

# 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		

## Contacts

Laurent Chancogne

✉ [Laurent.Chancogne@bordeaux-inp.fr](mailto:Laurent.Chancogne@bordeaux-inp.fr)