

Graphes : Utilisation d'algorithmes de recherche de chemin

Cahier des charges

Interface graphique

Dessine graphe aux clics

Algorithmes recherche de chemin

A* (A star)

Parcours en largeur

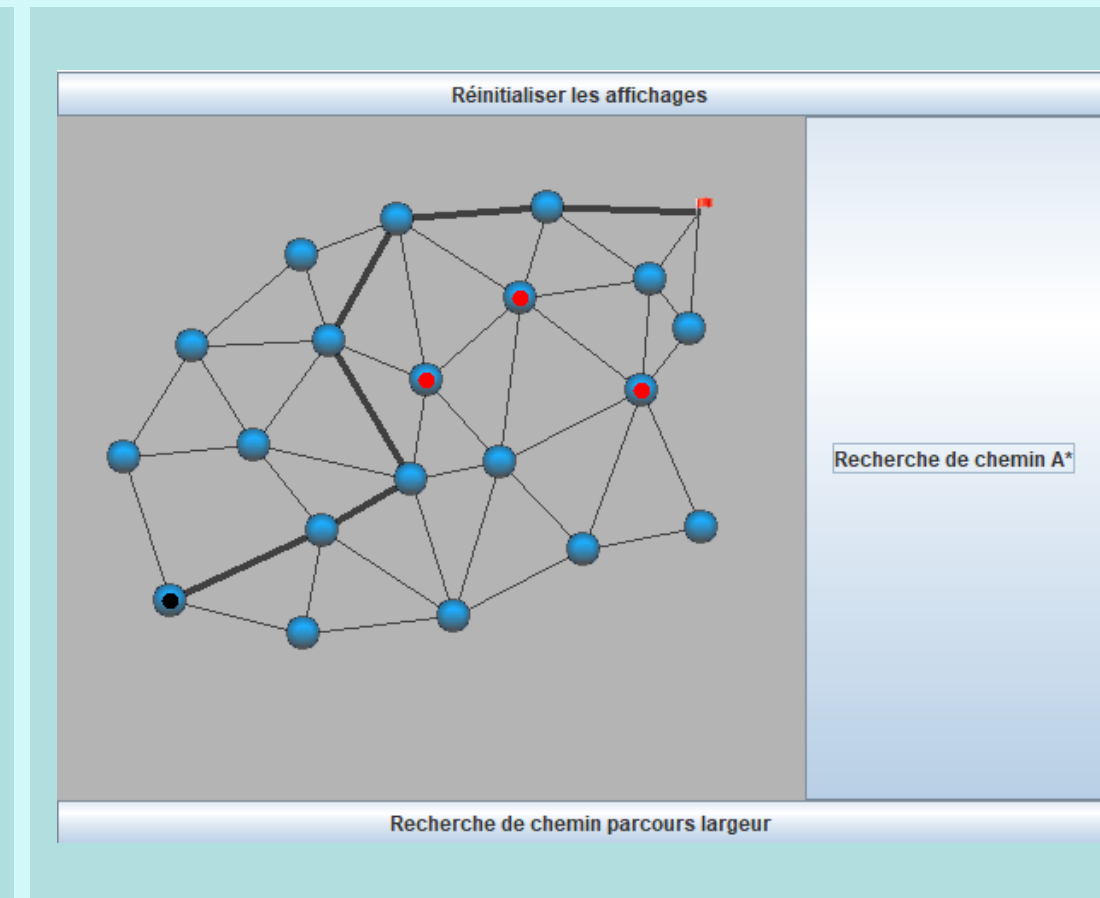
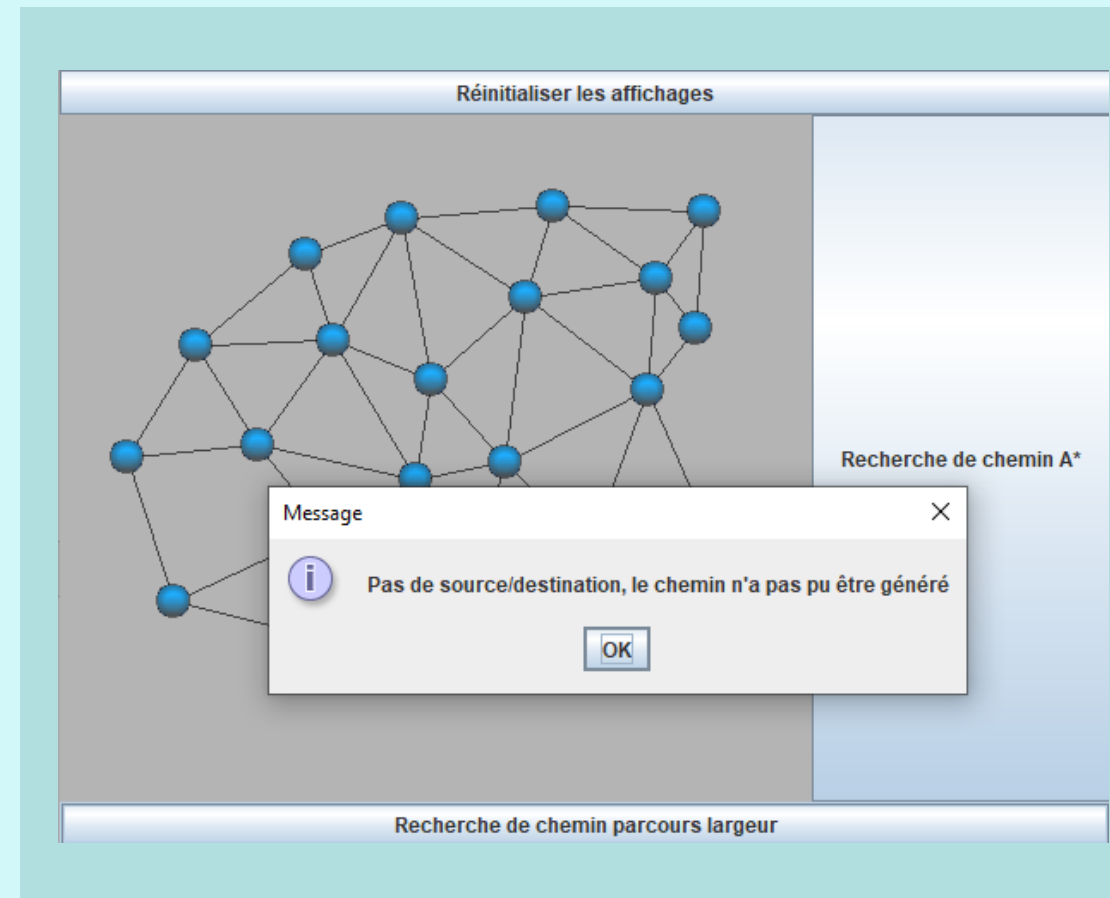
Différent sommets

Départ

Arrivé

Obstacles

Résultat de la mission



Méthodes

Utilisation d'une bibliothèque :
jbotsim

Utilisation de méthode "File" et "Queue"

Compétences acquises

Savoir écrire des algorithmes de recherche de chemin

Gérer l'interface homme machine

Technologie
(langages et
application)

