

# Rapport de TP 4MMAOD : Génération de patch optimal

MAHIEU LUCAS étudiant<sub>1</sub> (SLE\_PHELMA<sub>1</sub>)  
DEVALON HUGUES étudiant<sub>2</sub> (SLE\_PHELMA<sub>2</sub>)

29 novembre 2015

## 1 Principe de notre programme (1 point)

Notre programme applique des packages de jeux génériques au jeu du puissance 4. Nous allons ci dessous décrire chacun de ces packages.

## 2 Liste\_Generique

Le Package Liste Générique que nous avons créé permet de créer ou supprimer une liste, d'y ajouter des éléments, ainsi que de gérer des itérateurs. L'utilisation des Itérateurs est particulièrement utiles pour s'affranchir du mécanisme des listes. Un fois créé, il suffit de lui appliquer la fonction *Suivant* pour le placer sur l'élément suivant ou *Element\_Courant* pour récupérer la valeur courante de la liste. Cela permet une utilisation plus simple et plus sûre de liste.

### 2.1 Place mémoire requise :

Justification :

### 2.2 Nombre de défauts de cache sur le modèle CO :

Justification :

## 3 Compte rendu d'expérimentation (2 points)

### 3.1 Conditions expérimentales

#### 3.1.1 Description synthétique de la machine :

#### 3.1.2 Méthode utilisée pour les mesures de temps :

### 3.2 Mesures expérimentales

### 3.3 Analyse des résultats expérimentaux

**Justification :**