

# Jeu à 2 joueurs dans les graphes : PRÉVISION

## JEU



Un avion a, par erreur, déversé son chargement de bonbons dans une forêt. Un **enfant** veut sortir de sa maison pour manger un bonbon. Ses **parents** veulent l'en empêcher et doivent ramasser les bonbons avant lui.

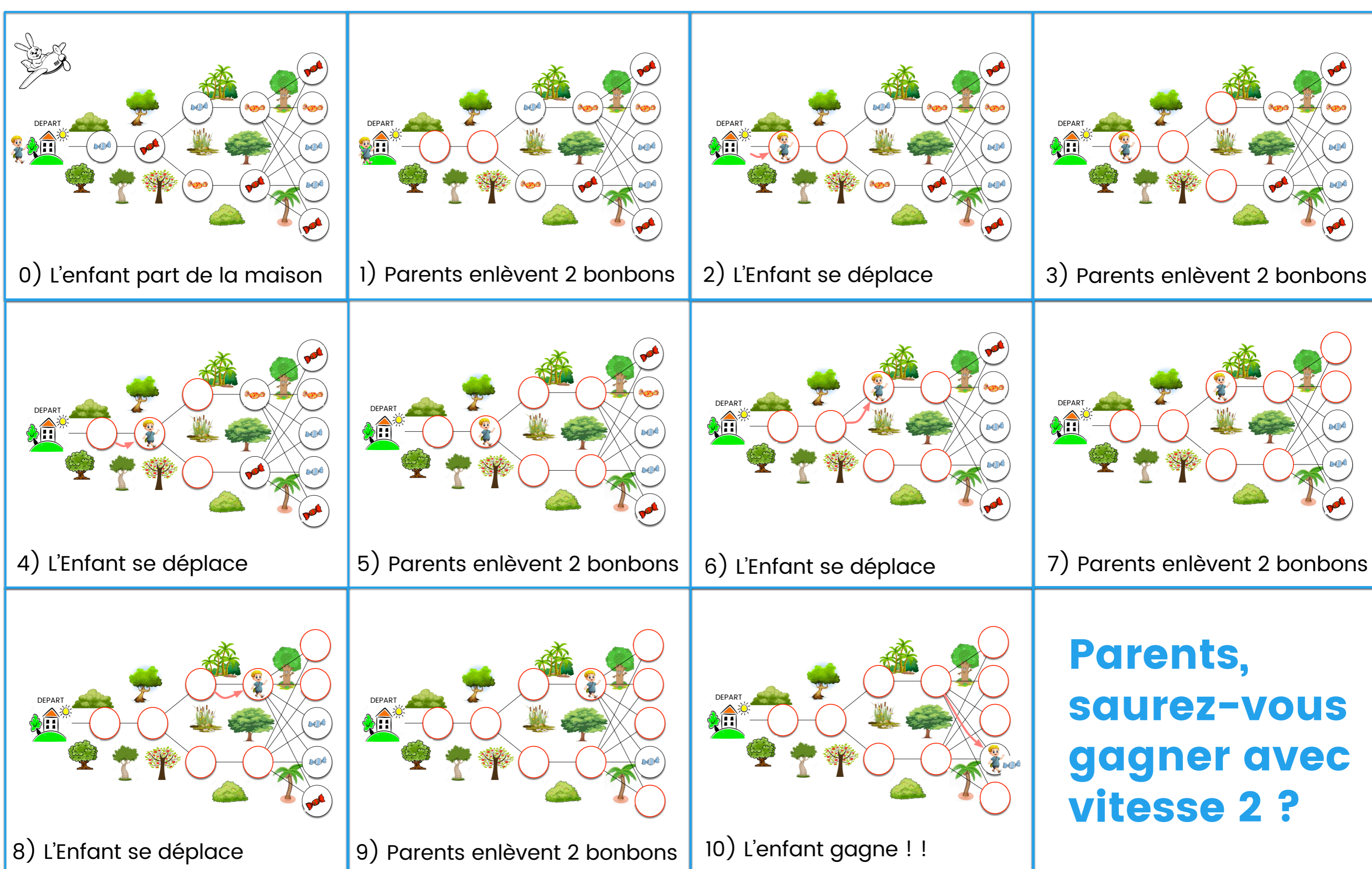


## Règles du jeu

1. Choisir la **vitesse V** des **parents** ( $V = 1$  ou  $2$  ou  $3...$ ).
2. L'**enfant** commence dans la **maison** (DÉPART).
3. Tour à tour :
  - Les **parents** prennent  $V$  bonbons (n'importe où).
  - L'**enfant** se déplace le long d'une arête.

**Fin du jeu** L'**enfant gagne** s'il ramasse un bonbon. Sinon, les **parents gagnent**.

## Exemple de déroulement du jeu (avec $V = 2$ )



**Applications :** Un moyen d'accélérer les calculs d'un programme informatique est d'anticiper ses besoins et de « **pré-calculer** » des données. Afin d'**économiser les capacités de calcul**, il n'est pas recommandé de pré-calculer trop de données (on ne peut enlever qu'un nombre limité de bonbons). De plus, les données qui seront effectivement nécessaires ne sont **pas connues à l'avance** (la trajectoire de l'enfant est indéterminée).

Exemples : Jeux vidéos, préchargement de pages Web, préchargement de vidéos.