

# Evaluation du cours 1

Nom :

Prénom :

Répondez sur cette première page, les énoncés sont sur les pages suivantes.

**Question 1 (V-RE1) : Les bonnes pratiques en programmation**

**Question 2 (V-RE2) : Reconnaître un graphe**

**Question 3 (V-RE3) : Représenter un labyrinthe par un graphe**

**Question 4 (B-RE2) : Caractériser un graphe**

**Question 5 (B-RE3) : Evaluer les propriétés d'un graphe**

**Question 6 (B-RE4) : Choisir une structure de données**

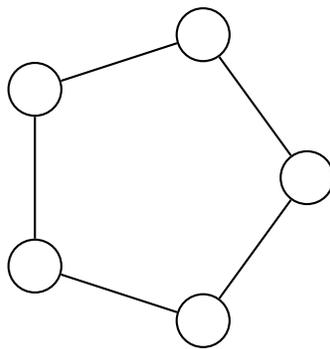
## [Vert] Question 1 : Les bonnes pratiques en programmation

Des cinq règles de bonnes pratiques de programmation vues en cours, laquelle manque à la liste suivante?

- Un code structuré.
- Un code factorisé.
- Pas de constante mystérieuses.
- Des interfaces explicites.

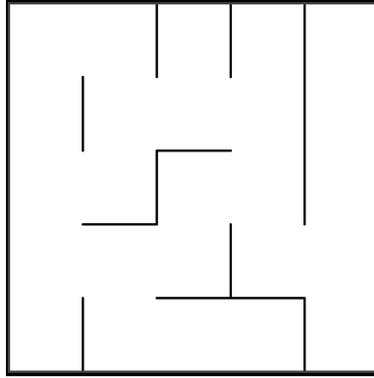
## [Vert] Question 2 : Reconnaître un graphe

De quel type de graphe s'agit-il? Un graphe complet, un anneau, un arbre?



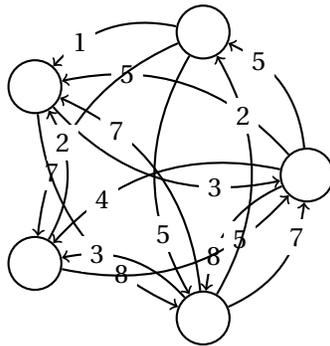
## [Vert] Question 3 : Représenter un labyrinthe par un graphe

Dessinez un graphe représentant le labyrinthe suivant :



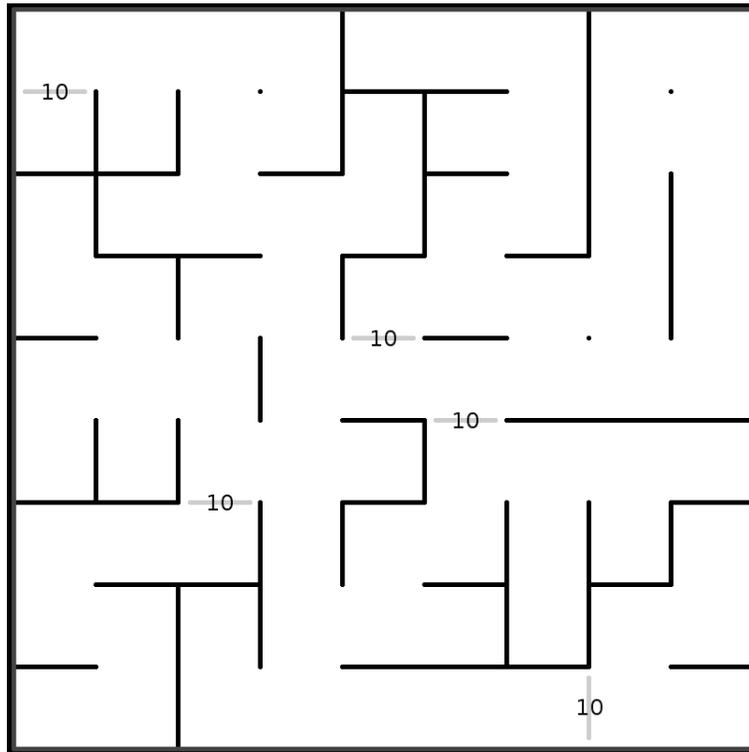
**[Bleu] Question 4 : Caractériser un graphe**

Ce graphe est-il orienté? Simple? Pondéré?



**[Bleu] Question 5 : Evaluer les propriétés d'un graphe**

Indiquez si le graphe représentant ce labyrinthe est connexe, et donnez deux autres propriétés de ce graphe :



**[Bleu] Question 6 : Choisir une structure de données**

Soit une structure de données telle que le nombre d'éléments à stocker peut évoluer sans difficulté au cours du temps. S'agit-il d'un tableau ou d'une liste?