Analyse

Launcher : O(n^3log(n))

FileSystem.readFile -> O(n), pire des cas -> O(n+m)

Algo.coloringRec(graph) -> nlog(n) \* (4n + 2 + 2n^2 + 2nm) -> O(n^3 log(n))

GetUnusedColorsInNeighbours -> {O(1), pire des cas ->O(n)}

Brique 4 -> {O(n\*5)}

Brique 5 -> {O(1)}

Brique 6 -> {O(n^2+ nm + n)}

Brique 5’ -> {O(1)}

Brique 6’ -> {O(n^2+nm+n)}

CheckColoring -> O(n+m)

FileSystem.writefile -> O(n)

Affichage des couleurs -> O(n)

ReadGraphicFile -> O(n)