

## Détermination de chemins en évitant des points de désintérêts

Ce sujet est l'occasion de se plonger dans les algorithmes de chemins à travers un graphe (pathfinding) mais contrairement à d'habitude, il s'agit de réfléchir et d'implémenter une variante qui suggérerait le meilleur chemin ne passant pas à moins de telle distance d'un point de désintérêt. Par exemple, trouver un chemin évitant les boutiques dans lesquelles on a déjà trop tendance à dépenser de l'argent. L'utilisateur pourrait rentrer lui-même une liste de point interdits et une distance minimale de laquelle il ne faut s'en approcher ; ensuite il suffirait de proposer un point A et un point B pour calculer le meilleur chemin. On pourra prendre pour base les cartes Open Street Map.