|  |  |
| --- | --- |
| LogoPoly_Genie1Classe.png | École Polytechnique de Montréal  Département de Génie Informatique et Génie Logiciel |

**LOG2810**

**STRUCTURES DISCRETES**

**Hiver 2017**

**TP1 : Graphes**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Remis par :**

|  |  |
| --- | --- |
| **Matricule** | **Prénom & Nom** |
| **1827808** | **Audrey Labrie** |
| **1804702** | **Sébastien Chagnon (groupe 2)** |
| **1818055** | **Sida Eric Li** |

**À :**

**<Nom du chargé de laboratoire>**

**Le 1er mars 2017**

Introduction

L’objectif de ce travail pratique est d’appliquer nos connaissances de la théorie des graphes. Pokémon Go est un jeu dont le but est d’amasser le plus de points en attrapant des Pokémons et en affrontant des adversaires. Le but de ce TP est donc de faciliter la vie de l’utilisateur en lui proposant des parcours qui optimiserait son gain de points. Pour ce faire, nous avons implémenté deux méthodes, une qui propose à l’utilisateur le plus court chemin pour atteindre un gain minimal donnée et le plus grand gain que l’utilisateur peut obtenir en parcourant au maximum une distance donnée.

Pour ce faire, nous avons créé une interface graphique permettant de visualiser les chemins proposés à l’utilisateur.