



Projet d'Informatique Scientifique

Etudiante: Elizabeth Gandibleux

Groupe: 681C

Encadrant : **Prof. Dr. Hab. Xavier Gandibleux**

1 Partie 1

1.1 Approche "recherche informée optimale": *Algorithme de dijkstra*

1.1.1 Structures choisies

- Matrice de caracteres: **A**
- Matrice d'entiers: **matriceNumerique**
- Matrice de tuples d'entiers: **matriceOriginelle**
- Une file de priorité, autrement dit un tas: **pQ**
- File de tuples d'entiers: **listeFinale**
- Booléen : **trouve**

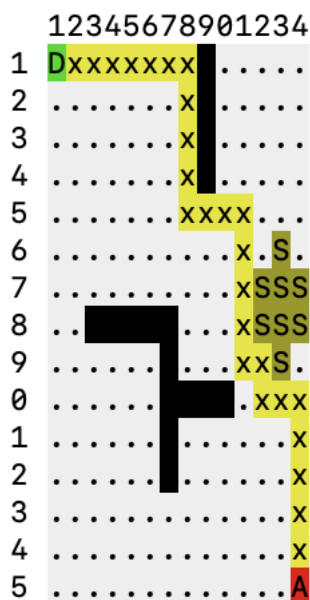
1.1.2 Jeux de test

Instance choisie: didactic.map

D::Tuple{Int64,Int64} = (1,1)

Ar::Tuple{Int64,Int64} = (15,14)

Dijkstra Algorithme ...



Distance D → A: 27

Number of states evaluated: 193

Dijkstra fait ...

1.2 Approche "recherche informée heuristique": *Algorithme du A**

1.2.1 Structures choisies

Les structures choisies sont les mêmes que celles dans l'algorithme de Dijkstra

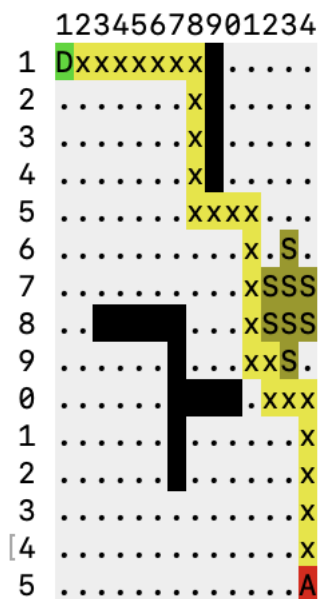
Instance choisie: didactic.map

$D :: \text{Tuple}\{\text{Int64}, \text{Int64}\} = (1, 1)$

$A :: \text{Tuple}\{\text{Int64}, \text{Int64}\} = (15, 14)$

1.2.2 Jeux de test

A* Algorithme ...



Distance $D \rightarrow A$: 27

Number of states evaluated: 173

A* fait ...

2 Partie 2

3 Conclusion