

Informatique, Web et Multimédia

TD

Mathieu Loiseau

Master Didactique des langues — Parcours DILIPEM
Université Grenoble-Alpes

Année universitaire 2018-2019

Table des matières

1	Codage de l'information numérique — mise en situation	3
1	Les marchands	4
2	Les évadés	5

TD n° 1

Codage de l'information numérique — mise en situation

Ce TD est inspiré d'un jeu de rôle de Jean-Philippe Pernin ¹.

« On a coutume de dire que la vie est dure. . . » et vous l'avez appris à vos dépens, en cette soirée d'été, quand les forces de l'ordre ont débarqué dans ce parc où vous faisiez rôtir vos côtelettes ; quand ils ont fondu sur vous bousculant votre famille et vos amis pour vous encercler. La violence de cette intervention a vite cédé sa place au tourbillon de la justice, vous avez été ballotté de salle d'audience en salle d'audience, ne cessant jamais de clamer votre innocence. Et rapidement, ce tourbillon a cédé sa place aux vertiges des affres de l'enfer carcéral.

Depuis que l'autre grand con de Ferreiro s'est esclaffé « mais on est tous innocents, ici, gamin. . . pas vrais, les gars ? », vous vous êtes résigné. . . Et vous avez commencé à vous chercher une place dans cet environnement hostile qui vous servira de foyer pour les 10 prochaines années. . . Vos expériences estivales traumatiques (enfin pas si traumatiques que ça, à la lumière des récents événements) dans ce resto crasseux de St Trop' vous auront au moins amené ça : une affectation dans ce centre névralgique de la vie pénitentiaire que sont les cuisines.

Depuis que vous avez accès aux flans en sachet, tartelettes aux fruits au sirop et Paris-Brest cartonneux des réserves, Ferreiro et ses gorilles vous effraient moins. Ils vous semblent même humains à négocier à prix d'or un peu de rabiot : vos délices frelatés contre quelques taffes de liberté nicotinique. . .

Le problème c'est que Ferreiro ne vous a pas attendu pour se faire remarquer et dès lors que vous portez votre tablier, vous ne pouvez pas discuter avec lui sans qu'un maton ne vienne tendre l'oreille. . . or c'est quand vous êtes en service que vous avez connaissance des stocks. C'est insoluble. . .

Quoi que. . . Pendant votre temps à la bibliothèque vous découvrez un vieux jeu de morpion. Alors oui, comme tout dans ces geôles, on ne peut pas dire que l'objet soit fonctionnel (cf. figure 1.1) : mettre en commun ce qui restait de deux jeux n'a pas suffi à recréer les conditions de parties endiablées. Par contre, les pions aimantés, le fait que personne d'autre que vous ne voudra l'emprunter et l'insignifiance de ce petit jeu aux yeux des gardiens en font l'outil de communication optimal. . .

1. <http://www.jeanphilippepernin.net/ressources/1.%20technologie%20informatique/exercices/JeuPrisonnier.pdf>



FIGURE 1.1 – La solution à tous vos problèmes

1 Les marchands

Un matin d'automne, lors d'une promenade dans la cour où le vent a décidé de vous rappeler que le monde extérieur continuait d'exister en déposant quelques feuilles de platane sur votre chemin, vous devisez avec Ferreiro des modalités de votre communication :

- Sur les trois types de gâteaux il vous faut indiquer lesquels seront disponibles ;
- Indiquer à quelle heure (ou plutôt quart d'heure) lui ou l'un de ses collègues pourra récupérer la marchandise (12h00, 12h15, 12h30, 12h45, 13h00, 13h15, 13h30, 13h45) ;
- Enfin parmi les 4 portes de la cuisine (N,S,E,O) seule une sera accessible pour la personne qui viendra récupérer la nourriture.

1. Définissez un code permettant d'expliquer la situation à votre collègue.

En retour, Ferreiro vous dira combien de chaque type de gâteau il vous faudra mettre de côté : 9 gâteaux peuvent partir sans attirer les soupçons. . .

2. Trouver un code qui permette d'indiquer pour chaque type de gâteau s'il faut en réserver 0, 1, 2 ou 3.
3. En fait, s'il n'y a qu'un type de gâteau on peut en subtiliser tranquillement 9, si deux types de gâteaux sont disponibles vous devrez vous contenter au maximum de 5 d'un type et 4 de l'autre, enfin si les trois types sont représentés vous ne pourrez en déléster que 3 de chaque au maximum.
4. Trouver un code qui permette à Ferreiro de désigner le prochain coursier, parmi 6 co-détenus préalablement identifiés (Ferreiro, Charrière, Dantès, Dufresne, McMurphy et Scoffield).

En cas de problème, Ferreiro doit pouvoir vous dire d'annuler l'opération.

5. Complétez un code lui permettant de vous répondre.

2 Les évadés

De l'eau a coulé sous les ponts. Votre petit commerce tourne à plein régime depuis une bonne année et une opportunité s'offre à vous... Pour faire de la place dans l'atelier, les outils ont été déplacés dans la cabane située juste derrière. Et celle-ci semble avoir un contact avec l'enceinte de la prison, situé au fond d'un placard. Il sera facile pour Ferreiro de poster un de ses sbires pour empêcher les autres détenus d'entrer.

Les heures d'atelier se terminent à horaire fixe et les gardiens sont focalisés sur la vérification qu'aucun détenu ne sort sans déposer ses outils à la cabane, laissant aisément le creuseur et la sentinelle se mêler au flux de détenus quittant l'atelier. En revanche, c'est entrer dans la cabane sans être repéré qui est compliqué. Les gardiens se relaient à l'entrée de l'atelier d'où ils voient la porte de la cabane (cf. "." et champ de vision rouge dans la figure 1.2 — poste de surveillance).

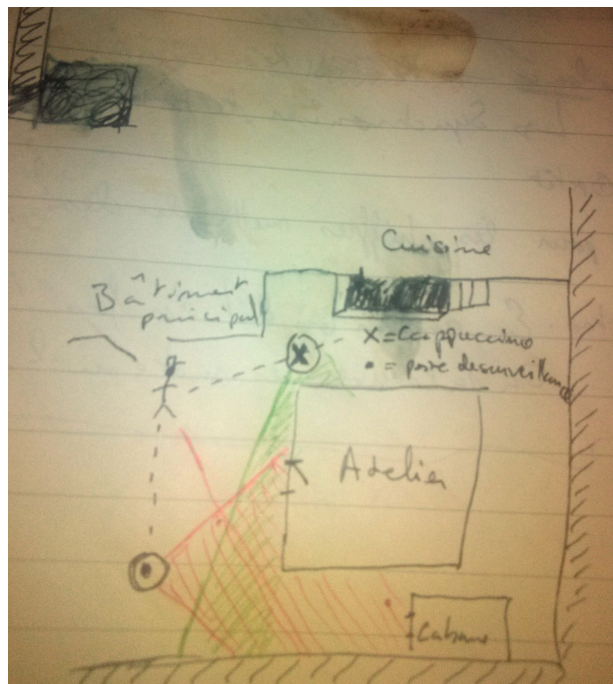


FIGURE 1.2 – Tour de garde (Preuve n°2_b)

Cependant, avec vos talents en cuisine, vous avez fait naître chez eux une passion pour le petit cappuccino post-prandial. De la cuisine, ils voient la porte de l'atelier, mais pas de la cabane (cf. champ de vision vert dans la figure 1.2).

Tout serait parfait... si le lait était monnaie courante. Mais l'approvisionnement laisse à désirer et sa conservation n'est pas aisée. À chaque livraison vous en mettez une bouteille de côté dédiée

aux *cappuccini* de ces messieurs, ce qui assure environ 3 jours de creusage intensif. Mais quelques problèmes restent à régler :

- vous n'apprenez le contenu des livraisons que 2 à 5 jours à l'avance. Se faire oublier n'est pas si simple pour vos comparses, cela demande 2 jours de préparation au moins. Prévenez-les du jour du début des travaux dès que vous êtes au courant (moins de 2 jours à l'avance et ce n'est même pas la peine d'essayer de mettre en place le chantier) ;
 - les gardiens qui surveillent l'atelier ont chacun leurs bêtes noires. S'ils aperçoivent dans le flux de prisonniers un détenu qu'ils ont à l'œil et qu'ils n'auraient pas vu sortir de l'atelier, c'est la catastrophe. C'est vous qui allez faire les équipes de 2 en fonction des affectations des gardiens (chaque jour de l'opération). Un jour donné, il est possible que seule une personne puisse creuser (voire aucune) ;
 - le travail dans la cuisine vous interdit parfois de vous libérer pour le cappuccino ;
 - la promesse d'une libération n'arrête pas le commerce (ne serait-ce que pour que le reste de la prison ne soit pas au courant que vous fomentez quelque chose) ;
6. Définissez un code qui vous permette d'indiquer toutes les informations relatives au creusage (date de début, équipe de creusage quotidienne, abandon de l'opération), tout en maintenant les échanges commerciaux le reste du temps.

Comme promis, au bout de 10_2^2 ans, vous quittez la prison, ne laissant derrière vous qu'un papier griffonné (cf. figure 1.2) et un trou dans un placard, et ça sans l'aide de Rita Hayworth. . .

2. $2_{10} = 2_8$