



Présentation

Code interne : JPB3-ABROJ

Description

- Arbres : initiation
- Programmation objet : Objets et Classes
- Algorithmique pour les jeux :
 - Utilisation des graphes, stratégie gagnante, attracteurs
 - Heuristique. Min-max.

Heures d'enseignement

CI	Cours Intégrés	38,67h
TDM	Travaux Dirigés sur Machine	2h

Modalités de contrôle des connaissances

Évaluation initiale / Session principale - Épreuves

Type d'évaluation	Nature de l'épreuve	Durée (en minutes)	Nombre d'épreuves	Coefficient de l'épreuve	Note éliminatoire de l'épreuve	Remarques
Contrôle Continu Intégral	Devoir surveillé			1		



Contacts

Laurent Chancogne

✉ Laurent.Chancogne@bordeaux-inp.fr