

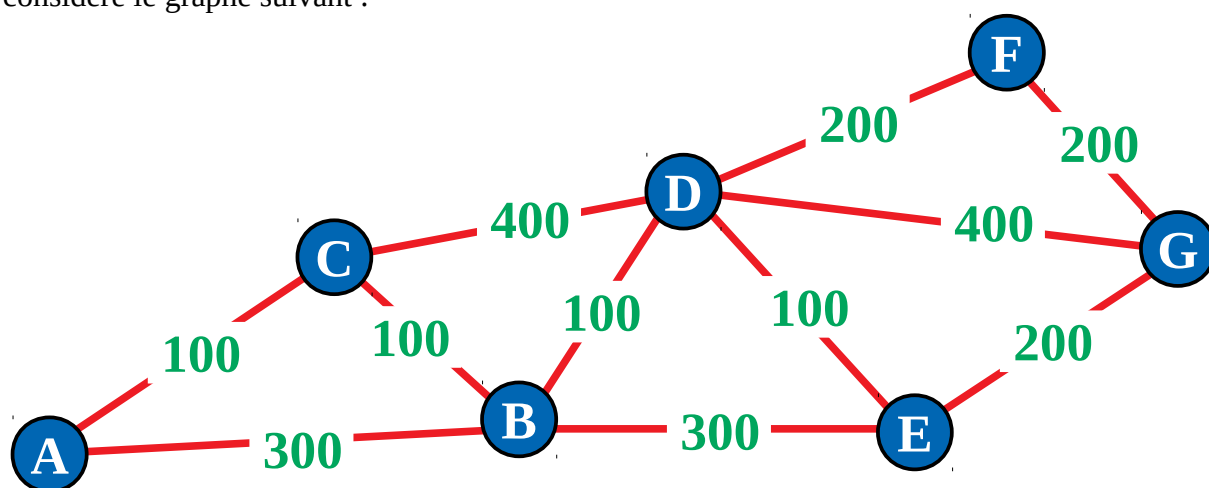
Page-6 – Calculs d'itinéraires

- **Principe** : Pour trouver un itinéraire, un logiciel de cartographie numérique a toujours besoin :

- du
- du

Exercice 6.3 : Algorithme de Dijkstra

On considère le graphe suivant :



Compléter les pointillés dans le tableau ci-dessous, pour appliquer l'algorithme de Dijkstra afin de trouver le trajet le plus court pour aller du sommet **A** au sommet **G**.

A	B	C	D	E	F	G	Sommet
0	∞	∞	∞	∞	∞	∞	<u>A</u>
 A A	∞	∞	∞	∞	<u>C</u>
	(100+100) C		(100+400) C	∞	∞	∞	<u>B</u>
			(200+.....) 300 B	(200+300) B	∞	∞	<u>D</u>
				(300+.....) D	(300+.....) D	∞	<u>E</u>
					500 D	(400+.....) 600 E	<u>F</u>
						600 E	<u>G</u>

Le trajet le plus court est : A - - G et sa longueur est

Point 5

Lien vers le site : <https://mathinfo-snt.github.io/>