

## Problèmes plaisans et délectables

*Revue française d'automatique, d'informatique et de recherche opérationnelle. Recherche opérationnelle*, tome 6, n° V1 (1972), p. 93.

[http://www.numdam.org/item?id=RO\\_1972\\_\\_6\\_1\\_93\\_0](http://www.numdam.org/item?id=RO_1972__6_1_93_0)

© AFCET, 1972, tous droits réservés.

L'accès aux archives de la revue « Revue française d'automatique, d'informatique et de recherche opérationnelle. Recherche opérationnelle » implique l'accord avec les conditions générales d'utilisation (<http://www.numdam.org/legal.php>). Toute utilisation commerciale ou impression systématique est constitutive d'une infraction pénale. Toute copie ou impression de ce fichier doit contenir la présente mention de copyright.

NUMDAM

Article numérisé dans le cadre du programme  
Numérisation de documents anciens mathématiques  
<http://www.numdam.org/>

# *Problèmes plaisans et délectables*

## POUR JOUER DANS LE METRO

— Dans un premier temps on tire au hasard d'une urne des palets marqués de 1 à  $n$  et on en constitue  $m$  piles.

— Dans un deuxième temps on désempile les palets dans l'ordre croissant 1, 2, ...,  $n$ .

Si le palet nécessaire à chaque instant est enfermé dans une pile (ne se trouve pas sur une pile) on subit une pénalité  $p_1$  pour l'en retirer.

Si on paye  $p_2$  pour toute pile constituée combien doit-on en créer et comment pour que le coût total soit minimum? Si  $m$  est donné comment faut-il construire les piles?

C. WITKOWSKI