Fourmi de Langton

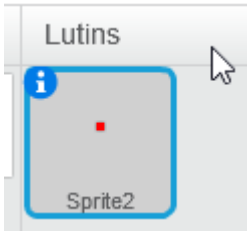
https://fr.wikipedia.org/wiki/Fourmi_de_Langton

La fourmi peut se déplacer à gauche, à droite, en haut ou en bas d'une case à chaque fois selon les règles suivantes :

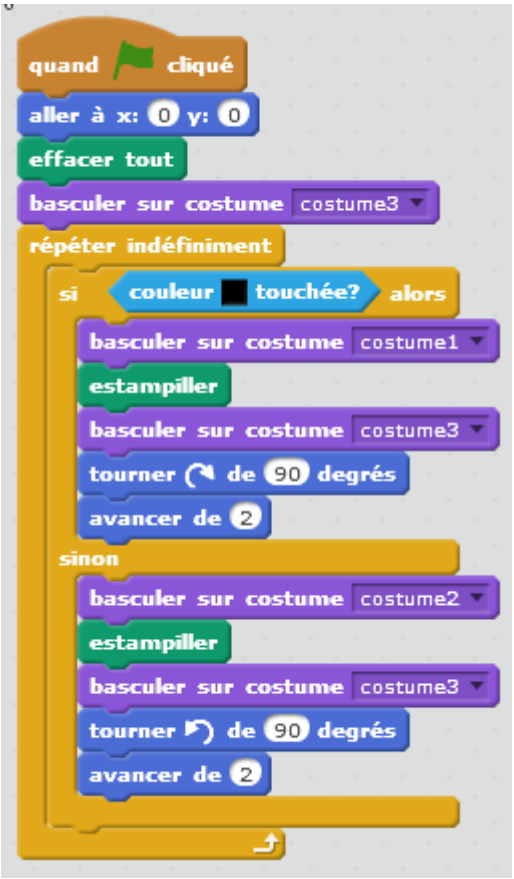
- Si la fourmi est sur une case noire, elle tourne de 90° vers la droite, change la couleur de la case en blanc et avance d'une case.

- Si la fourmi est sur une case blanche, elle tourne de 90° vers la gauche, change la couleur de la case en noir et avance d'une case.

Pour faire ceci :







Note : si on avance de 2 pour une fourmi 2×2, il arrive que le programme “bug” et trouve une case noire à la place d'une case blanche. Avancer de 3 semble régler le problème.

From:
https://www.physix.fr/dokuwikieleves/ - **Programmation**

Permanent link:
https://www.physix.fr/dokuwikieleves/doku.php?id=fourmi_de_langton&rev=1512516734

Last update: **2017/12/06 00:32**