

Le crêpier psychorigide

Il s'agit d'ordonner une pile de crêpes, de la plus grande (en bas) à la plus petite (en haut).



La seule combinaison
d'actions autorisée est

- 1) glisser la spatule entre deux crêpes
- 2) retourner tout le haut de la pile.

Règle du jeu



Piste Verte :

Réussir à ranger les crêpes en respectant la règle du jeu !

Piste Rouge :

Le robot marmiton est resté seul en cuisine.

Quelles instructions lui donner pour lui permettre de ranger n'importe quelle pile de crêpes ?

Cette séquence d'instructions est un algorithme.

Piste Noire :

Les crêpes ont une face brûlée Une fois les crêpes rangées, les faces brûlées ne doivent pas être visibles.

Trouver les instructions qui permettent de ranger les crêpes.