

Projet *Labyrinthe*

Algorithmes et Structures de Donnée

Juan-Carlos Barros et Daniel Kessler

7 mai 2021

Cours d'*Algorithmes* et *Structures de donnée*

Cours d'*Algorithmes* et *Structures de donnée*

Projet *Labyrinthe*

Projet *Labyrinthe*

- Algorithme :
- Structure de Donnée :

Projet *Labyrinthe*

- Algorithmes : A*
- Structure de Donnée :

Projet *Labyrinthe*

- Algorithme : A*
- Structure de Donnée : Priority Queue

Table des matières

- 1 Problème(s)
- 2 Test de pseudo-code
- 3 Exemple

Un labyrinthe, plusieurs problèmes

- Cherche-t-on un chemin quelconque ?
- Connait-on les coordonnées de la sortie dès le départ ?

Un labyrinthe, plusieurs problèmes

- Cherche-t-on un chemin quelconque ?
 - ▶ Oui, on ne traversera le labyrinthe qu'une seule fois.
 - ▶ On veut le chemin le plus court, pour peut-être le réutiliser.
- Connait-on les coordonnées de la sortie dès le départ ?

Un labyrinthe, plusieurs problèmes

- Cherche-t-on un chemin quelconque ?
 - ▶ Oui, on ne traversera le labyrinthe qu'une seule fois.
 - ▶ On veut le chemin le plus court, pour peut-être le réutiliser.
- Connait-on les coordonnées de la sortie dès le départ ?

Un labyrinthe, plusieurs problèmes

- Cherche-t-on un chemin quelconque ?
 - ▶ Oui, on ne traversera le labyrinthe qu'une seule fois.
 - ▶ **On veut le chemin le plus court**, pour peut-être le réutiliser.
- Connait-on les coordonnées de la sortie dès le départ ?
 - ▶ **oui**

Un problème, plusieurs solutions

- Breadth-First
- Dijkstra
- A*

Effets simples dans beamer

ceci est un bloc

On peut pseudo-inclure du code.

Definition

Le pseudo-code est un outil de communication entre humains.

Example

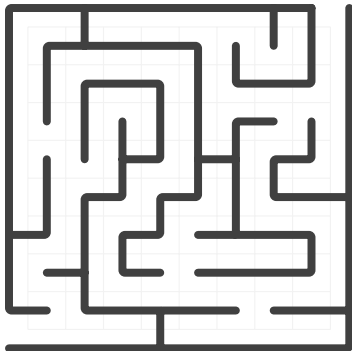
Ce qui suit est en fait du vrai code : un outil de communication humain-machine.

```
print("Hello, world!")
```

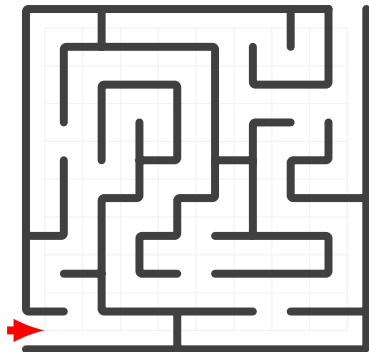
Attention !

Ce slide ne doit pas être gardé dans la vraie présentation !

Labyrinthe de démonstration



Labyrinthe de démonstration



Labyrinthe de démonstration

