

Sujets de projet

- Fabriquer une bibliothèque qui plante une map de valeurs entières à l'aide d'une structure d'arbre bicolore (autrement appelé arbre rouge-noir) (voir fichier map plus bas)
- Fabriquer une bibliothèque qui plante une map de chaînes de caractère à l'aide d'un arbre ternaire (voir fichier map plus bas et fichier arbre ternaire lexicographique)
- Planter un programme lexicque (voir fichier arbre ternaire lexicographique)
- Planter un résolveur de sudoku (9x9) puis éventuellement un générateur de grille de sudoku incomplète et valide (une unique solution) et essayer d'améliorer votre générateur de façon qu'il puisse potentiellement générer n'importe quelle grille (9x9) valide et incomplète.
- Rechercher le plus court chemin entre deux points d'un réseau (par exemple ferroviaire) décrit par un fichier texte
- Fabriquer un interpreteur Prolog
- [Projet jeu labyrinthe](#)

Fichiers complémentaires

- [arbre ternaire lexicographique](#)
- [map](#)