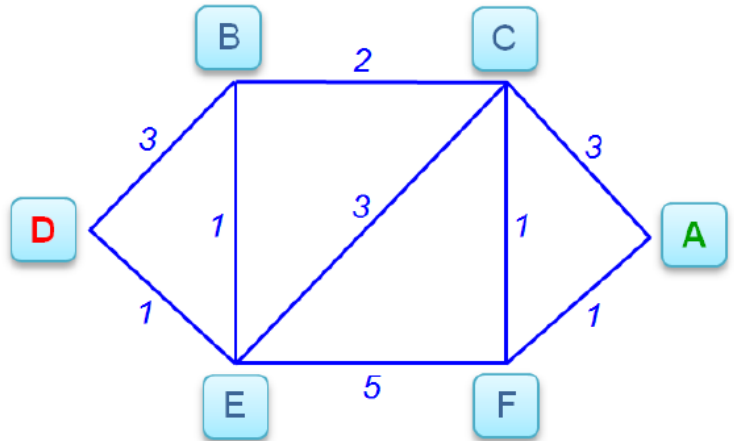


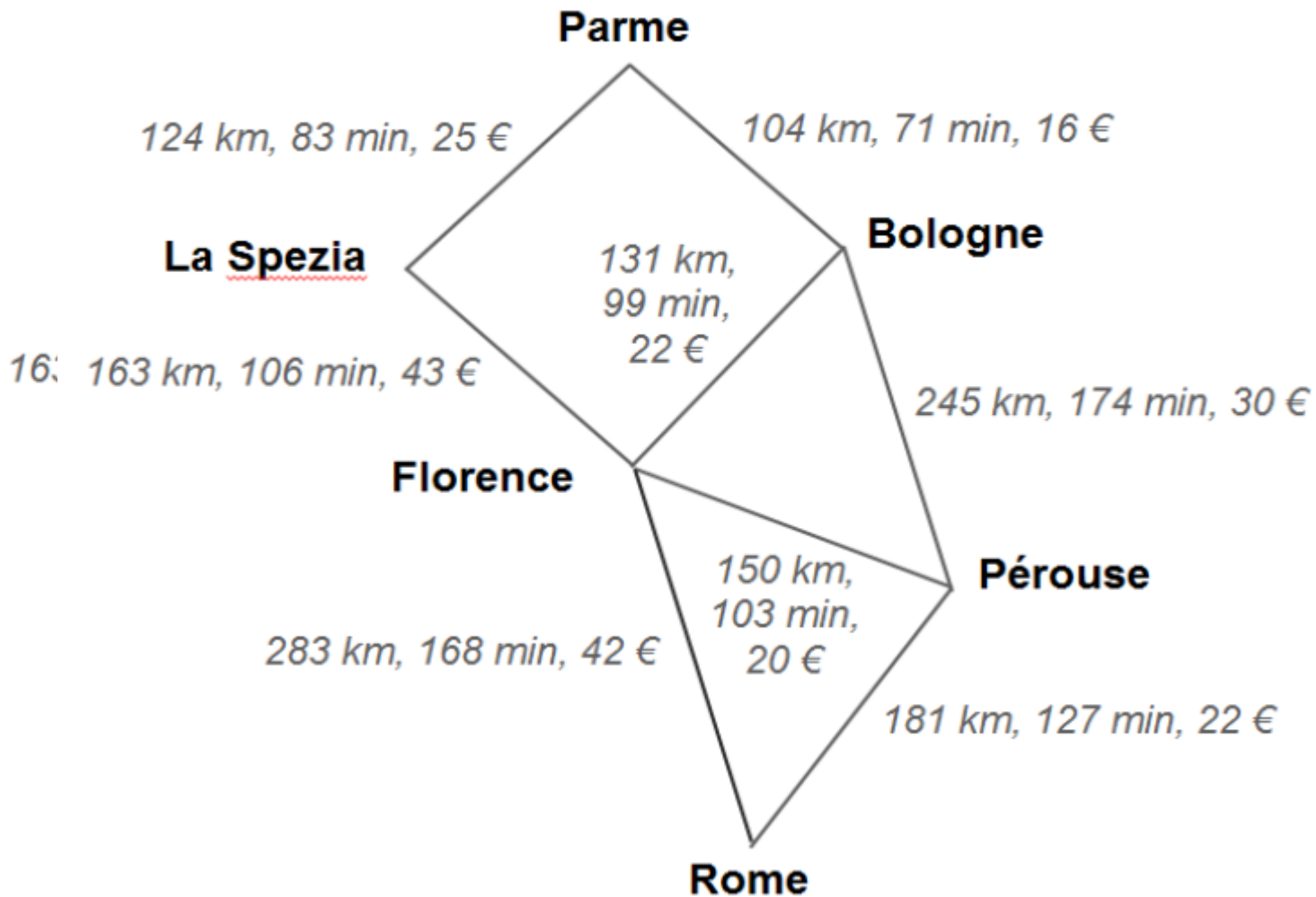
I - Découverte de l'algorithme

This image shows a full page of white paper with horizontal dotted lines, typical of primary school handwriting practice paper. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.



II - Application à un cas concret

On cherche à se rendre de Parme à Rome. Le graphe utilisé est le suivant :



1 - En utilisant trois versions du fichier « Dijkstra2.odt », appliquer l'algorithme précédent pour déterminer successivement :

a - l'itinéraire le plus court,

Itinéraire:.....

Prix :.....

Longueur:

Durée :.....

b - l'itinéraire le plus économique,

Itinéraire:.....

Prix :.....

Longueur:

Durée :.....

c - l'itinéraire le plus rapide

Itinéraire:.....

Prix :.....

Longueur:

Durée :.....

III - Programmation Python

On souhaite ici programmer cet algorithme.

A - Niveau A ***

A partir du fichier « Dijkstra A.py » :

- programmer l'algorithme de Dijkstra
- Reconstruire le chemin optimal
- L'afficher et afficher son coût.

B - Niveau B **

Dans le fichier « Dijkstra B.py », compléter le code afin d'obtenir l'algorithme de Dijkstra.