

ASD2 / Liste de sujets 0910

Num	Thème	Sujet	Noms
1	Arbre-Graphe	Analyseur de code source avec orientation « Profiler » (blocs, profondeurs, définitions de variables, types,...) Technologie : Java et/ou C++	Maicher Piotr Poulain Romain <u>Huissoud Cyprien</u>
2	Graphe et Arbre ACPC	Réalisation du jeu «Pacman» (labyrinthe avec fantômes) avec différents niveaux de difficultés (nombre de fantômes et complexité du labyrinthe...) Technologies : Java, Swing, opengl, java2d.	<u>Perruset</u> Mazzei Roth
3	Arbre rech.	Compression de Huffman Langage : C++ ou Java	<u>Lionel Gaillard</u> Fabrizio Beretta Aghamahdi Mohammad
4	Tables	Benchmarks sur les algorithmes de recherche et d'insertion dans les tables (Hachage, dichotomique et séquentielle)	Berberat Pascal Delaye Valentin Miserez David.
5	Graphes	Simulation d'un réseau informatique de type WAN et év. LAN). Illustration du protocole OSPF (utilisation de l'algorithme de Dijkstra) et calcul du flot maximal autorisé (algorithme de Ford Fulkerson) Technologies : JAVA, SWING	Gaillard Valentin Guichard Benoît <u>Steiner Marjolaine</u>
6	Graphes	Editeur de graphe avec possibilité de tri. Technologies :Java, GUI ?	<u>Mathias Blanc</u> Christian Masson Yvan Da Silva
7	Graphes	Méthode PERT avec interface graphique pour afficher les tâches, les dates ainsi que le chemin critique. Langage: Java, GUI ?	Sandoz Michaël Berdoz Jonas <u>Aeby Fabrice.</u>
8	Graphes	Parcours d'un plus court chemin dans un maillage dynamique Langage utilisé : Java, GUI ?	Aurélien Da Campo Pierre-Dominique Putallaz <u>Lazhar Farjallah</u>