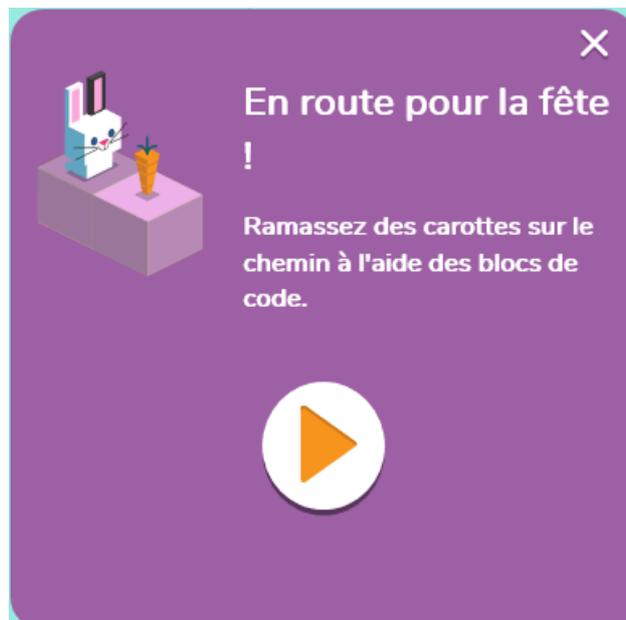
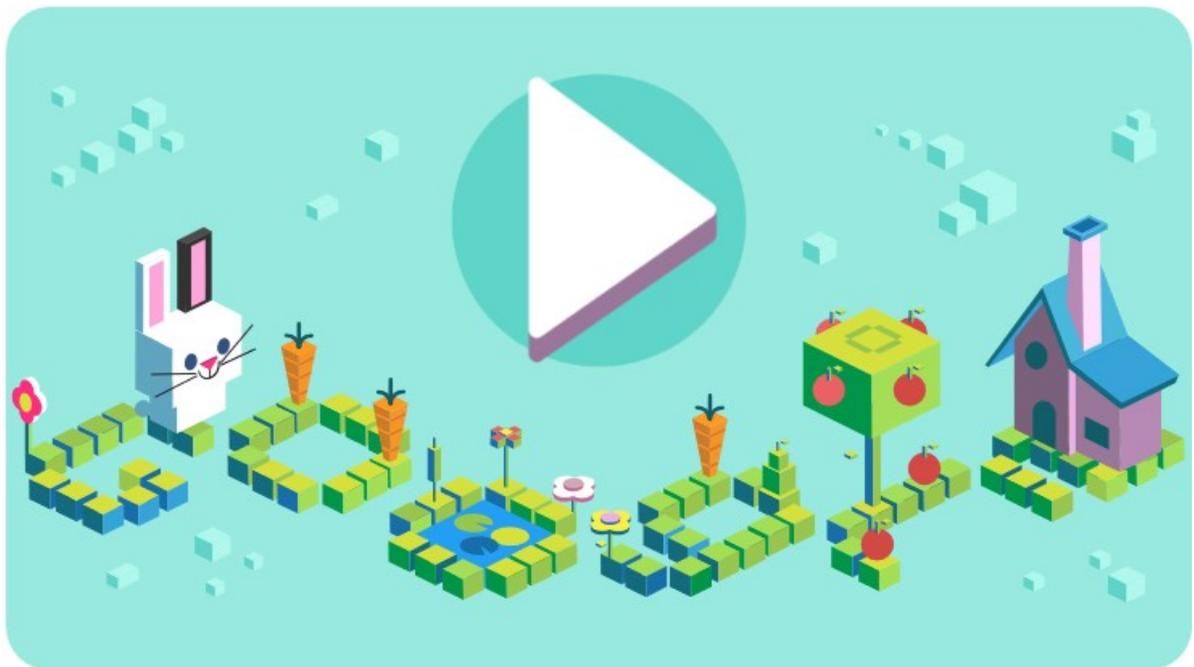


# FAUT PAS DÉCO ... der

<https://www.google.com/doodles/celebrating-50-years-of-kids-coding?hl=fr>

4 décembre 2017

## Célébration du 50e anniversaire du codage accessible aux enfants



Mais ce qui m'interpelle beaucoup c'est la notion de



= Solution la plus  
courte

Ce challenge de raccourcir le code, représente pour moi un effet pervers de "déformation". On ne se soucie que sont alors exécutées un paquet d'actions "inutiles", et qui plus est, dans ce doodle, on ne prend pas en compte les "actions interdites" (sortie de la zone de déplacement représentée) !

Tout à fait d'accord pour initier aux boucles, sans excès,



et



c'est la même chose, en nombre de blocs, ce qui n'est pas

le cas pour



et



et bien insister pour les jeunes qui s'enflament que



c'est de la confiture qu'on étale.

Puis passer aux boucles imbriquées, pas facilement lisibles dans ce doodle

que ces 8 blocs



peuvent être remplacés, bien sûr

par ces 5 blocs



mais aussi par ces 4 blocs



Haa, Monsieur, on peut mettre des boucles dans les boucles, ben oui, mon petit frisé.

Mais, là, arrivent vite des "tricheries" :

en reprenant les 7 premiers blocs parmi les 8 de l'exemple précédent :



ce qui ne saurait "légalement" se raccourcir qu'à ces 5 blocs :

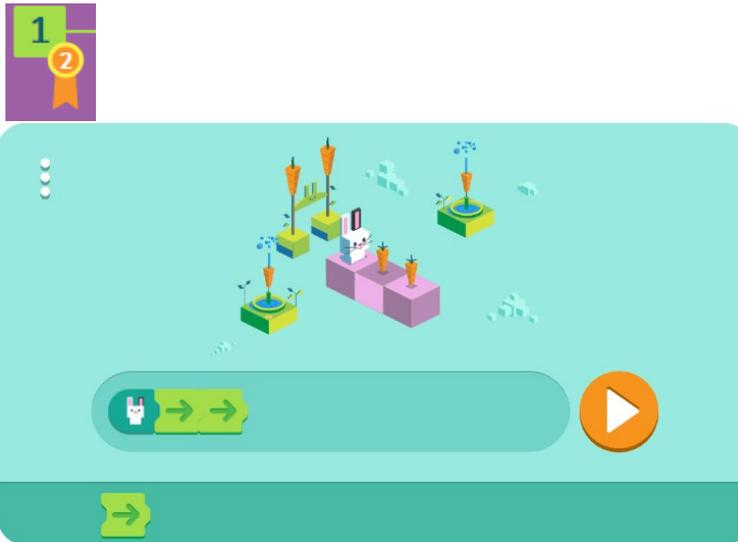


si on ne se préoccupe pas que le lapin pivote "une fois de trop", et de telles situations se retrouvent aussi dans certaines animations de studio,code,org, on va "sans scrupules" utiliser encore les 4 blocs précédents :

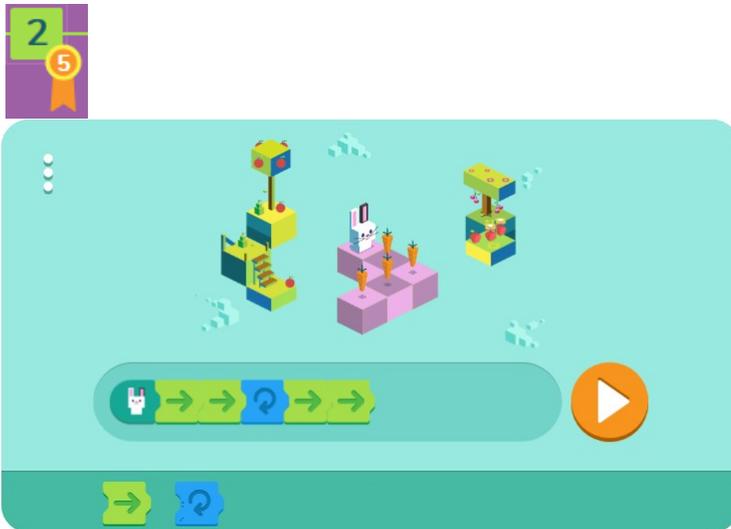


Pas de soucis pour les 2 premiers niveaux, bien sûr, il n'y a pas de boucles :

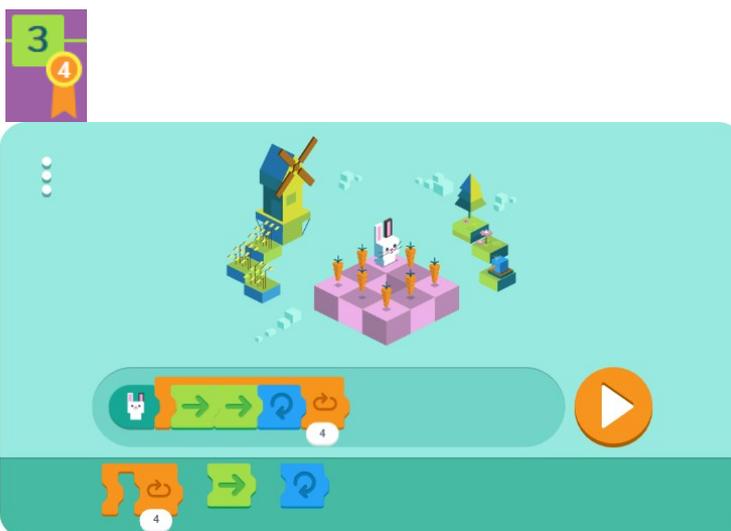
Niveau 1 : en 2 blocs



Niveau 2 : en 5 blocs

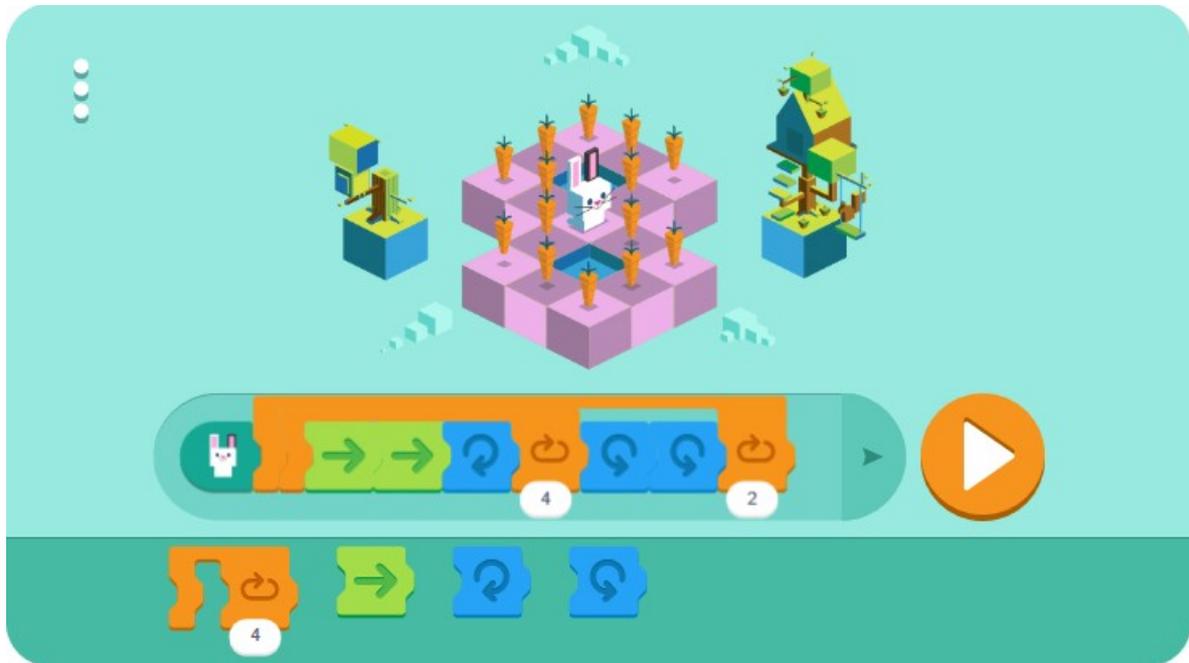


Niveau 3 : en 4 blocs



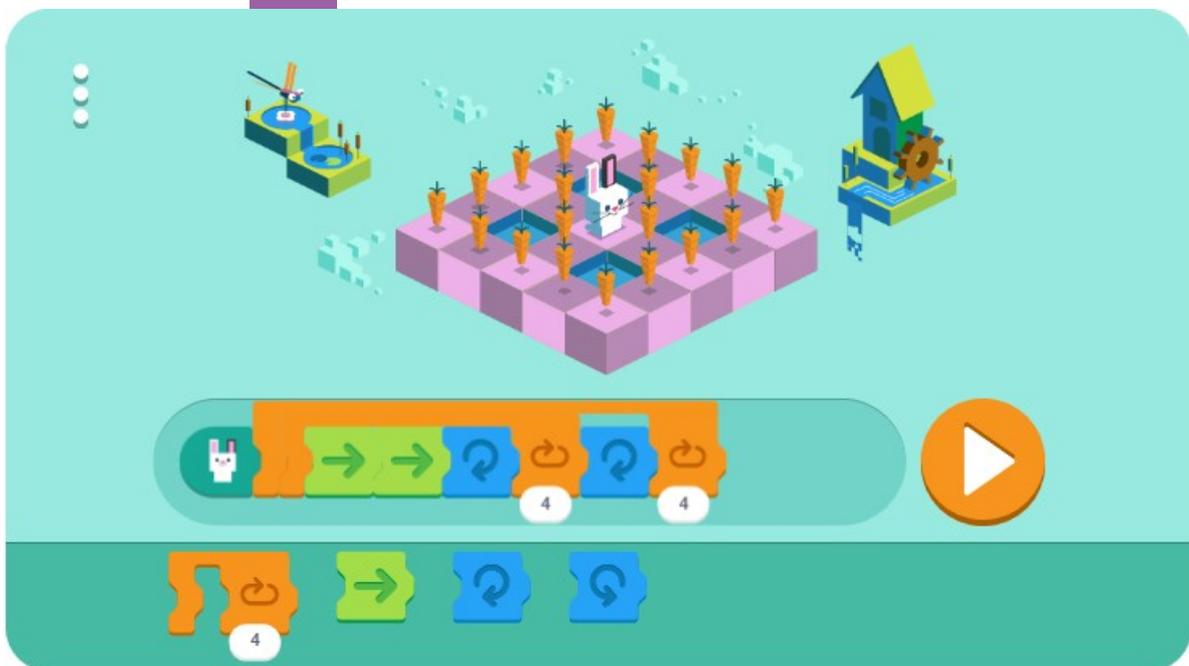
La boucle provoque 12 actions alors que 10 sont suffisantes.

Niveau 4 : en 7 blocs



Les boucles imbriquées provoquent 28 actions alors que 22 sont suffisantes.

Niveau 5 : en 6 blocs

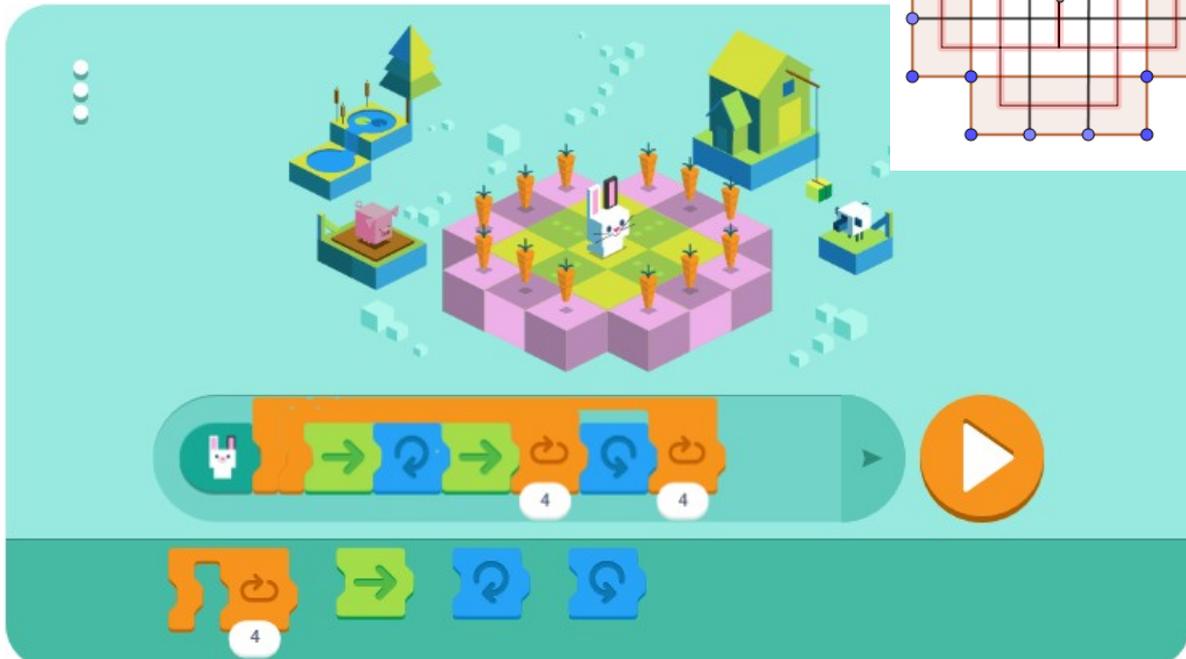
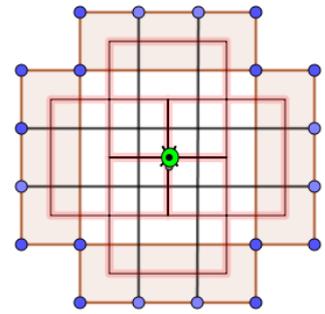


Les boucles imbriquées provoquent 52 actions alors que 40 sont suffisantes.

Niveau 6 : en 6 blocs

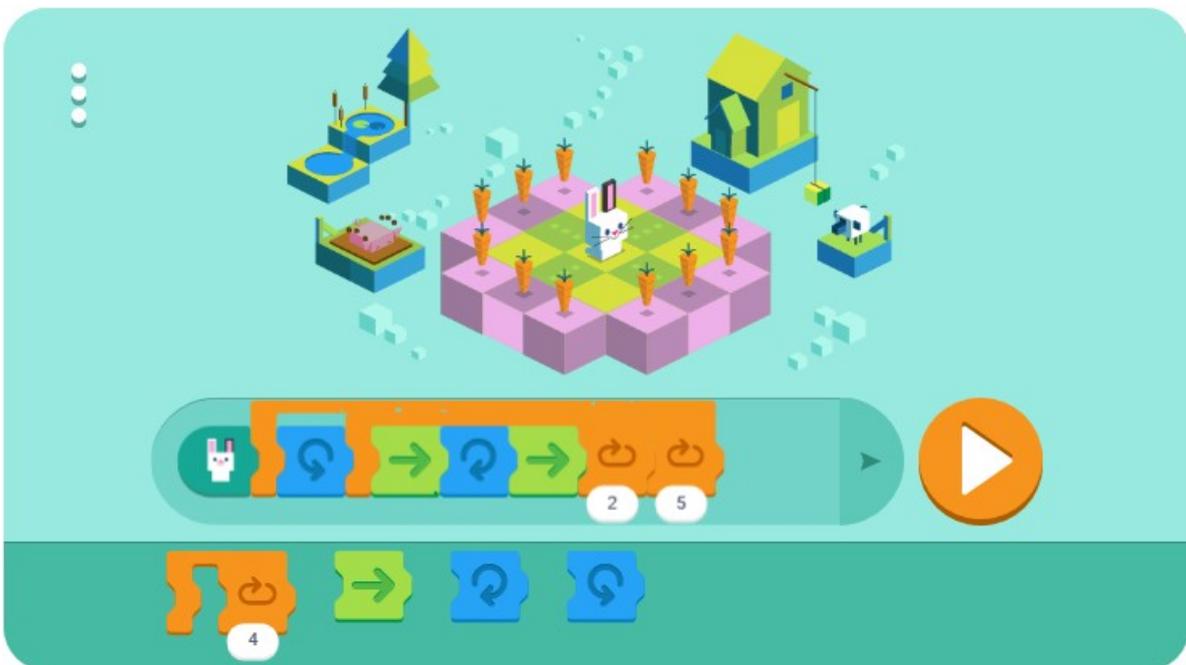


une solution (élégante à mon avis)



Les boucles imbriquées provoquent 52 actions alors que 29 sont suffisantes.

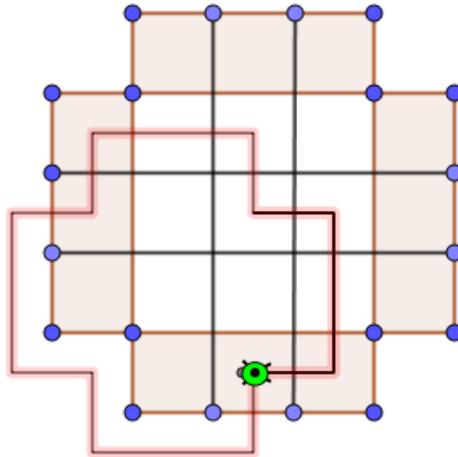
Certains proposent cette solution, 6 blocs, seulement 35 actions. Mais c'est un scandale dirait Georges, car cela cache des actions interdites que le Doodle ignore.



On peut avoir la puce à l'oreille, en se demandant qu'est-ce qui peut être répété 5 fois dans ce trajet ...

Si je fais exécuter ce code à ma tortue favorite, on voit bien que les instructions la poussent à sortir du chemin approprié, et donc qu'elle est loin de manger toutes ses salades.

```
t=Tortue( )  
TortueADroite(t, 90° )  
Répéter(5, TortueAGauche(t, 90° ), Répéter(2, TortueAvance(t, 1), TortueADroite(t, 90° ), TortueAvance(t, 1)) )  
DémarrerAnimation()
```



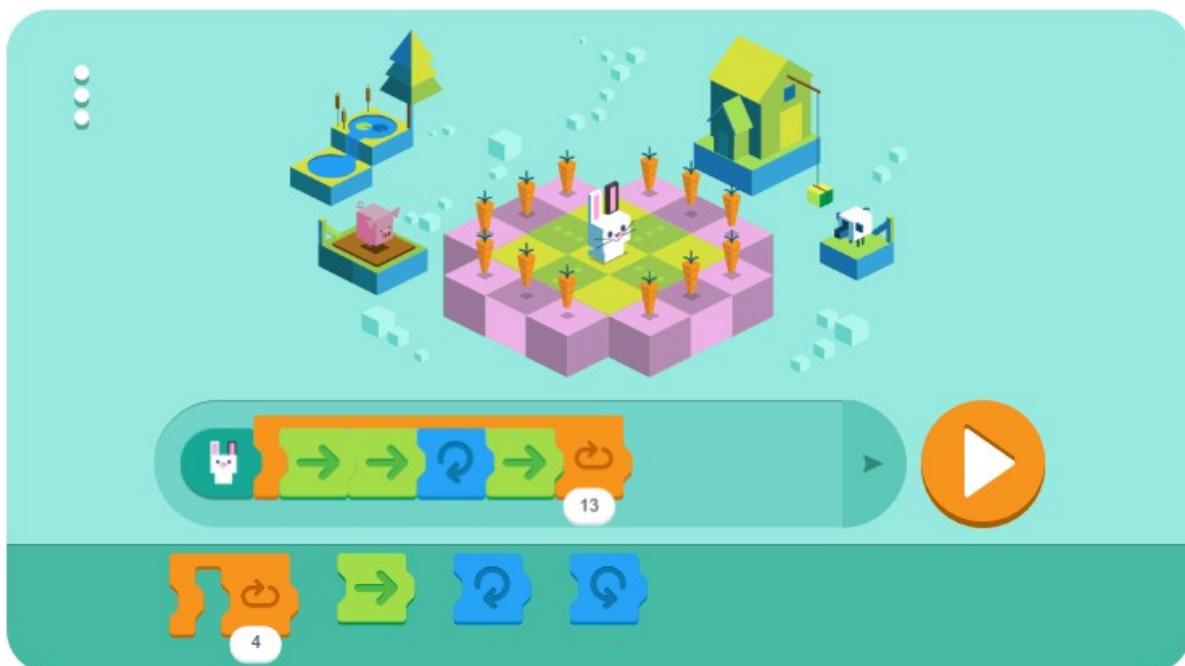
En fait le code devrait démarrer par quelle chose comme :



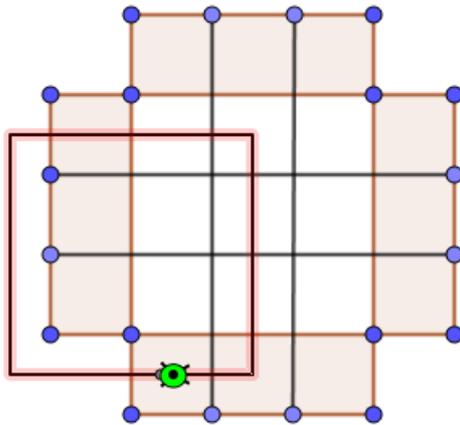
, sûr, on peut utiliser une boucle, mais ça rajouterait quand même au moins 5 blocs, donc un total de 11 au lieu des 6 réclamés.

en 5 blocs

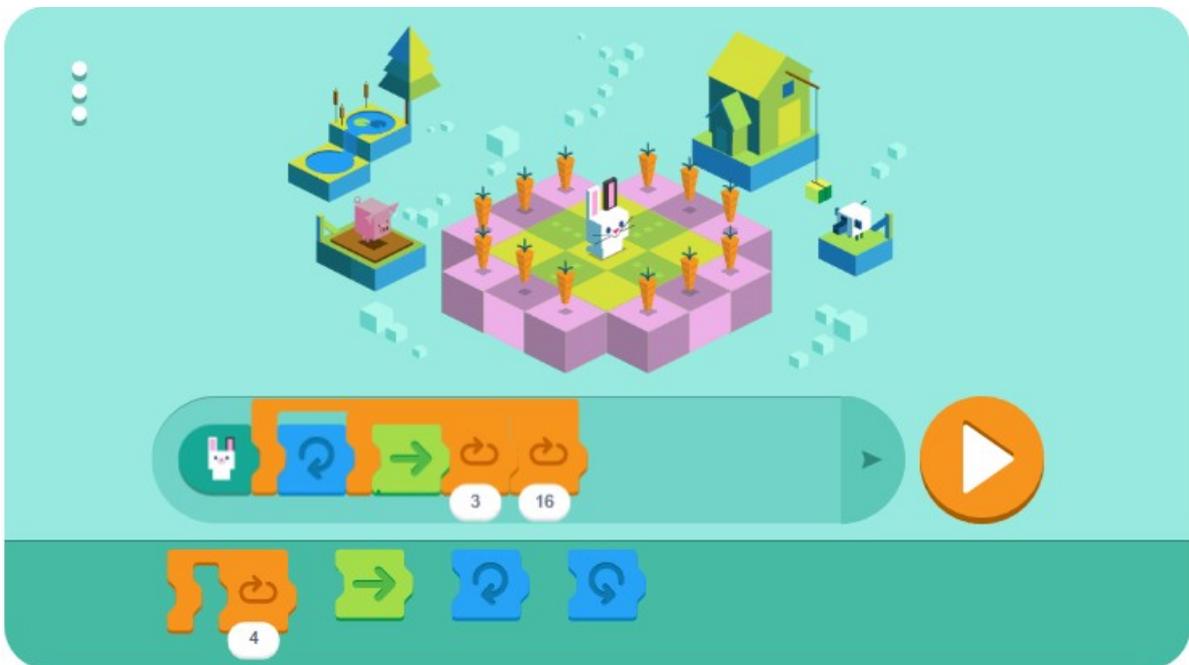
Là encore des sorties de route non prises en compte !



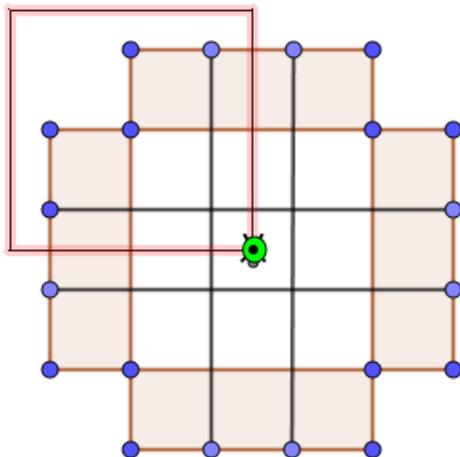
Et pas question d'amender, comme précédemment, quand on voit le trajet "réel"



en 4 blocs



Ici non plus, pas question d'amender quand on voit le trajet "réel"



Pour moi, les carottes sont cuites.