Projet Modélisation

## Par Dylan Koby & Quentin Vecchio

# Analyse du problème

L’algorithme dynamique à correction d’étiquettes est un algorithme bien connu en théorie des graphes, il est très ressemblant d’autres algorithmes de calcul de plus court chemin tel que Dijsktra car il s’agit de mettre à jour une ou plusieurs étiquettes d’un sommet selon son ou ses prédécesseurs. Cependant, une nouvelle notion entre en scène ici, celle de fenêtre de temps, car la structure d’une étiquette est définie comme suit :

Etiquette [Prédécesseur, Coût, Temps]

Il faut bien sûr chercher à minimiser le coût du chemin tout en respectant cette fenêtre de temps.

Comme nous venons de l’expliquer, il peut y avoir quelques conflits puisque un sommet peut avoir plusieurs prédécesseurs, c’est pour cela qu’une relation de dominance doit être vérifiée afin d’attribuer la bonne ou les bonnes étiquettes.

# Diagramme des classes UML

# C:\Users\DK\Documents\Projet_Graphe\Rapport\Diagrammedeclasses.png

# Choix de programmation

Nous avions réalisés plutôt dans ce semestre des TPs ainsi qu’un projet manipulant des graphes, c’est pour cela que nous avons décidés de reprendre nos structures de données pour réaliser ce projet. Elle est très simple d’utilisation et très peu gourmande en ressources puisque nous utilisons nos propres structures telles que des listes.

Nous avons également mis en place la notion de template (généricité) dans ce projet car nous utilisons nos propres structures de donnés concernant un graphe, ses sommets et ses arêtes.

Un graphe est donc défini par une source et un puit qui sont des chaînes de caractères que nous transformerons bien sûr en sommets, et un nombre de ressources.

Un sommet est défini par un nom sous une chaîne de caractères, un objet vector de bornes représentant la fenêtre de temps à respecter et un autre vector d’étiquettes.

Une arête est représentée par un sommet initial et un terminal ainsi que par une information « v » c’est-à-dire le nom de l’arête et la structure [coût, temps] correspondante.

Une étiquette est définie par une chaîne de caractère représentant le prédécesseur (convertie ensuite en un sommet), et de deux entiers représentant le coût et la durée.

Une fenêtre est bien sur définie par deux entiers représentant la borne inférieure et la borne supérieure constituant la fenêtre de temps.

La classe GElement est la classe de base de la classe Arete et de la classe Sommet, elle ne contient qu’une clef (un index) et des méthodes virtuelles implémentées dans ses classes enfants.

La classe PElement constitue la structure de liste chaînée nous permettant de manipuler notre graphe, ses sommets et ses arêtes.

Enfin, la classe TestUnitaire nous permet, comme son nom l’indique, d’effectuer de multiples tests concernant ce projet, en créant tous les éléments détaillés jusqu’ici.