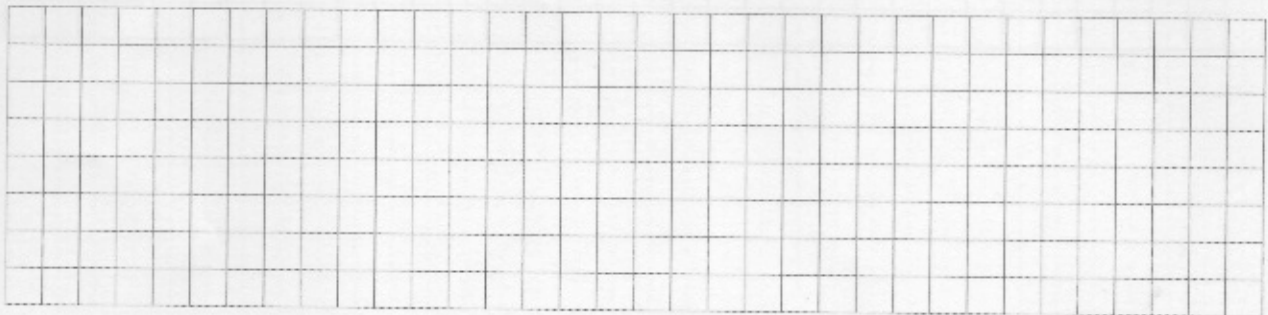


NE RIEN ÉCRIRE DANS CE CADRE

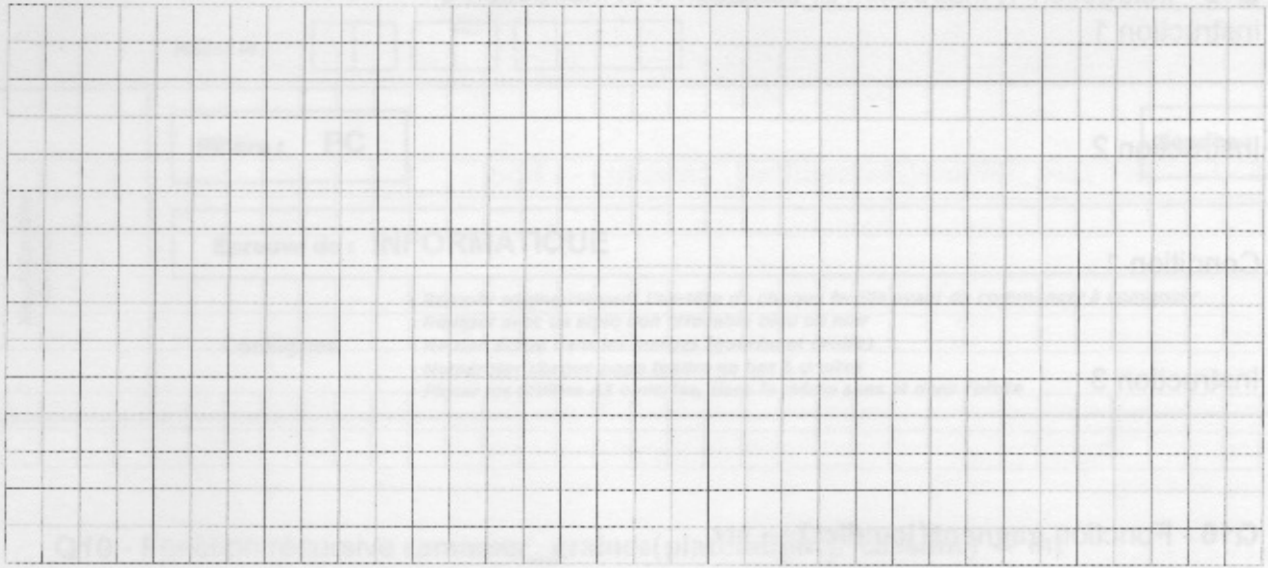
Q11 - Fonction `test_famine(plateau:[int], case:int) → bool`



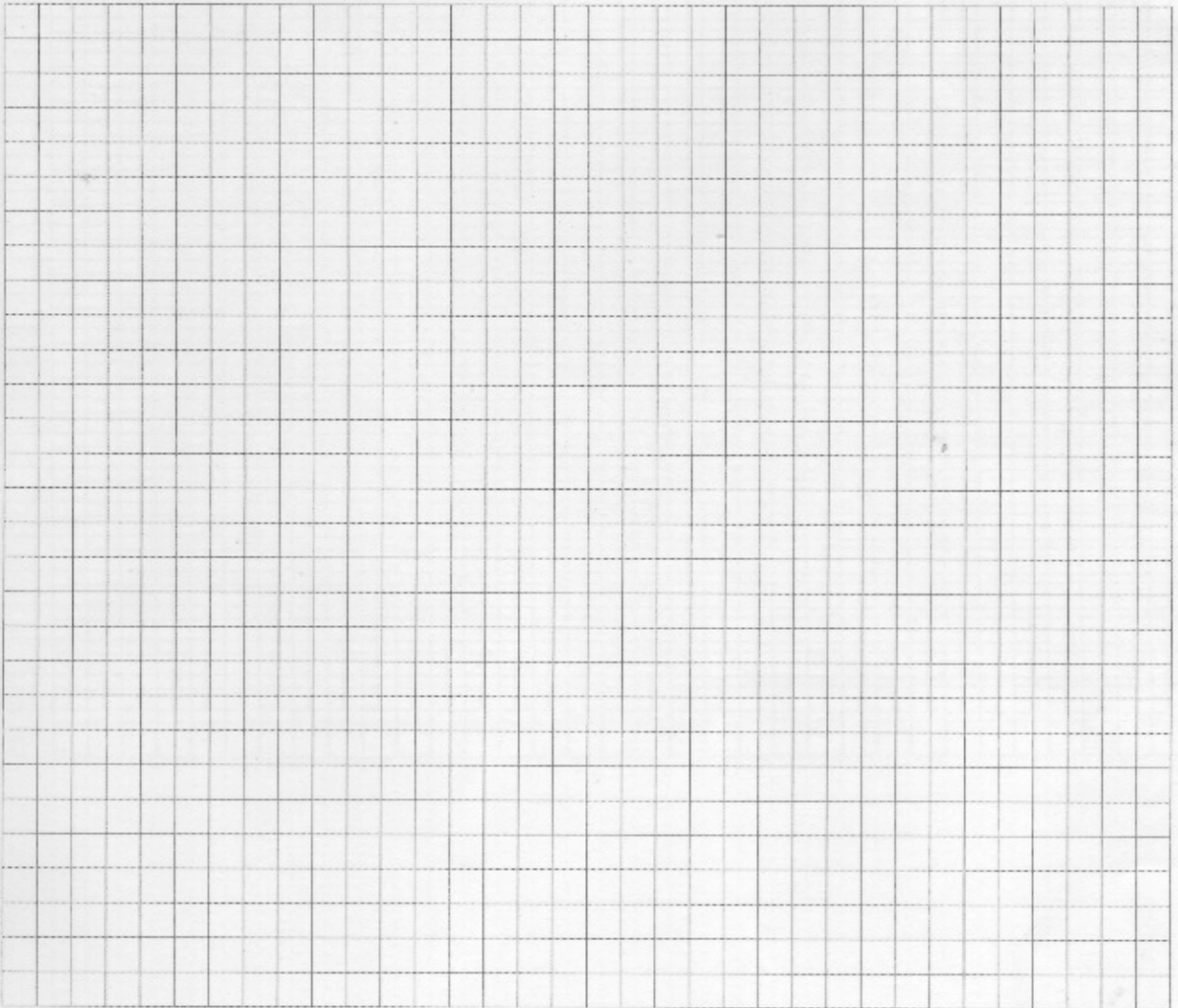
Q12 - Expression de la condition test



**Q13 - Fonction cases\_possibles(jeu:dict) → [int]**



**Q14 - Fonction tour\_suivant(jeu:dict) → bool**









Numéro d'inscription

Numéro de table

Né(e) le

Nom : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_

Emplacement QR Code

Filière : **PC**

Session : **2024**

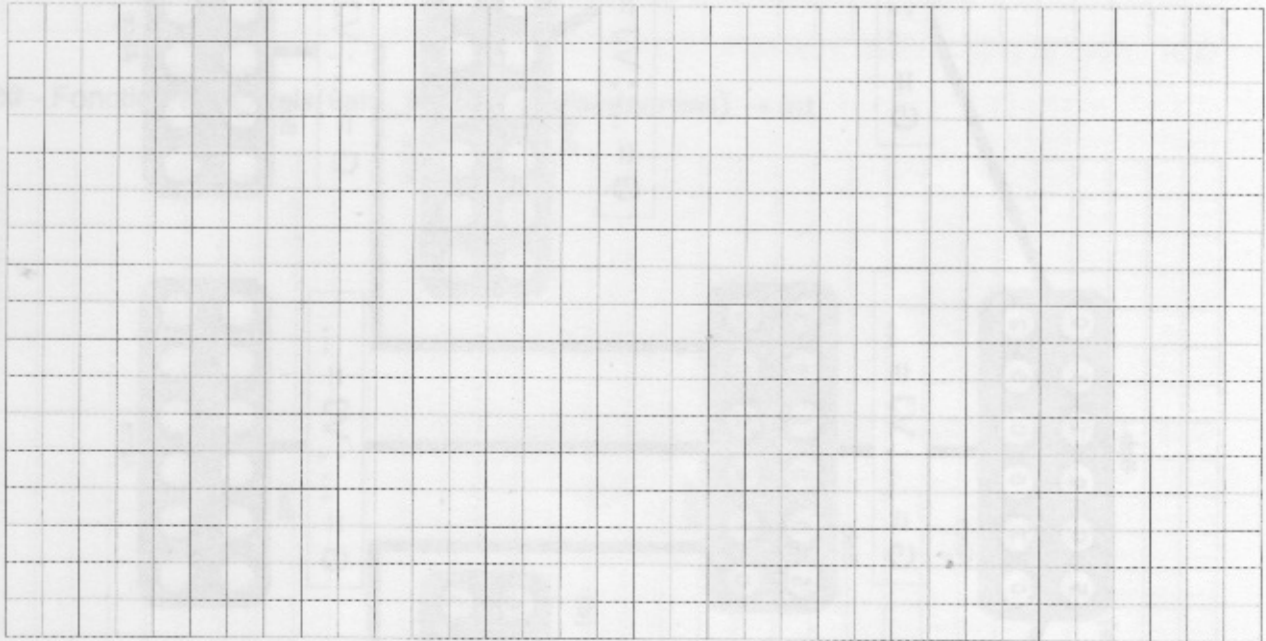
Épreuve de : **INFORMATIQUE**

**Consignes**

- Remplir soigneusement l'en-tête de chaque feuille avant de commencer à composer
- Rédiger avec un stylo non effaçable bleu ou noir
- Ne rien écrire dans les marges (gauche et droite)
- Numéroté chaque page (cadre en bas à droite)
- Placer les feuilles A3 ouvertes, dans le même sens et dans l'ordre

PC5IN

**Q17 - Fonction gain(jeu:dict, case:int) → int,dict**



NE RIEN ÉCRIRE DANS CE CADRE

Q18 - Arbre des jeux possibles à compléter

