Conjecture de Syracuse

Table des matières

1	Énoncé		
	1.1	Consignes: (travail à la main!)	2
	1.2	Consignes avec la calculatrice	2
	1.3	Correction: sur TI82	3

1 Énoncé

On considère l'algorithme suivant :

- 1) Entrer un enier naturel *N*.
- 2) Tant que N > 1 réitérer la procédure suivante :
 - \Rightarrow Si *N* est pair remplacer *N* par $N \div 2$.
 - \Rightarrow Sinon remplacer *N* par $3 \times N + 1$.
- 3) Afficher la valeur de *N*.



1.1 Consignes: (travail à la main!)

- 1) Réaliser cet algorithme avec les entiers N = 6, N = 7, puis N = 16.
- 2) Que constatez-vous?
- 3) Modifier l'algorithme pour qu'il affiche toutes les valeurs successives de *N*.
- 4) Modifier l'algorithme pour qu'il affiche le nombre de tests effectués.
- 5) Modifier l'algorithme pour qu'il affiche la valeur maximale de N atteinte.

1.2 Consignes avec la calculatrice

- 1) Réaliser un programme qui réalise l'algorithme initial (Syracuse0).
- 2) Tester le programme avec des entiers de votre choix.
- 3) Modifiez le programme pour qu'il affiche à chaque étape la nouvelle valeur de *N* et tester à nouveau le programme (Syracuse1).
- 4) Modifiez le programme pour qu'il affiche le nombre d'itérations et tester à nouveau le programme (Syracuse2).
- 5) Modifiez le programme pour qu'il affiche le nombre maximal atteint et tester à nouveau le programme (Syracuse3).

1.3 Correction: sur TI82

: Disp " $N \neq 1$ " Affiche le texte $N \neq 1$

: Prompt N demande l'entrée de la valeur N

 $: N \to M$ affecte la valeur de N à M $: 0 \to I$ affecte la valeur 0 à I

: While N > 1 tant que la valeur N > 1 faire

If ent(N/2) si N est divisible par 2

Then alors affecter la valeur N/2 à N

 $N/2 \rightarrow N$ sinon faire

Else affecter la valeur 3N + 1 à N

End fin si

If N > M si N > M faire

 $N \to M$ affecter la valeur de N à M afficher la valeur de N

Disp N $I+1 \rightarrow I$ afficher la valeur de incémenter I de 1

Pause arrêt

: End fin tantque \cdot Disp N afficher la valeur de N

: Disp N afficher la valeur de N afficher "nbre d'itération"

: Disp *I* afficher la valeur de *I* : Disp "MAXIMUM" afficher "maximum"

: Disp M afficher la valeur de M