



FICHE DU DEROULEMENT DE LA SEANCE DU TP 2

Théorie et Algorithme des Graphes

Noms des enseignant(e)s :	Mme. Hawa Ali Omar et Mr. Mahfoud Mahamoud Aden		
Filière :	Licence INFOR 3		
TP :	2		
Date	du 10/10/2024 au 24/10/2024	Durée	4 heures
Dans le programme :	Généralité		
Objectifs pédagogiques :	Les étudiants vont créer une application en langage PYTHON. Cette séance leur permettra d'assimiler la création des objets (sous-menus) et comment actionner des boutons en langage PYTHON.		
Pré requis :	Les langages de programmation : PYTHON , JAVA, C#, PHP ou C		
Travaux pratique de la séance précédente	Réalisation d'une interface graphique. Dans cette interface vous allez créer une fenêtre principale qui possède un menu de 5 boutons (fichier, création, affichage, exécution, édition)		
Travaux pratique de la séance	<p>Réalisation des sous-menus dans la fenêtre principale. Le menu principal est composé des 5 boutons et actionnez le menu Fichier et ses sous-menus.</p> <ul style="list-style-type: none">- Fichier (nouveau, ouvrir, enregistre, enregistre sous, fermer)- Création (sommet, arête)- Affichage (graphe, chaines, matrices)- Exécution (plus court chemin, coloration)- Edition (graphe)		
Travaux pratique de la séance prochaine	Vous actionnez le menu création et ses sous-menus (sommet et arête) en créant un graphe non-orienté.		
Matériels nécessaire pour la séance	<p>Ordinateurs, connexion d'internet pour les étudiants.</p> <p>Un vidéo projecteur pour l'enseignante.</p>		



Les outils de travail

Logiciel : Python-3.12.6

IDE : Visual Studio Code

Thème : One Dark Pro

Extension de python: Select Interpreter



FICHE DU DEROULEMENT DE LA SEANCE DU TP4 ET 5

Théorie et Algorithme des Graphes

Nom du professeur :	HAWA ALI OMAR et Mr. Mahfoud Mahamoud Aden		
Filière :	Licence INFOR 3		
TP :	4 et 5		
Date	07/11/2024 au 18/11/2024	Durée	4 heures
Dans le programme :	Généralité		
Objectifs pédagogiques :	Les étudiants vont créer une interface graphique en langage PYTHON. Cette séance leur permettra d'assimiler la création des objets en PYTHON.		
Pré requis :	Les langages de programmation : PYTHON, JAVA, C#, PHP ou C		
Travaux pratique de la séance précédente	Vous actionnez le menu création et ses sous-menus (sommet et arête) en créant un graphe non-orienté.		
Travaux pratique de la séance	<p>L'objectif de cet TP est de faire fonctionner le menu Affichage et ses sous-menus.</p> <ul style="list-style-type: none">- Afficher le graphe que vous avez créé lors de TP3, déterminez s'il y a une chaîne dans le graphe en donnant le sommet de départ et celle d'arriver.- Afficher la matrice d'adjacence et incidence du graphe sur la même interface.		
Travaux pratique de la séance prochaine	<ul style="list-style-type: none">- Implémenter l'algorithme DFS et BFS- Afficher l'ordre des sommets exploré (visiter) en tableau, en bas de l'interface principale.		
Matériels nécessaire pour la séance	<p>Ordinateurs, connexion d'internet pour les étudiants.</p> <p>Un vidéo projecteur pour l'enseignante.</p>		



Les outils de travail

Logiciel : Python-3.12.6

IDE : Visual Studio Code

Thème : One Dark Pro

Extension de python: Select Interpreter