



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

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

LA PREPA DES INP

Infos pratiques

Contacts

Laurent Chancogne

✉ Laurent.Chancogne@bordeaux-inp.fr