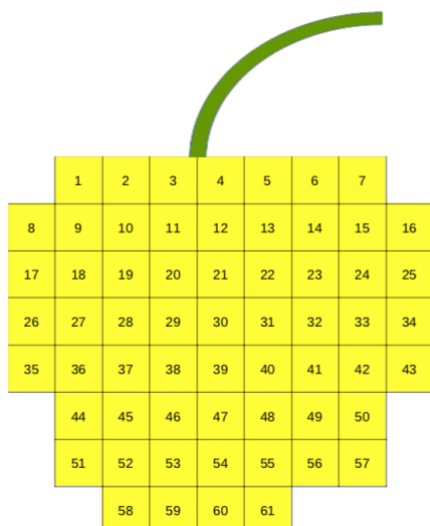


MATHS ET JEUX

MIRABELLE ET CONFINEMENT (SUITE)

APMEP Lorraine – Groupe Jeux



Arnaud Gazagnes a beaucoup aimé le jeu de la mirabelle à recouvrir par des Pentaminos paru dans le [Petit Vert précédent](#). Il a demandé à son collègue Ahmed Louali de programmer ce jeu, pour avoir en particulier un ordre d'idée du nombre de solutions. Le fruit de son travail est accessible sur [son site](#). Il suffit de rentrer dans un champ de saisie le nombre voulu entre 1 et 61. Après validation, nous pouvons voir les solutions dessinées. Nous voyons par exemple qu'il y a 4 055 solutions pour la valeur 1.

Remarque

Ahmed avait aidé Arnaud pour la programmation du [jeu du calendrier](#). Nous retrouvons son travail dans la partie Algorithmes « Force brute » ainsi que les rectangles recouverts par les 12 pièces dans la partie Algorithme Double-Link DLX de Donald Knuth.

Arnaud a fait tourner le programme d'Ahmed : voici les nombres de solutions par chacune des cases laissée apparente.

1	4 055	17	1 956	33	1 760	49	3 468
2	2 310	18	2 190	34	1 588	50	1 768
3	596	19	1 573	35	3 239	51	3 926
4	646	20	1 332	36	555	52	924
5	570	21	1 655	37	1 406	53	2 265
6	2 536	22	1 410	38	1 198	54	1 917
7	4 052	23	1 597	39	1 562	55	692
8	3 613	24	2 298	40	1 254	56	1 655
9	861	25	2 231	41	1 222	57	3 842
10	1 457	26	1 559	42	696	58	3 544
11	1 578	27	1 621	43	3 597	59	1 884
12	1 831	28	1 321	44	2 451	60	1 789
13	1 742	29	1 536	45	1 779	61	3 594
14	1 398	30	1 188	46	1 254		
15	940	31	1 689	47	1 205		
16	3 582	32	1 367	48	1 323		

Soit un total de 115 687 combinaisons !

[Retour au sommaire](#)