

Logigramme Soluce (5 catégories / 5 choix)

Version 1.0 (9 octobre 2015)

Un logigramme (encore appelé intégramme ou logigrille) est un type de casse-tête logique dans lequel on donne un certain nombre de règles, desquelles il faudra déduire l'intégralité des relations entre tous les éléments.

Voici l'exemple d'un de ces logigramme (source : <http://www.maths-forum.com/>), mais on peut en trouver d'autres disponibles sur Internet :

Pour être admis au service du roi, le chevalier Arnaud doit successivement réussir 5 épreuves au cours desquelles il affrontera 5 adversaires mais recevra l'aide de 5 personnages qui lui procureront 5 magies différentes...

- 1 - Le chevalier Arnaud devra affronter une sorcière, mais sans l'aide de la fontaine magique, juste après avoir eu pour monture le cheval Hikmat et juste avant de partir à la recherche du baume miraculeux qui doit guérir le roi.
- 2 - Le tournoi que le chevalier doit gagner grâce à une épée magique, n'est pas contre un magicien et n'est pas la dernière épreuve.
- 3 - Le chevalier Arnaud devra affronter un gnome sans l'aide de l'enchanteur Maildin juste après avoir accompli la vengeance du roi et juste avant que la fée Iblis ne lui fournisse un philtre.
- 4 - La fille du roi sera délivrée du dragon juste avant l'intervention de l'oiseau Simurgh et juste après que le chevalier Arnaud n'utilise une branche du frêne magique.

Si, après avoir passé quelque temps en cogitations, vous ne trouvez pas, ou si vous souhaitez simplement vérifier si la solution que vous avez trouvée est unique, **LogigrammeSolute** vous fournira cette (ou ces) solution(s) en quelques dizaines de secondes après que vous ayez entré les règles fournies, comme indiqué ci-dessous :

C:\Users\Alain_DONNEES\SourceCpp\Logigramme Scat_5choix\enigme_du_chevalier6.eni

	CATÉGORIE	Choix 1	Choix 2	Choix 3	Choix 4	Choix 5
Catégorie 1	ORDRE	1	2	3	4	5
Catégorie 2	EPREUVE	baume	filleDUroi	graal	tournoi	vengeance
Catégorie 3	AIDE	Hikmat	Yvain	Maildin	Iblis	Simurgh
Catégorie 4	MAGIE	branche	epee	fontaine	manteau	philtre
Catégorie 5	ADVERSAIRE	dragon	geant	gnome	magicien	sorciere

1	ADVERSAIRE	sorciere		Ne correspond pas à	MAGIE	fontaine	
2	ADVERSAIRE	sorciere	1	Voisin droit de	AIDE	Hikmat	
3	ADVERSAIRE	sorciere	1	Voisin gauche de	EPREUVE	baume	
4	EPREUVE	tournoi		Correspond à	MAGIE	epee	
5	EPREUVE	tournoi		Ne correspond pas à	ADVERSAIRE	magicien	
6	EPREUVE	tournoi		Ne correspond pas à	ORDRE	5	
7	ADVERSAIRE	gnome		Ne correspond pas à	AIDE	Maildin	
8	ADVERSAIRE	gnome	1	Voisin droit de	EPREUVE	vengeance	
9	ADVERSAIRE	gnome	1	Voisin gauche de	AIDE	Iblis	
10	AIDE	Iblis		Correspond à	MAGIE	philtre	
11	EPREUVE	filleDUroi		Correspond à	ADVERSAIRE	dragon	
12	EPREUVE	filleDUroi	1	Voisin gauche de	AIDE	Simurgh	
13	EPREUVE	filleDUroi	1	Voisin droit de	MAGIE	branche	
14							
15							
16							

5	graal	4	Maildin	3	baume	2	vengeance	1	tournoi
	Simurgh		Iblis		Yvain		Maildin		Hikmat
	fontaine		philtre		branche		magicien		geant
	magicien		dragon		gnome		sorciere		

1

puzzle puzzle Abandon

solute solute Clipboard

Solution unique trouvée : FÉLICITATIONS

Il est bien sur déconseillé d'utiliser **LogigrammeSolute** trop rapidement, car cela fait perdre une bonne partie de l'intérêt de ce jeu de logigrammes, qui est avant tout d'essayer de trouver soi-même la solution... même si cela peut prendre beaucoup de temps.

Une seconde utilité de **LogigrammeSolute**, peut-être encore plus intéressante, est de concevoir ses propres logigrammes, avec la certitude, si vous les rendez publiques, qu'ils ne comportent pas plusieurs réponses possibles, mais une seule et unique solution.

INSTALLATION

LogigrammeSolute est un programme portable. Il ne comporte pas d'installation particulière : Décompressez simplement *LogigrammeSolute_5_5.zip* dans n'importe quel répertoire, et double-cliquez sur *LogigrammeSolute.exe*

UTILISATION

LogigrammeSolute est fourni avec l'exemple de logigramme indiqué ci-dessus. Afin de comprendre de quelle manière il faut entrer les règles dans **LogigrammeSolute**, le plus simple est d'étudier comment elles ont été mises en œuvre dans cet exemple. Pour ce faire, chargez le fichier d'extension **.e55** fourni, en appuyant sur le bouton marqué « puzzle » (charger une énigme).

CREATION DE VOTRE PROPRE LOGIGRAMME

- Renseignez d'abord la grille du haut, qui contient les libellés de 5 catégories, et les libellés des 5x5 choix possibles.
- Renseignez ensuite les boîtes bleues (catégories) et jaunes (choix) à l'aide des listes déroulantes, afin de respecter les règles fournies dans l'énoncé du puzzle.
- Pour chacune des lignes utilisées, renseignez la boîte blanche centrale, ainsi que ses 2 petites boîtes blanches situées de part et d'autre, si celles-ci apparaissent.

La petite boîte blanche située à gauche indique le nombre de crans dont doivent être éloignés les deux catégories indiquées sur cette ligne

La petite boîte blanche située à droite indique le numéro de la catégorie concernée par cet éloignement. (Voir l'exemple fourni pour bien comprendre comment utiliser correctement ces 2 petites boîtes)

Quand vous avez fini de saisir ces données, appuyez sur la bouton «*Trouver la solution de l'énigme* » : Le résultat s'affichera presque en temps réel dans la boîte de texte située à gauche des 6 boutons.

Vous pouvez sauvegarder le résultat obtenu, soit sous forme d'un fichier texte, soit par copie dans le presse-papiers Windows.

Vous pouvez également sauvegarder votre énigme dans un fichier d'extension **.e55** pour réutilisation ultérieure.

FORUM D'AIDE

Une aide peut être demandée en déposant un message sur le forum de discussion suivant :
<http://alainlecomte.free.fr/phpBB2/index.php>

Quatre déclinaisons de **LogigrammeSolute** existent, adaptées aux logigrammes '6 catégories / 5 choix' (les plus difficiles), '5 catégories / 5 choix', '5 catégories / 4 choix' et '4 catégories / 5 choix'.

Les dernières versions de ce programme peuvent être obtenue ici : http://www.allec.fr/index_F.htm