



Théorie des graphes

Présentation du problème des ponts d'Euler

Extraire et comprendre les données d'un graphe

Reconnaître les problèmes faisant intervenir des graphes

Modéliser des situations à l'aide de graphe

Résolution du problème d'Euler

Prim (recherche d'un arbre couvrant)

Dijkstra (recherche du plus court chemin)

Théorie des jeux (stratégie toujours gagnante)

Applications

Brélaz (Coloration)

Affectation

Automates

Non déterministe

Déterministe

Algorithme de détermination

Compilateur et théorie du langage

Evaluations

1 examen final (coef. 5)

2 contrôles intermédiaires (coef. 3)

Des QCMs en continues (coef. 1)