

La Porte du Louvre [lp07] - Exercice

Karine Zampieri, Stéphane Rivière

Unisciel 

algotprog 

Version 17 mai 2018

Table des matières

1	Porte du Louvre / pgfbserrure	2
1.1	Énoncé	2
1.2	Itératives imbriquées	2
1.3	Une seule itérative	3

C - Porte du Louvre (TP)



Mots-Clés Structures répétitives ■

Requis Structures de base, Structures conditionnelles, Structures répétitives ■

Difficulté ●●○ (20 min) ■



Objectif

L'exercice détermine par force brute toutes les combinaisons valides d'une serrure à combinaison à trois disques rotatifs à 10 chiffres (0 à 9).

...(énoncé page suivante)...

1 Porte du Louvre / pgfbserrure

1.1 Énoncé

Un programme de type jeu d'aventure propose au joueur l'énigme suivante : il s'agit d'ouvrir une porte secrète verrouillée par une serrure à combinaison. Une telle serrure se compose d'un cadran avec trois disques rotatifs à 10 chiffres (0 à 9) comme illustré sur la figure ci-après. Au moment où le joueur découvre le mécanisme, il dispose d'un ou plusieurs indices. (image : Disques rotatifs (Wikipedia-Combination-discs))



Objectif

Rechercher **toutes** les combinaisons de la porte secrète par **force brute**.

Force brute

Technique qui consiste à passer en revue toutes les possibilités et d'effectuer les tests systématiquement.

Chiffre

C'est un entier dans $[0..9]$.

1.2 Itératives imbriquées

Pour la recherche des combinaisons, une première méthode consiste à utiliser des **itératives imbriquées** pour passer en revue tous les nombres de 0 à 999 :

- Pour les chiffres de la centaine de 0 à 9
 - Pour les chiffres de la dizaine de 0 à 9
 - Pour les chiffres de l'unité de 0 à 9
 - Tester la combinaison (centaine, dizaine, unité)



Écrivez un programme de sorte qu'il traverse tous les nombres de 0 à 999 en utilisant **trois** répétitives imbriquées **Pour** de compteurs **c** (centaine), **b** (dizaine) et **a** (unité).



Les indices de la porte secrète sont :

- La somme des chiffres du code est égale au nombre de signes du zodiac (= 12).
- Les chiffres de la centaine et de la dizaine sont divisibles par 3.

Soient donc :

- c le chiffre de la centaine d'une combinaison,
- b celui de la dizaine,
- et a celui des unités.

Quelles sont les conditions en terme de a , b et c ?



Par conséquent, **complétez** la boucle interne afin de tester et afficher les bonnes combinaisons au fur et à mesure.



Testez (douze solutions).

Résultat d'exécution :

```
==> 039
==> 066
==> 093
==> 309
==> 336
==> 363
==> 390
==> 606
==> 633
==> 660
==> 903
==> 930
FIN
```

1.3 Une seule itérative

Une autre méthode consiste à utiliser **une seule itérative** :

- Pour les entiers de 0 à 999
 - Récupérer les chiffres de la centaine, la dizaine et l'unité.
 - Tester la combinaison (centaine, dizaine, unité)



Soit n un entier.

- Quelle est l'action d'une division par 10 sur n ?
- Et celle du modulo ?

Exemple : n vaut 395.



Complétez votre programme de sorte que, utilisant **une seule** répétitive de compteur `n` :

- Il calcule les entiers `a` (unité), `b` (dizaine) et `c` (centaine).
- Puis il teste et affiche les bonnes combinaisons.

Aide détaillée

D'après la question ci-dessus, on a :

- L'unité est le **chiffre de droite**, c.-à-d. le modulo de `n` par 10.
- La dizaine est le **chiffre de droite** de `(n div 10)`.
- La centaine est le **chiffre de droite** de `(n div 100)`.



Testez. (Les mêmes douze solutions ci-dessus.)

Notez que, selon l'affichage de « `c b a` » ou de « `n` », les zéros non significatifs sont ou ne seront pas affichés. Dans le second cas, 039 s'affiche en 39.