Programmation objet. Jeux. Equations différentielles

Composante
LA PREPA DES INP

Présentation

Code interne : JP3POJEQ

Description

Equations différentielles
Méthodes de Runge-Kutta pour la résolution numérique d'EDO
Programmation objet
Objets
Classes
Algorithmique pour les jeux
Utilisation des graphes, stratégie gagnante, attracteurs
Heuristique. Min-max.
Projet

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		

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 29 août 2024

Infos pratiques

Contacts

Laurent Chancogne

Laurent.Chancogne@bordeaux-inp.fr

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 29 août 2024