

1. **Visite du Site :** Je vais accéder à [Visualgo.net](https://visualgo.net) et explorer les structures de données et les algorithmes de tri.
2. **Exploration et Observation :**
  - **Structures de Données :** Je vais examiner les structures telles que les tableaux, les listes chaînées, les piles, les files d'attente, les arbres (binaire, AVL, etc.), et les graphes.
  - **Algorithmes de Tri :** Je vais tester les algorithmes comme le tri à bulles, le tri fusion, le tri rapide, et le tri par tas.
3. **Liste des Structures et Algorithmes Non Maîtrisés :**
  - A. **Structures de Données :**
    - a. **Arbres AVL :** Peu familiers en raison de leur équilibre automatique et de leur utilisation spécifique dans des applications nécessitant des performances garanties pour les opérations de recherche, insertion et suppression.
    - b. **Arbres B et B+ :** Utilisés principalement dans les systèmes de gestion de bases de données et les systèmes de fichiers pour gérer de grandes quantités de données de manière efficace.
    - c. **Graphes et leurs algorithmes avancés :** Les graphes sont souvent complexes, et des algorithmes comme Dijkstra ou Bellman-Ford peuvent être moins familiers en fonction de l'expérience antérieure.
  - B. **Algorithmes de Tri :**
    - a. **Tri Radix :** Moins couramment utilisé en raison de son application spécifique et de sa dépendance à des données numériques.
    - b. **Tri Par Comptage :** Utile pour des plages de valeurs spécifiques mais moins applicable pour des ensembles de données généraux.
4. **Raisons de Non-Maîtrise :**
  - **Complexité :** Ces structures et algorithmes peuvent être plus complexes à comprendre et nécessitent souvent des connaissances supplémentaires en théorie des algorithmes.
  - **Applications Spécifiques :** Certains sont plus spécialisés pour des types particuliers de données ou des besoins spécifiques en performance.