

INSTITUT NATIONAL DES SCIENCES APPLIQUÉES DES HAUTS-DE-FRANCE



Département d'Informatique et de Cybersécurité

RAPPORT DES TRAVAUX PRATIQUES

GRAPHES ET OPTIMISATION : RECHERCHE
DU PLUS COURT CHEMIN ET PROBLÈME DU
VOYAGEUR DE COMMERCE

Date : 15 avril 2024

Professeur : Raca TODOSIJEVIC - Associate Professor

Elias BOULANGER
Thomas AUBERT

Table des matières

1	Introduction	1
2	Structure du projet	2
3	Plus court chemin	3
4	Problème du voyageur de commerce	4
5	Conclusion	5
A	Algorithmes et Code	I

Liste des Acronymes

Table des figures

Liste des tableaux

Chapitre 1

Introduction

aaa

Chapitre 2

Structure du projet

bbb

Chapitre 3

Plus court chemin

ccc

Chapitre 4

Problème du voyageur de commerce

ddd

Chapitre 5

Conclusion

eee

Annexe A

Algorithmes et Code

fff

Bibliographie

- [Ros05] Brian ROSE. *Othello : A Minute to Learn, A Lifetime to Master*. 2005. URL : <https://www.ffothello.org/livres/othello-book-Brian-Rose.pdf>.
- [Caz09] Tristan CAZENAVE. *Des Optimisations de l'Alpha-Beta*. 2009. URL : <https://www.lamsade.dauphine.fr/~cazenave/papers/berder00.pdf> (visité le 13/04/2024).
- [LJK18] Pawel LISKOWSKI, Wojciech JASKOWSKI et Krzysztof KRAWIEC. « Learning to Play Othello With Deep Neural Networks ». In : *IEEE Transactions on Games* 10.4 (déc. 2018), p. 354-364. ISSN : 2475-1510. DOI : 10.1109/tg.2018.2799997. URL : <http://dx.doi.org/10.1109/TG.2018.2799997>.