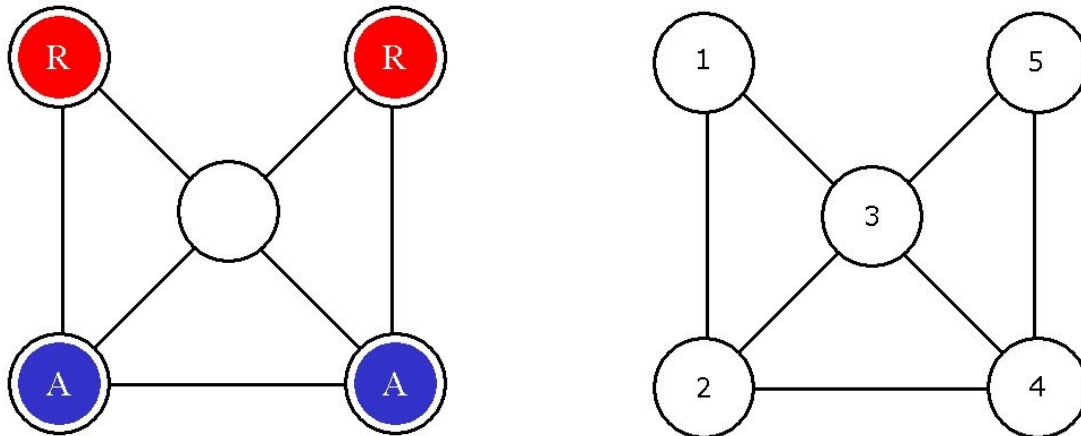


Exercice 10.6

Analyse du jeu Pong Hau K'i

Extrait de la page (en espagnol) <http://olmo.pntic.mec.es/~aserra10/articulos/pong.html>

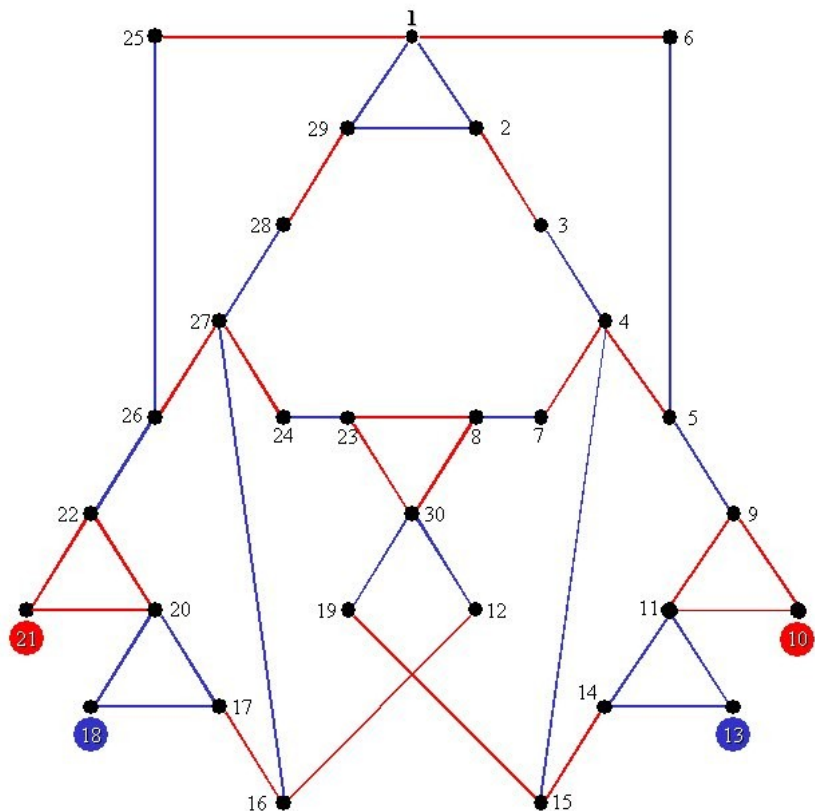
Position de départ et numérotation des cases



Les 30 positions possibles

n°	code	n°	code
1	raoar	16	araor
2	raaor	17	aoarr
3	raaro	18	oaarr
4	raora	19	orara
5	raroa	20	aaorr
6	rarao	21	aaarro
7	rraoa	22	aaoror
8	aorra	23	arroa
9	roraa	24	arrao
10	orraa	25	oarrar
11	rroaa	26	aorarr
12	araro	27	aroar
13	rraao	28	oraar
14	rraoa	29	roaar
15	roara	30	arora

L'arbre de jeu (plutôt un graphe)



La position 1 est la position de départ.