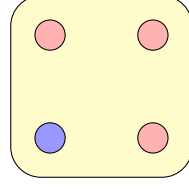


Exemple 2 : barman aveugle

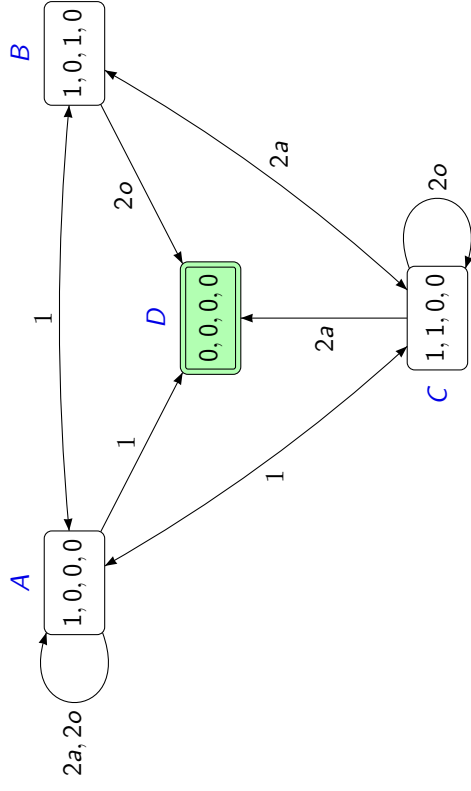
- ▶ Un barman aveugle joue au jeu suivant avec un client.
- ▶ Il a devant lui un plateau avec 4 verres.



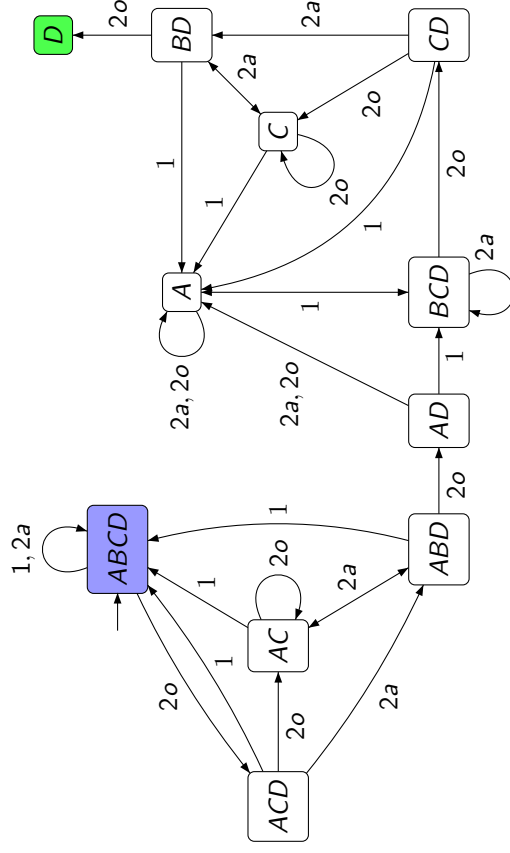
- ▶ À chaque tour le barman fait retourner au client 1 ou 2 verres.
- ▶ S'il s'agit de 2 verres, il précise s'ils sont **adjacents** ou **opposés**.
- ▶ Si tous les verres sont dans le même sens, le barman a gagné.

Barman aveugle : modélisation des situations

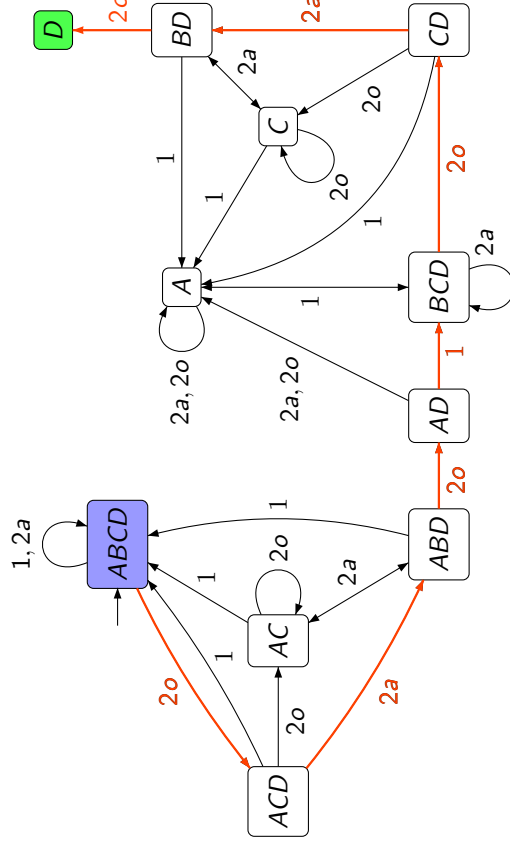
$1, 0, 0, 0$ représente **1** verre à l'envers, **3** verres à l'endroit, ou l'inverse.



Barman aveugle : détermination



Barman aveugle : détermination



► La séquence **2o, 2a, 2o, 1, 2o, 2a, 2o** mène à l'état $\{0, 0, 0, 0\}$.