

## La fourmi de Langtom

La fourmi de Langton est un petit programme informatique qui décrit une fourmi se déplaçant sur les cases d'une grille « infinie ». Le déplacement de la fourmi est très simple, et pourtant son comportement est complexe.



Mais personne ne comprend vraiment pourquoi ...

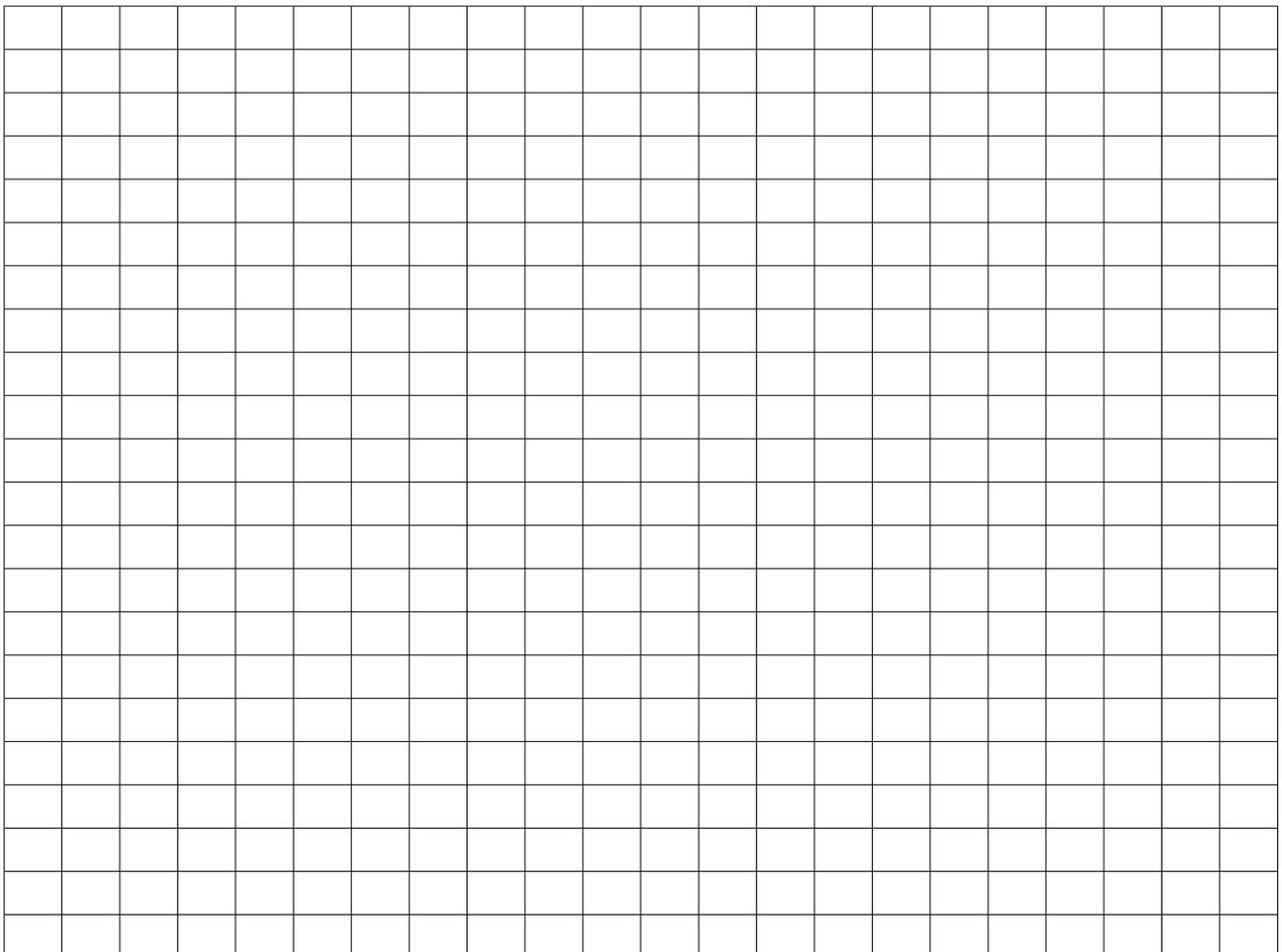
### Règles :

Au départ, toutes les cases de la grille sont de la même couleur, et la fourmi est placée sur une case. La fourmi se déplace d'une case à chaque fois selon les règles suivantes :

- Si la fourmi est sur une case noire, elle tourne de 90° vers la gauche, change la couleur de la case en blanc et avance d'une case.
- Si la fourmi est sur une case blanche, elle tourne de 90° vers la droite, change la couleur de la case en noir et avance d'une case.

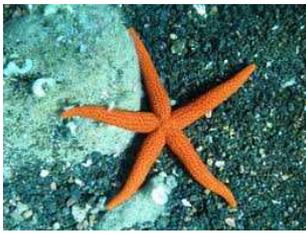
### Variantes possibles :

- modifier la couleur des cases de la grille de départ
- utiliser plus de deux couleurs
- ...



## Naturellement géométrique

Seule la nature est capable de produire des formes géométriques surprenantes.



Peut-on trouver des formes géométriques dans le parc des Baronniees ?

