
















Problème 1 - Tâches

A		+		=	<input type="text"/>
B		+		=	<input type="text"/>
L		+	<input type="text" value="D"/>	=	<input type="text"/>
D		+		=	<input type="text"/>
E	<input type="text" value="A"/>	+	<input type="text" value="B"/>	=	<input type="text"/>
K	<div>  +  = <input type="text"/> </div> <div> +  = <input type="text"/> </div>				
C	<div>  +  = <input type="text"/> </div> <div> +  = <input type="text"/> </div> <div> +  = <input type="text"/> </div>				

F	<input type="text" value="B"/>	+	<input type="text" value="C"/>	=	<input type="text"/>
G	<input type="text" value="C"/>	+	<input type="text" value="D"/>	=	<input type="text"/>
H	<input type="text" value="E"/>	+	<input type="text" value="F"/>	=	<input type="text"/>
I	<input type="text" value="F"/>	+	<input type="text" value="G"/>	=	<input type="text"/>
J	<input type="text" value="H"/>	+	<input type="text" value="I"/>	=	<input type="text"/>

M		+	<input type="text" value="F"/>	=	<input type="text"/>
N	<input type="text" value="J"/>	+	<input type="text" value="K"/>	=	<input type="text"/>
O	<input type="text" value="N"/>	+	<input type="text" value="L"/>	=	<input type="text"/>
P	<input type="text" value="O"/>	+	<input type="text" value="M"/>	=	<input type="text"/>

Problème 1 - Graphe de dépendances

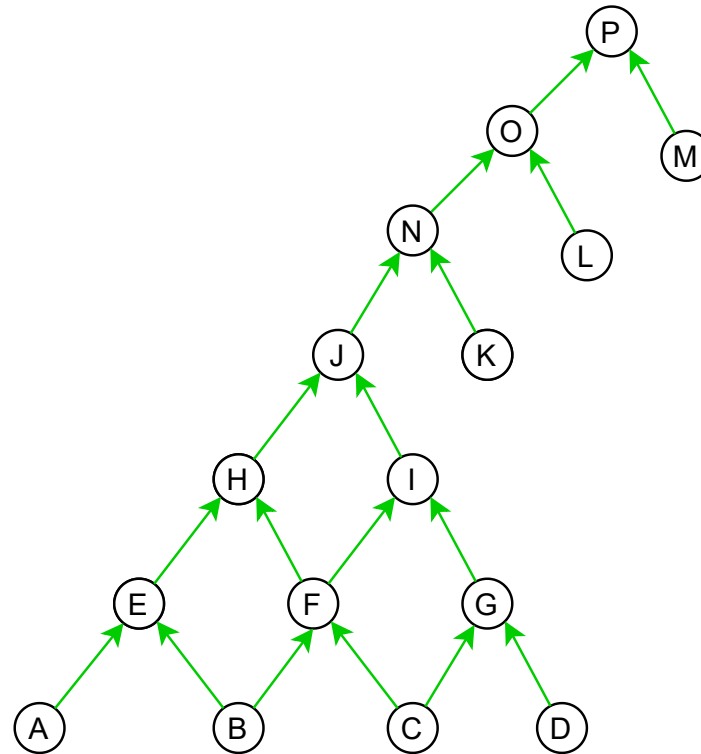


Figure 1: Graphe de dépendances

Dans le graphe de la Figure 1, les noeuds représentent les noms des tâches, et les arêtes représentent les dépendances entre les tâches. Plus précisément, une arête relie la tâche A à la tâche E si on a besoin de la tâche A pour réaliser E . Ce graphe est plus communément appelé graphe de dépendances. Déterminer le chemin critique (i.e. le chemin le plus long) dans ce type de graphe, permet de donner un ordre des tâches à réaliser. Une idée intéressante pour débiter est donc de commencer par réaliser les tâches du chemin critique (voir méthode PERT).

Créer une activité

Des tâches peuvent être créées facilement en ajoutant une page à ce fichier LaTeX. Une tâche de taille 2, 3 ou 4 peut être créée à l'aide des macros `\twotask`, `\threetask` and `\fourtask`. Le premier argument dénote le nom de la tâche, et devrait être une lettre

simple. Les arguments qui viennent ensuite donnent les couleurs que l'on verra sur les tâches. Si la valeur de l'argument est égale à une couleur telle que définie dans le fichier `macro.tex`, alors l'argument sera interprété comme tel. Sinon, la valeur de l'argument

sera écrite telle quelle. Pour modifier les couleurs, il faut modifier le fichier `macro.tex`. Pour ajouter des couleurs, il suffit de rajouter la commande associée dans `macro.tex`, puis d'ajouter le nouveau nom dans la liste définie dans la commande `\coloritem`.

Exemples de tâches

A	Ⓐ	+	●	=	○							
B	Ⓒ	+	Ⓓ	=	○							
D	●	+	●	=	○	+	●	=	○			
E	●	+	●	=	○	+	●	=	○	+	●	○