

יסודות האלגוריתמיקה – משתנים, תנאים ולולאות

15

לפי הרעיון של Herbert A. Simon בספרו
“The Sciences of the Artificial”

יסודות האלגוריתמיקה – משתנים, תנאים ולולאות

15

1 2 3 4 5 6 7 8 9

בכל תור מתחרה בוחר מספר מהרשימה, מוחק אותו מהרשימה, ומוסיף אותו לרשימתו.

מנצח, הראשון שברשימתו 3 מספרים שסכומם 15. אם הרשימה מתרוקנת ולאף שחקן אין שלשה שסכומה 15, המשחק נגמר בתיקו.

יסודות האלגוריתמיקה – משתנים, תנאים ולולאות

15

1 2 3 4 5 6 7 8 9

שחקן ב	שחקן א

יסודות האלגוריתמיקה – משתנים, תנאים ולולאות

15

1 2 3 4 5 6 7 8 9

שחקן ב	שחקן א
	5

יסודות האלגוריתמיקה – משתנים, תנאים ולולאות

15

1 2 3 4 5 6 7 8 9

שחקן ב	שחקן א
2	5

יסודות האלגוריתמיקה – משתנים, תנאים ולולאות

15

1 2 3 4 5 6 7 8 9

שחקן ב	שחקן א
2	5
	8

יסודות האלגוריתמיקה – משתנים, תנאים ולולאות

15

1 2 3 4 5 6 7 8 9

שחקן ב	שחקן א
2	5
9	8

יסודות האלגוריתמיקה – משתנים, תנאים ולולאות

15

1 2 3 4 5 6 7 8 9

שחקן ב	שחקן א
2	5
9	8
	4

יסודות האלגוריתמיקה – משתנים, תנאים ולולאות

15

1 2 3 4 5 6 7 8 9

שחקן ב	שחקן א
2	5
9	8
6	4

יסודות האלגוריתמיקה – משתנים, תנאים ולולאות

15

1 2 3 4 5 6 7 8 9

שחקן ב	שחקן א
2	5
9	8
6	4
	3

יסודות האלגוריתמיקה – משתנים, תנאים ולולאות

15

1 2 3 4 5 6 7 8 9

שחקן ב	שחקן א
2	5
9	8
6	4
	3

יסודות האלגוריתמיקה – משתנים, תנאים ולולאות

15- כיצד לנצח?

לפי הרעיון של Herbert A. Simon בספרו
"The Sciences of the Artificial"

יסודות האלגוריתמיקה – משתנים, תנאים ולולאות

15- כיצד לנצח?

4	3	8
9	5	1
2	7	6

יסודות האלגוריתמיקה – משתנים, תנאים ולולאות

15- כיצד לנצח?

שחקן ב	שחקן א

4	3	8
9	5	1
2	7	6

יסודות האלגוריתמיקה – משתנים, תנאים ולולאות

15- כיצד לנצח?

שחקן ב	שחקן א
	5

4	3	8
9	x_5	1
2	7	6

יסודות האלגוריתמיקה – משתנים, תנאים ולולאות

15- כיצד לנצח?

שחקן ב	שחקן א
2	5

4	3	8
9	X_5	1
O_2	7	6

יסודות האלגוריתמיקה – משתנים, תנאים ולולאות

15- כיצד לנצח?

שחקן ב	שחקן א
2	5
	8

4	3	X_8
9	X_5	1
O_2	7	6

יסודות האלגוריתמיקה – משתנים, תנאים ולולאות

15- כיצד לנצח?

שחקן ב	שחקן א
2	5
9	8

4	3	X_8
O_9	X_5	1
O_2	7	6

יסודות האלגוריתמיקה – משתנים, תנאים ולולאות

15- כיצד לנצח?

שחקן ב	שחקן א
2	5
9	8
	4

X_4	3	X_8
O_9	X_5	1
O_2	7	6

יסודות האלגוריתמיקה – משתנים, תנאים ולולאות

15- כיצד לנצח?

שחקן ב	שחקן א
2	5
9	8
6	4

X_4	3	X_8
O_9	X_5	1
O_2	7	O_6

יסודות האלגוריתמיקה – משתנים, תנאים ולולאות

15- כיצד לנצח?

שחקן ב	שחקן א
2	5
9	8
6	4
	3

X_4	X_3	X_8
O_9	X_5	1
O_2	7	O_6

יסודות האלגוריתמיקה – משתנים, תנאים ולולאות

15- כיצד לנצח?

שחקן ב	שחקן א
2	5
9	8
6	4
	3

X_4	X_3	X_8
O_9	X_5	1
O_2	7	O_6

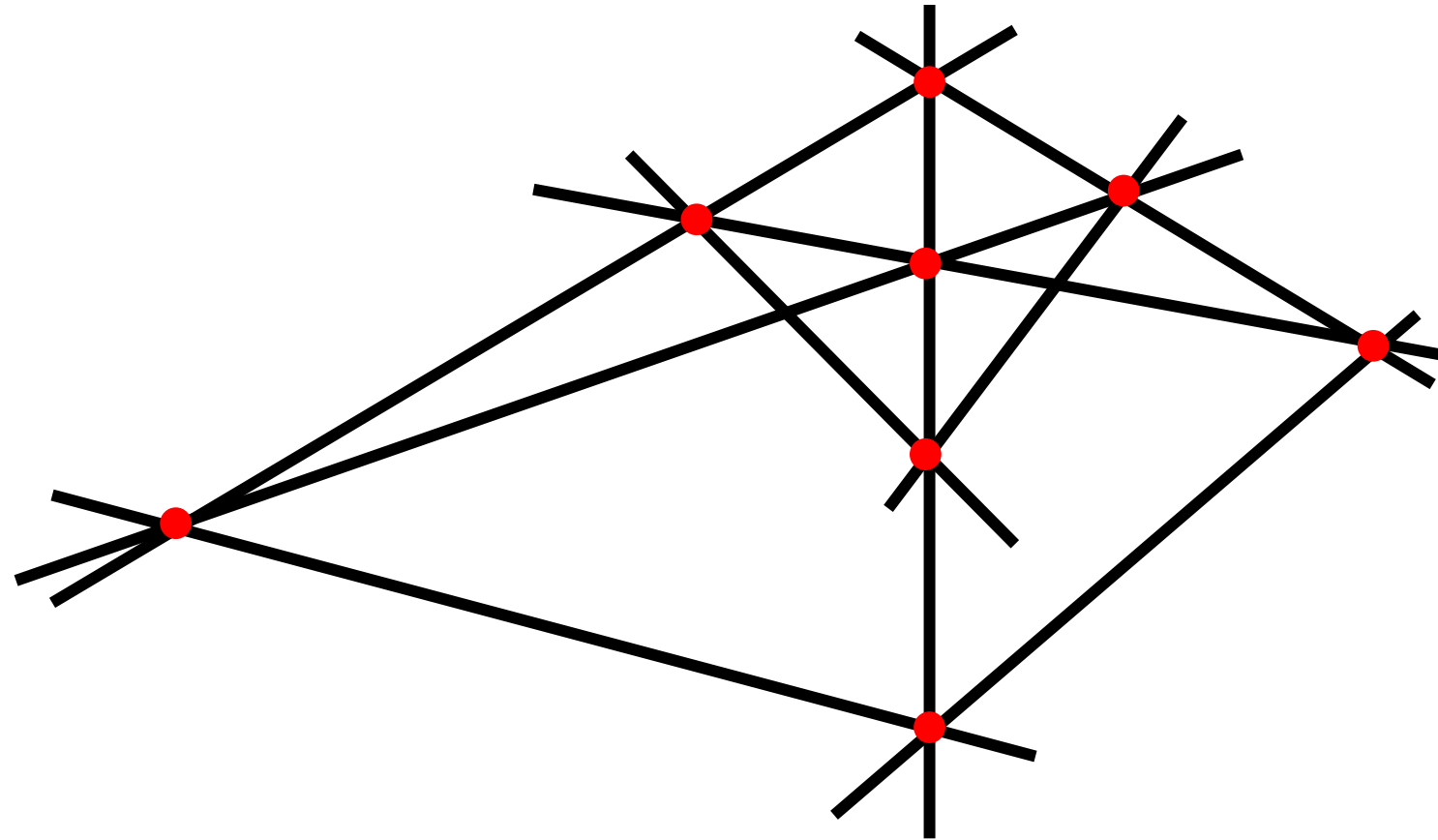
יסודות האלגוריתמיקה – משתנים, תנאים ולולאות

קווים

לפי המשחק "JAM" של John A. Michon

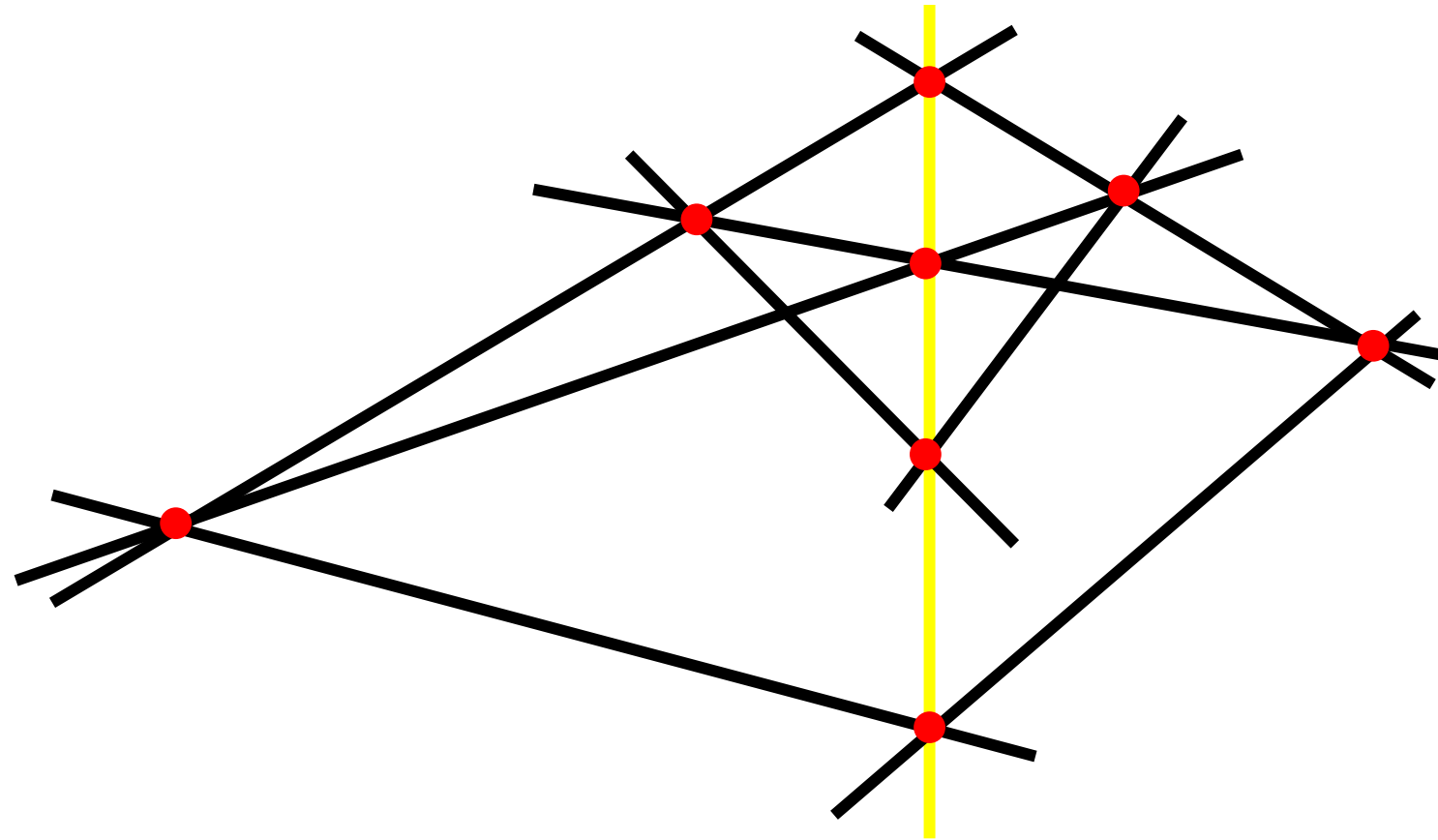
יסודות האלגוריתמיקה – משתנים, תנאים ולולאות

קווים



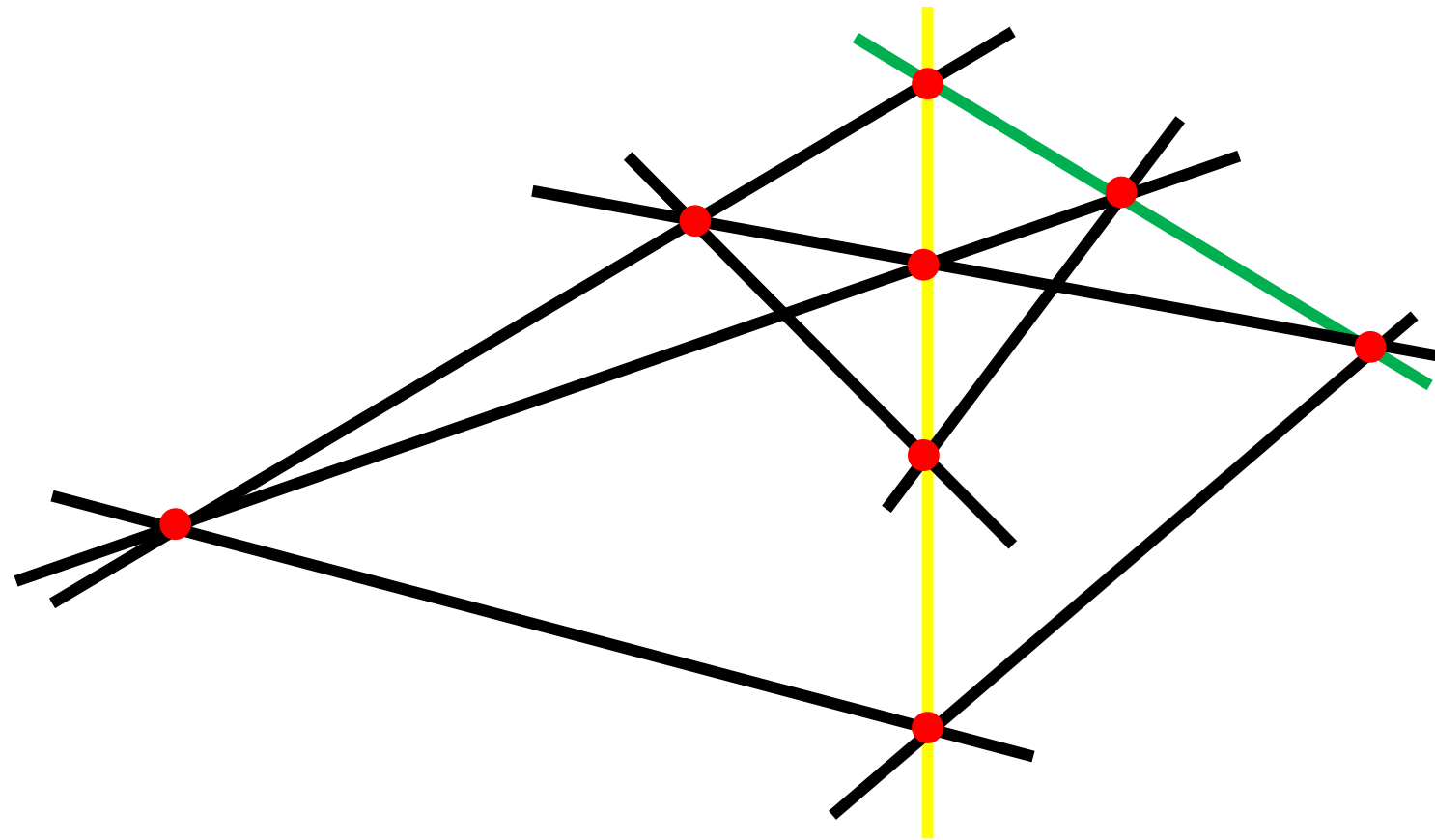
יסודות האלגוריתמיקה – משתנים, תנאים ולולאות

קווים



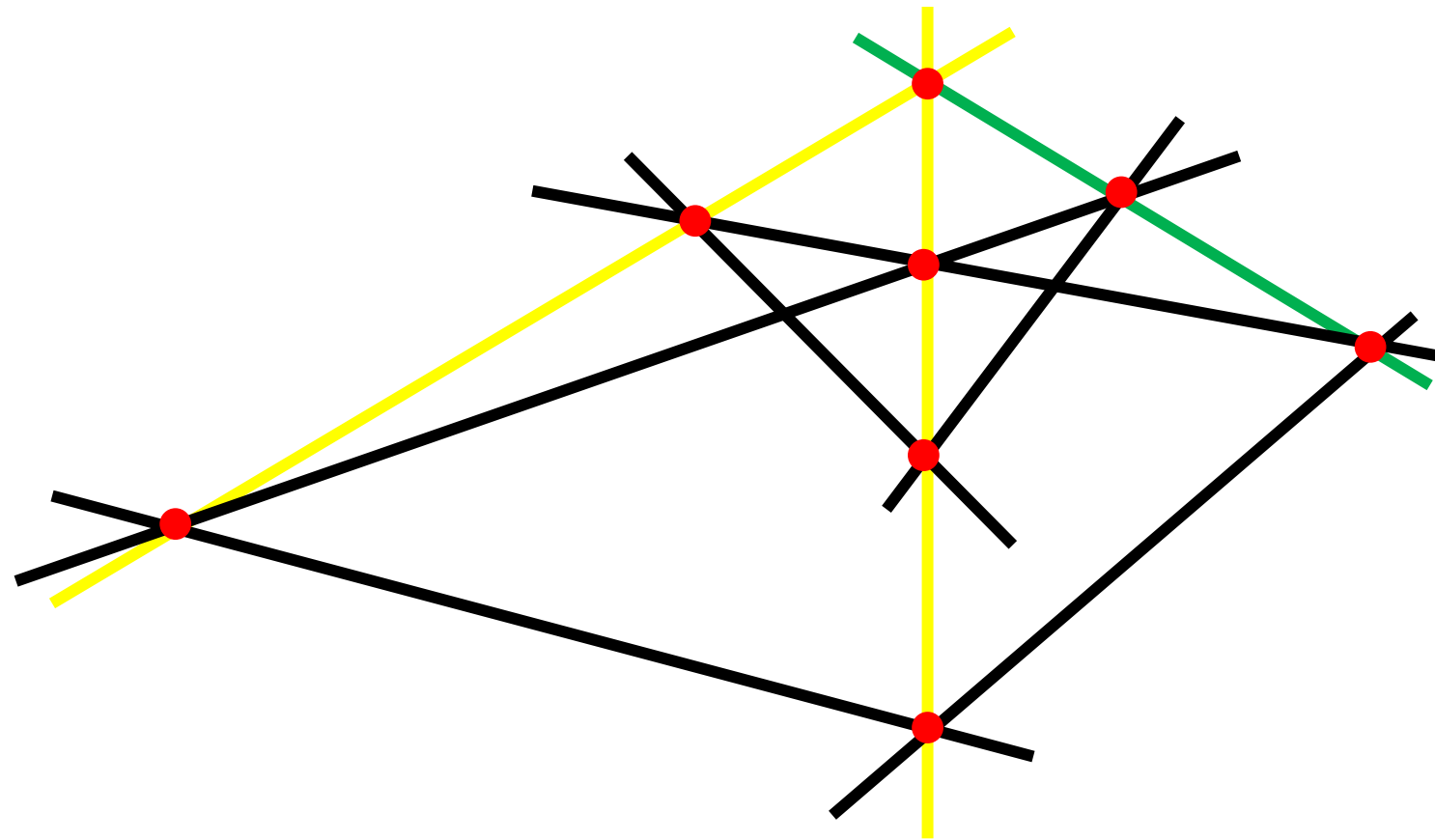
יסודות האלגוריתמיקה – משתנים, תנאים ולולאות

קווים



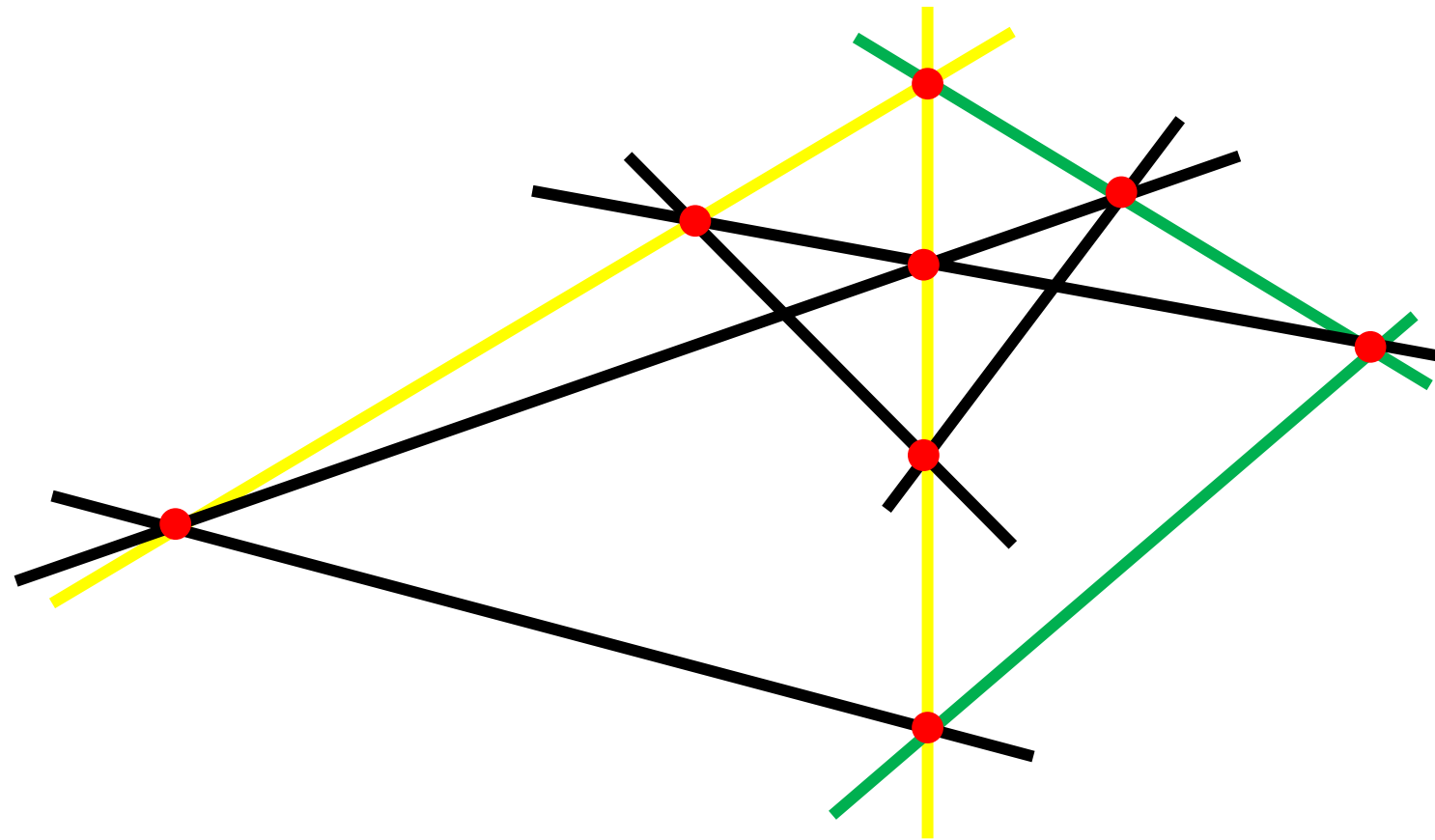
יסודות האלגוריתמיקה – משתנים, תנאים ולולאות

קווים

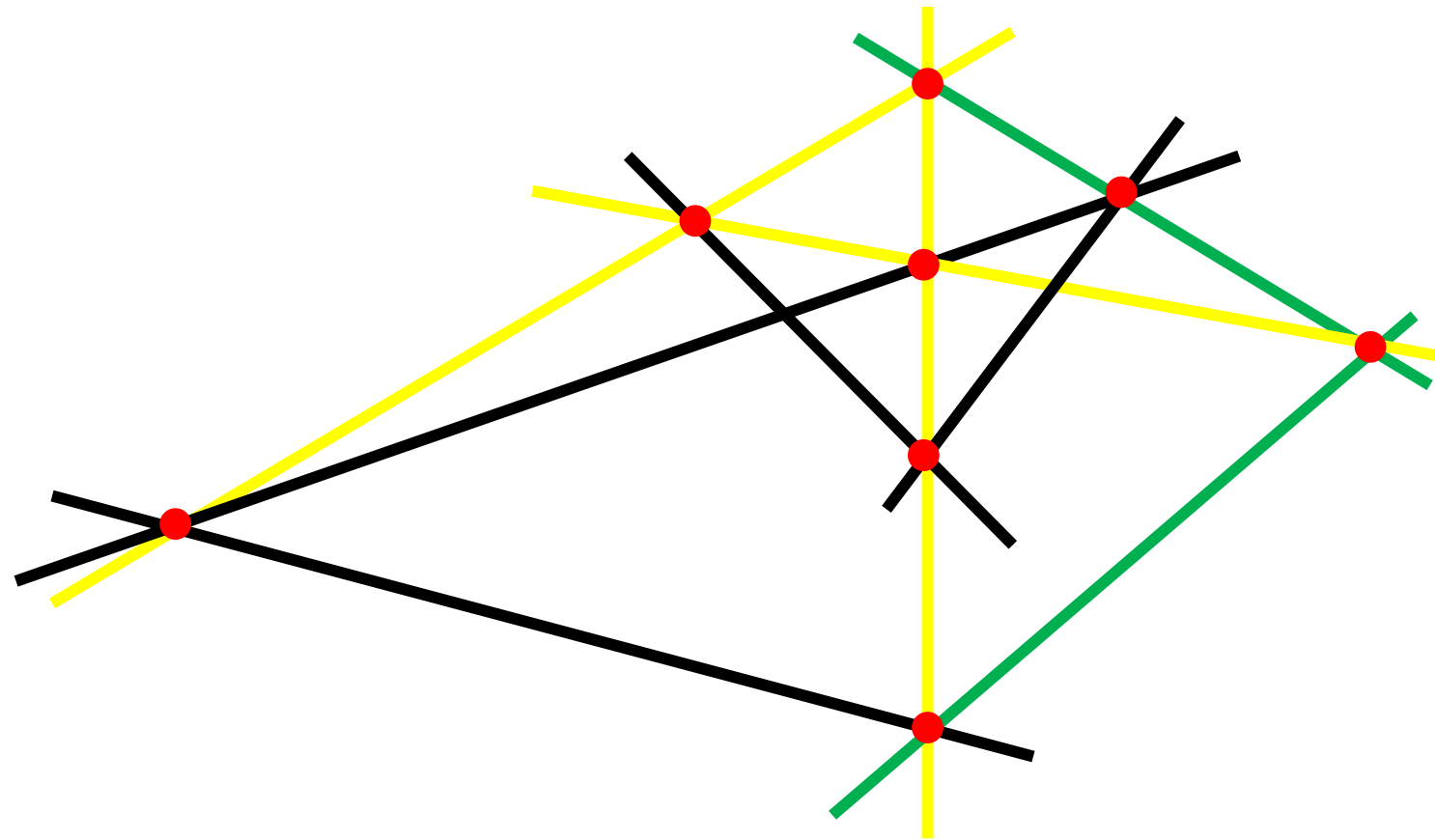


יסודות האלגוריתמיקה – משתנים, תנאים ולולאות

קווים

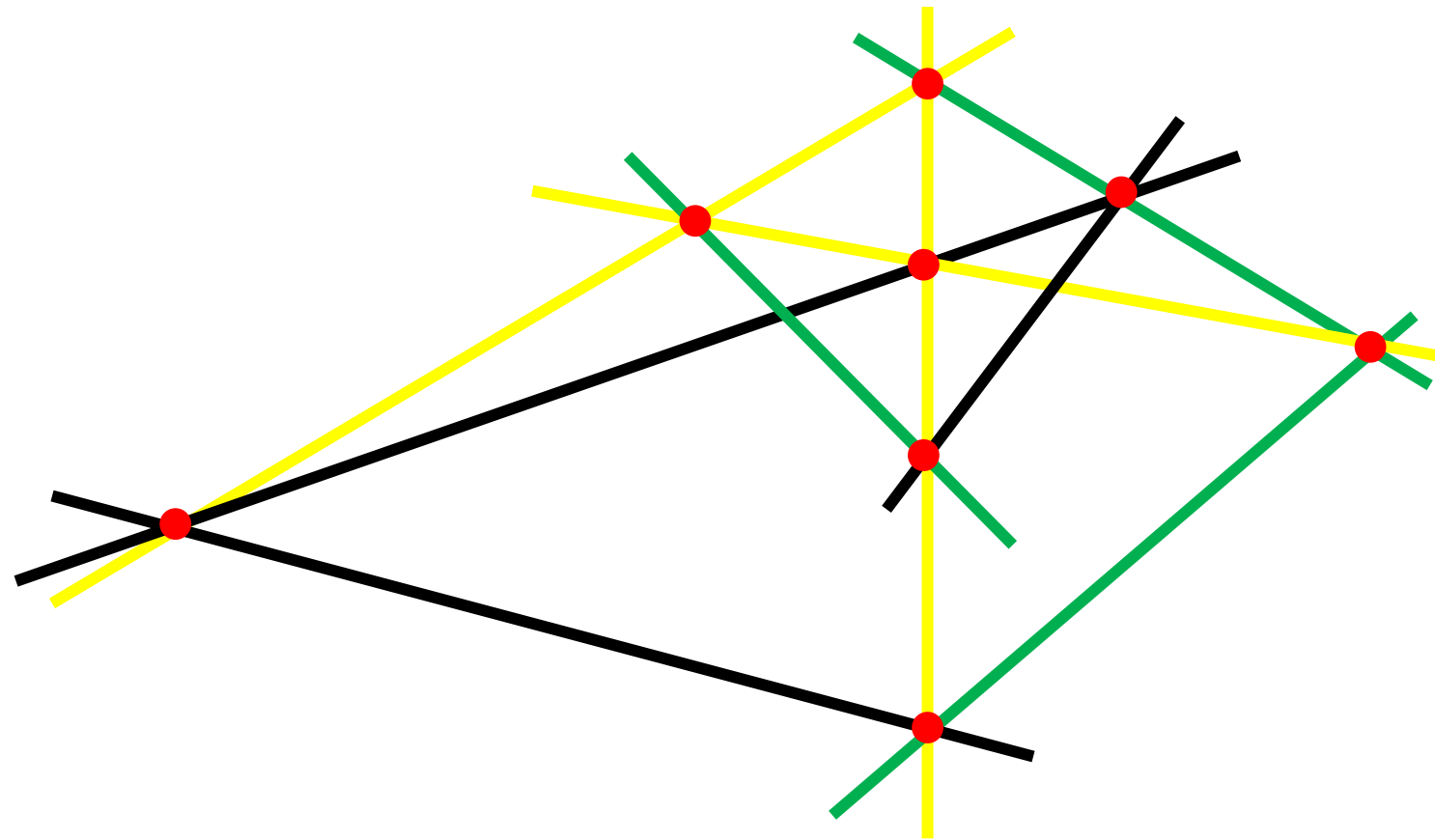


יסודות האלגוריתמיקה – משתנים, תנאים ולולאות קווים



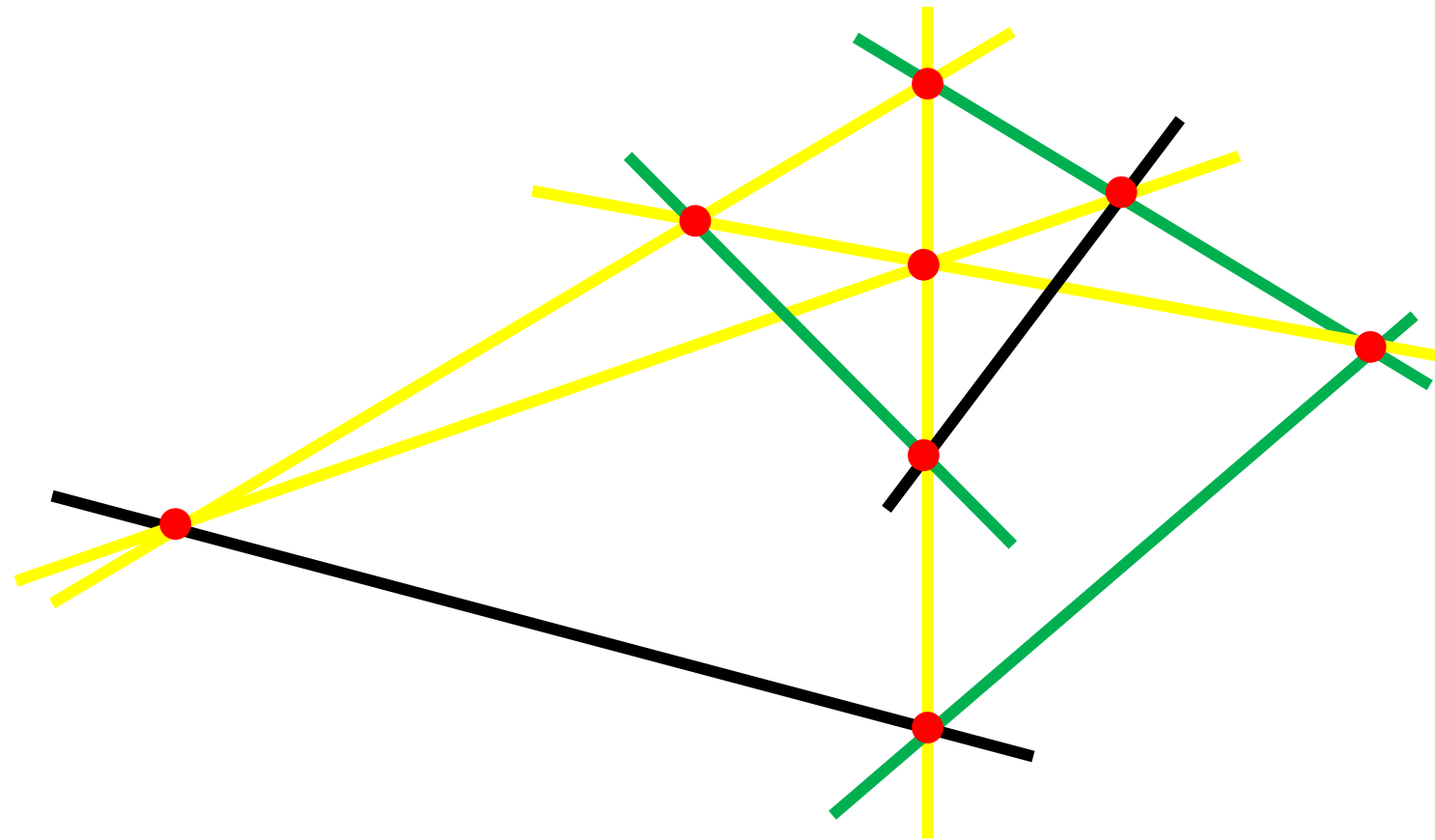
יסודות האלגוריתמיקה – משתנים, תנאים ולולאות

קווים



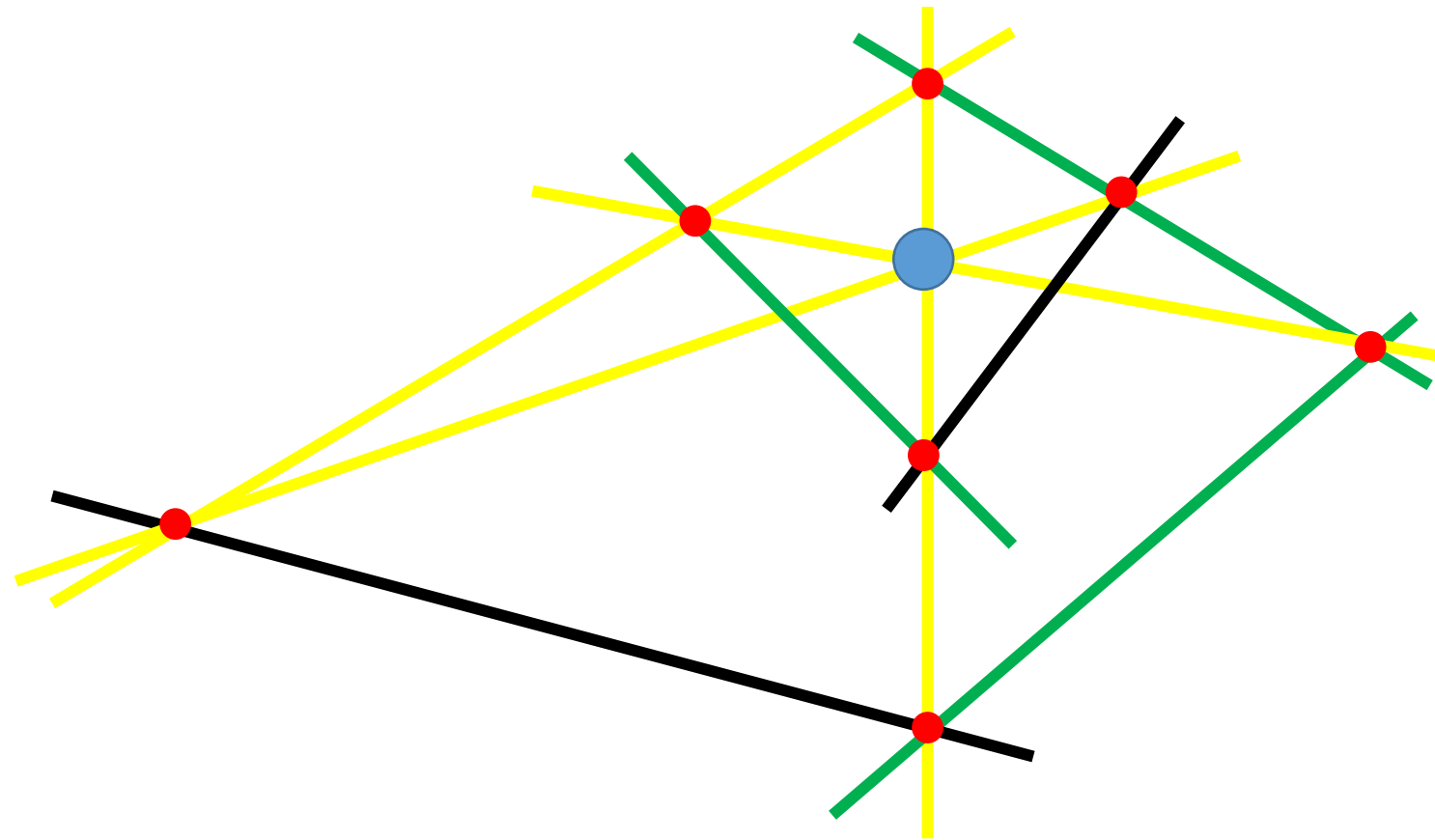
יסודות האלגוריתמיקה – משתנים, תנאים ולולאות

קווים



יסודות האלגוריתמיקה – משתנים, תנאים ולולאות

קווים



יסודות האלגוריתמיקה – משתנים, תנאים ולולאות

קווים

