



Éclairage Public : Placement optimal de lampadaires dans un parc

INFORMATIQUE

Magali HUBLET, Julien VANBERGEN, Nicolas HEREMAN et Rodrigue VAN BRANDE



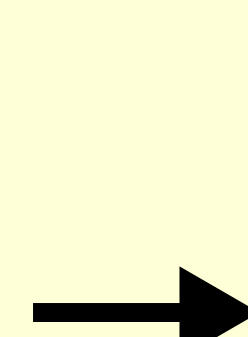
Qu'est-ce qu'un algorithme ?

Simplifier un problème

C'est une méthode pour résoudre un ensemble de problème. Imaginons que nous voulons faire quelques crêpes. Il nous suffit de lui donner tous les ingrédients, et celui-ci nous fera des crêpes. Ainsi on ne doit pas réfléchir aux quantités, l'ordre des mélanges ou même au temps de préparation.



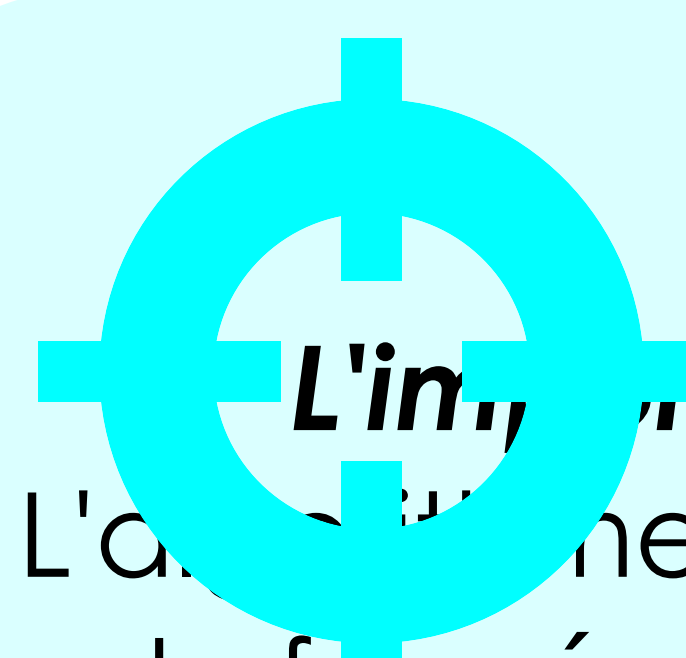
Ingrédients



Recette
(Algorithme)



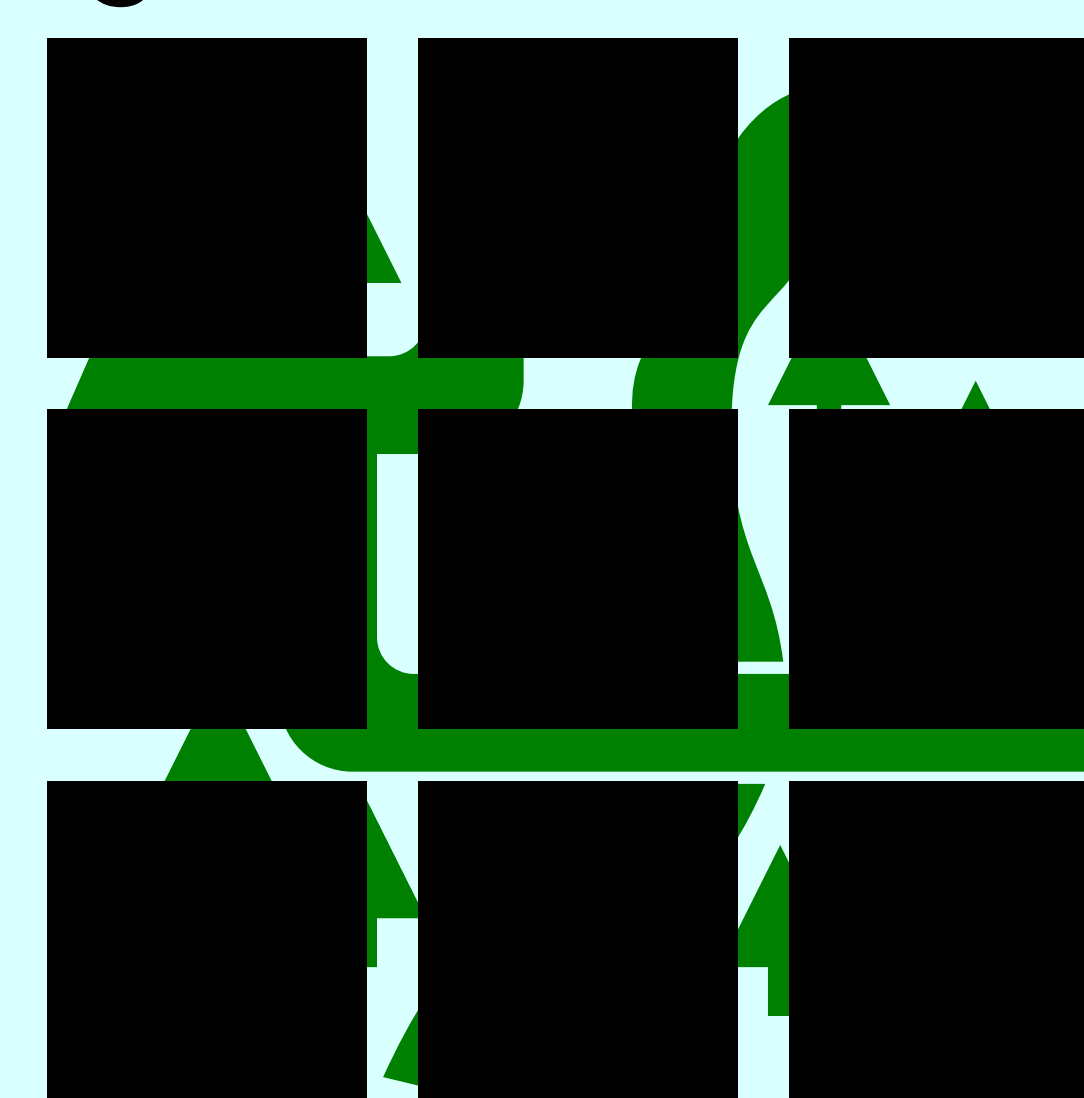
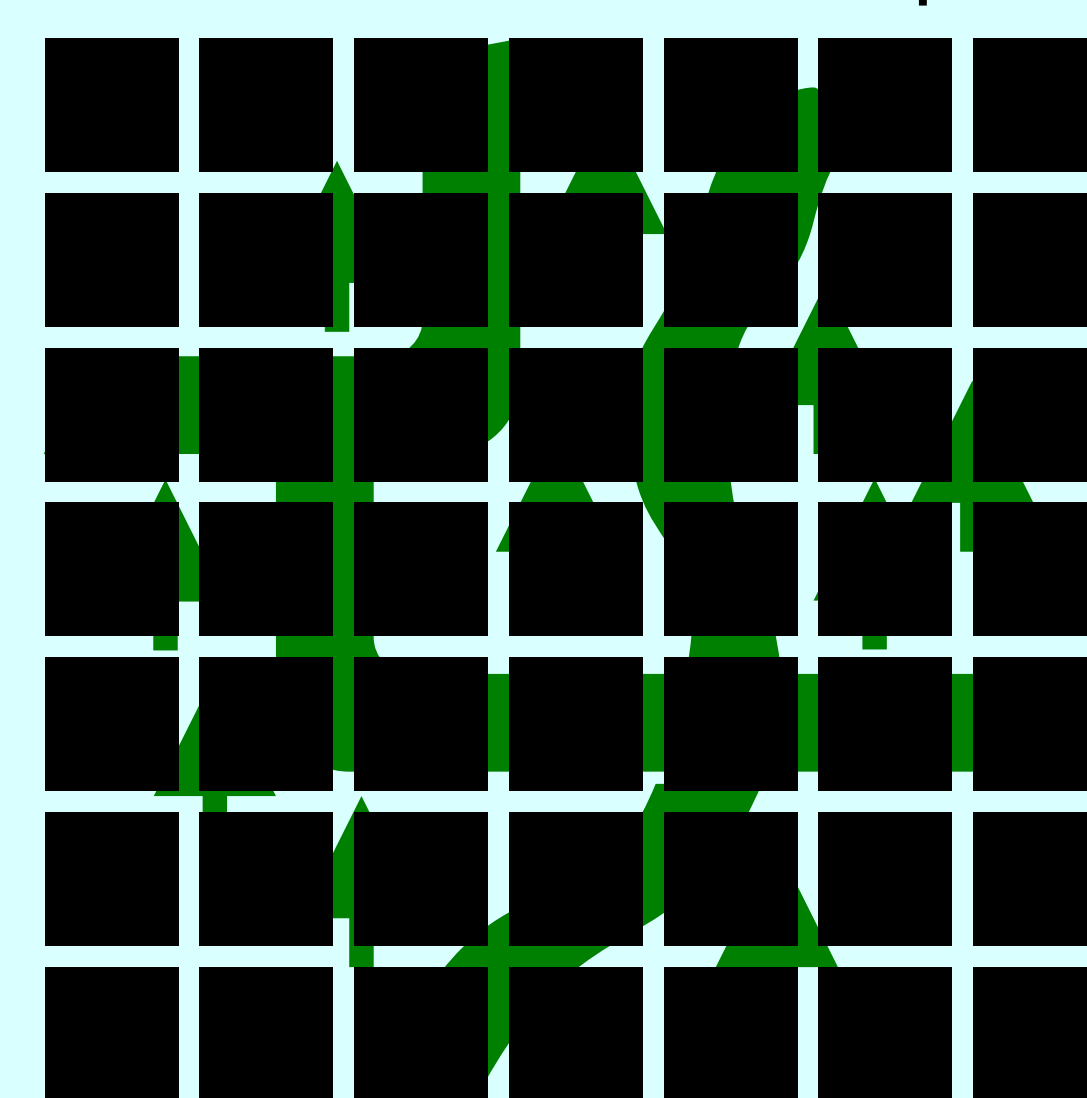
Crêpes



Précision

L'importance de la taille de la grille

L'importance de la grille dépend de la grille et celle-ci est formée en rapport avec le terrain. L'utilisateur doit être prudent lorsqu'il choisit la précision de son quadrillage.

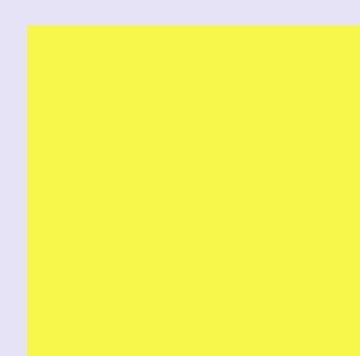


Une grille trop petite conduira évidemment à une précision moindre. Une grille trop grande permet une meilleure précision pour les emplacements des sources mais rallonge considérablement le temps de calcul.

Case par case

Une couleur indicatrice

Lorsque notre carte est divisée en case, on peut faire la différence entre ces cases.



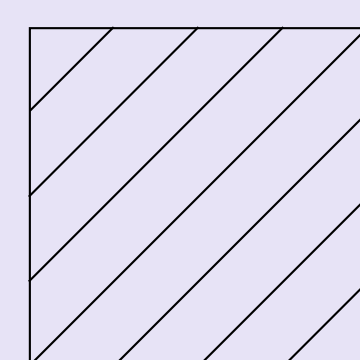
Doit être éclairé.



Aucune importance.



Doit rester dans le noir.



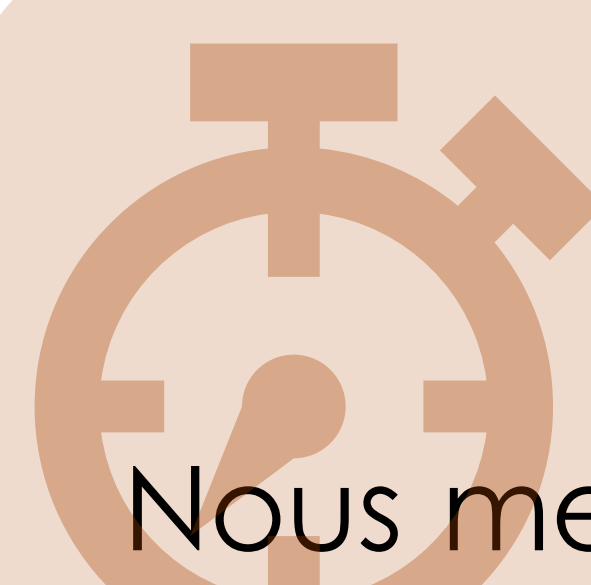
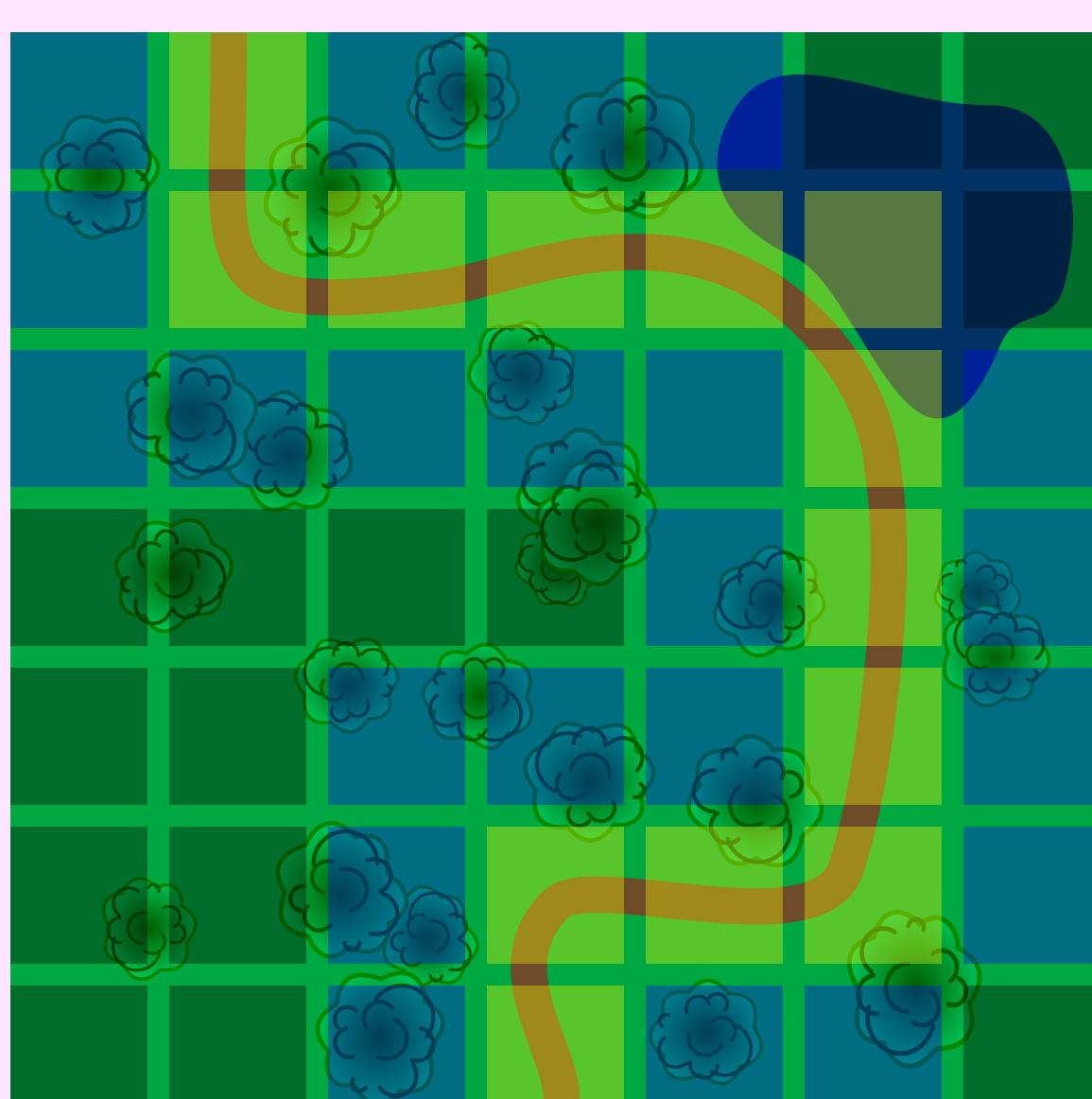
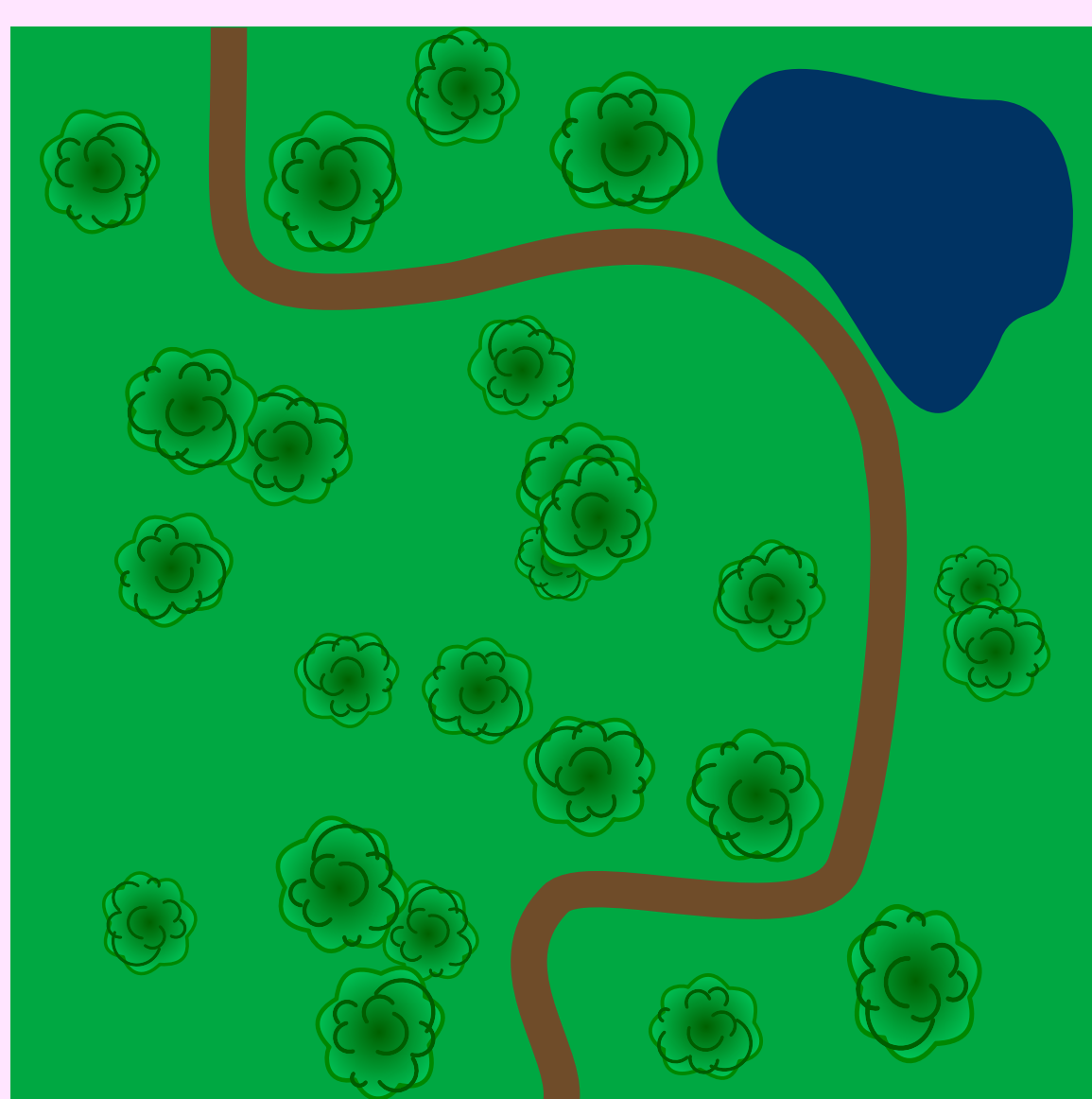
Impossible à placer.



Colorier

Que c'est beau

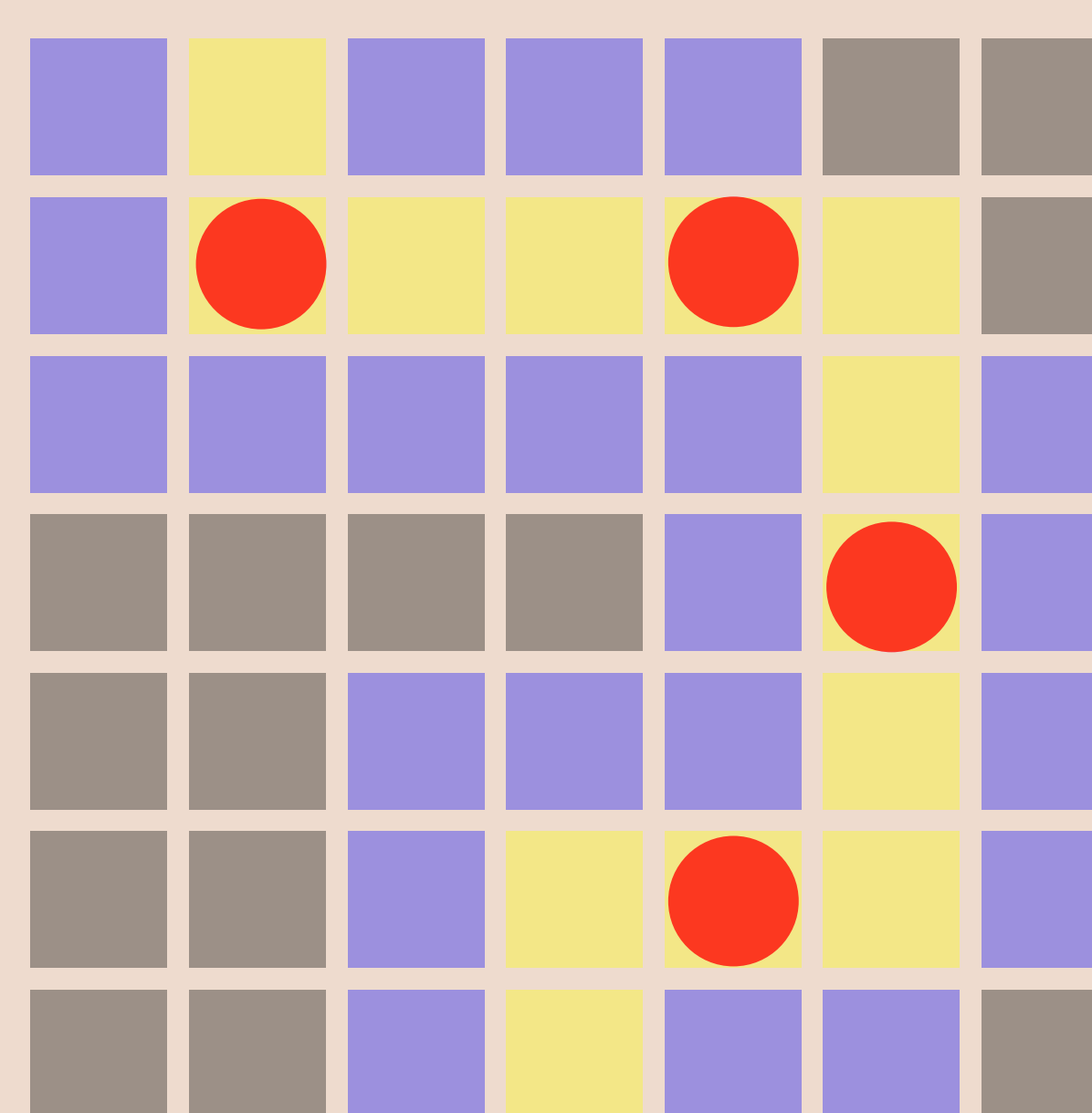
Toutes les cases sont coloriées afin d'indiquer leur besoin en lumière.



Différents résultats

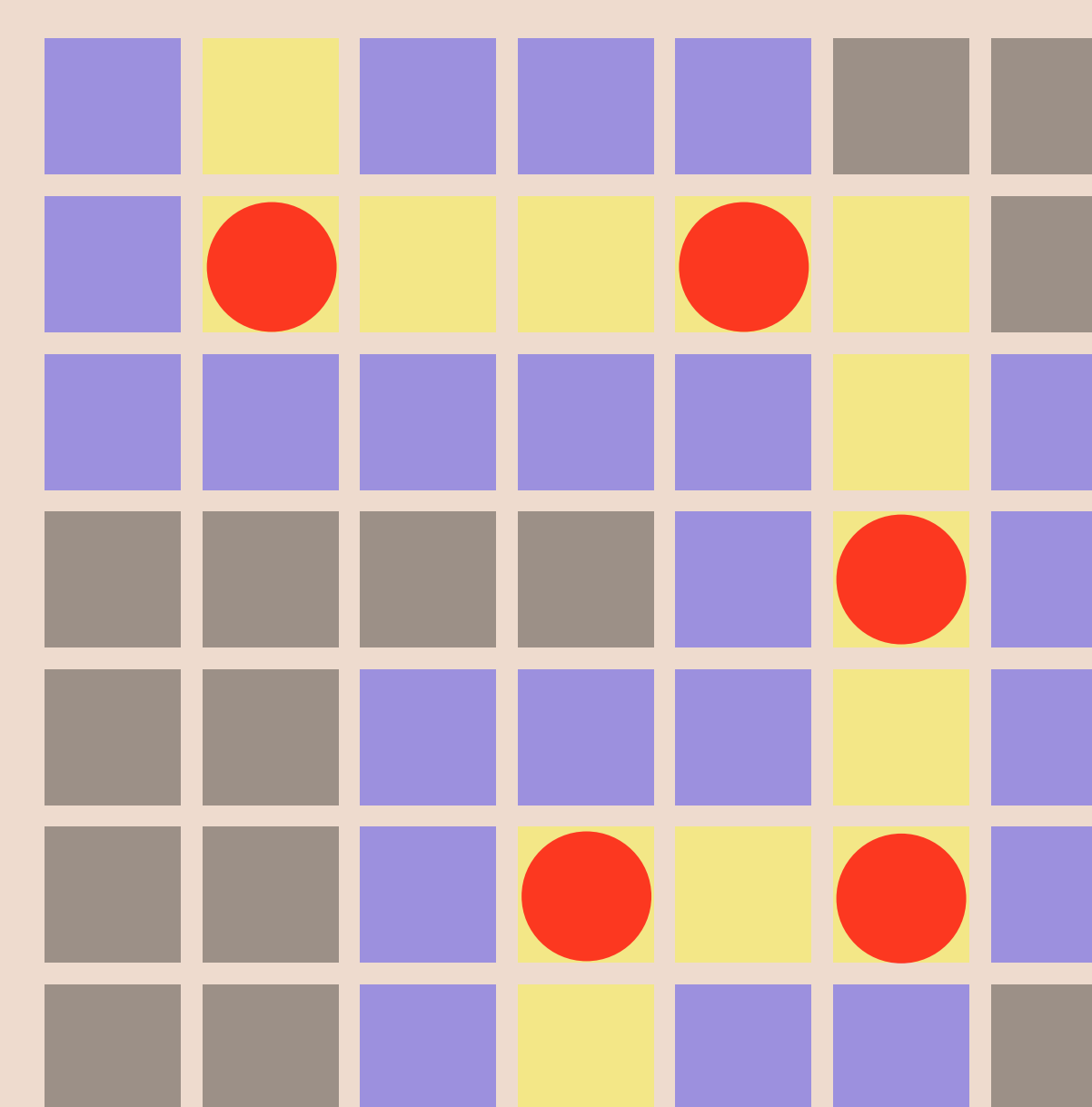
Comparaison

Nous mettons deux résultats différents qui ont chacun leurs avantages et inconvénients.



Optimisé

+ Meilleur résultat
- Lent



Valeur proche

- Résultat correct
+ Rapide