

Vendredi 24 mai 2013 Finale : énoncé

Atelier n° 9: Logique

Problème 1

Rayer un chiffre sur chaque ligne et sur chaque colonne pour que la somme des 4 chiffres restants sur chaque ligne et chaque colonne soit toujours identique.

4	4	3	5	8
9	6	3	2	3
7	4	5	7	4
3	5	7	7	5
4	5	5	6	5

Problème 2

Combinaison

« = » indique qu'un bon chiffre est bien placé dans la ligne et « * » indique qu'un bon chiffre y est mal placé.

Retrouve alors la combinaison.

7 2 4 3 8	= *
2 7 5 8 4	= *
4 5 3 1 6	* * * *
3 8 1 7 2	* * *
8 4 6 2 1	= =

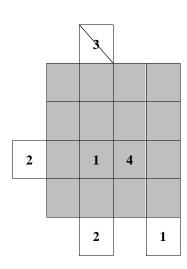
Problème 3

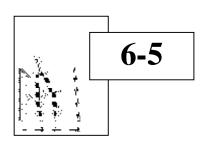
Vupavu (jeu imaginé par l'équipe de Tangente)

Les cases grisées représentent un ensemble d'immeubles. Chaque case grisée contient un immeuble. Sur chaque ligne et chaque colonne, il y a un immeuble de 1 étage, un de 2 étages, un de 3 étages et un de 4 étages. Des observateurs sont placés sur les cases blanches et regardent la ligne ou la colonne d'immeubles en face d'eux. Ils donnent chacun un indice de la manière suivante :

Un chiffre rayé indique que l'immeuble correspondant n'est pas visible (car il est derrière un immeuble plus haut) et un chiffre non rayé indique que l'immeuble correspondant est visible.

Retrouver la disposition des immeubles.





Vendredi 24 mai 2013 Finale : feuille réponse Atelier n° 9 : Logique

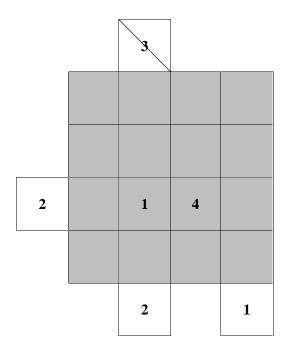
Problème 1

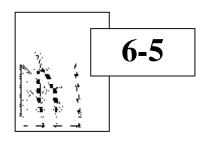
4	4	3	5	8
9	6	3	2	3
7	4	5	7	4
3	5	7	7	5
4	5	5	6	5

Problème 2

La combinaison est :

Problème 3





Vendredi 24 mai 2013 Finale : Corrigé

Atelier n° 9: Logique

Problème 1

			_	
4	4	3	5	8
9	6	3	2	3
X	4	5	7	4
3	5	7	R	5
4	5	5	6	5

Problème 2

la combinaison est 57631.

Problème 3

