

Rapport du projet de graphes

Baptiste Prunot Amaury Sauvage Raphael Pinto
Hugo Ouertani Cyril Van Den Bosh

7 mai 2016

Introduction

Première partie

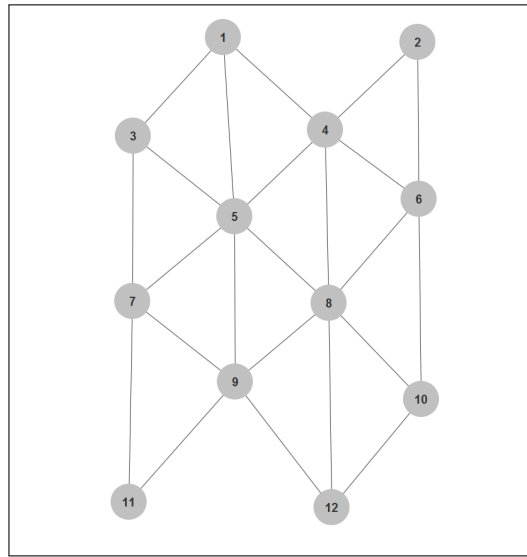
Generation des graphes et
mode manuel

0.1 generation des graphes

graphe de la carte Le graphe de la carte est la base sur laquelle vont être générés le graphe des zombies, et celui des licornes.

le graphe a la particularité de représenter une carte avec des cases hexagonales. De ce fait, sa génération a entraîné quelques particularités.

Pour expliquer la methode utilisée pour générer le graphe nous nous appuyons sur l'exemple d'une carte de taille 2.



Si nous choisissons le sommet 1, nous remarquons qu'il est lié à aux sommets suivants :

- * le sommet 3 ce qui correspond à sommet+2
- * le sommet 5 ce qui correspond à sommet+4
- * le sommet 4 ce qui correspond à sommet+3

graphe des licornes

graphe des zombies

Deuxième partie

mode automatique