



Au collège, il est possible, avec Scratch par exemple, d'écrire un programme balayant tous les nombres entre 2 000 et 3 000 et testant pour chacun d'eux si la somme de ses chiffres est ou non égale à 6.

L'intérêt est alors de pouvoir résoudre rapidement des problèmes similaires, mais pour lesquels le nombre de solutions plus grand rend une recherche à la main fastidieuse ; par exemple en changeant la valeur de la somme cible, on peut trouver rapidement toutes les années pour lesquelles la somme des chiffres est égale à 20.

