

# Rapport du projet de programmation Impérative: Stackchess

Loïc DUBARD

30 avril 2019

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Démarche générale</b>	<b>2</b>
1.1	Les principales structures de données utilisées ainsi que les différentes opérations implémentées sur ces structures	2
<b>2</b>	<b>Fonctionnement général du script</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Idées d'optimisation du code</b>	<b>2</b>

# Introduction

## 1 Démarche générale

### 1.1 Les principales structures de données utilisées ainsi que les différentes opérations implémentées sur ces structures

## 2 Fonctionnement général du script

## 3 Idées d'optimisation du code

Au lieu de choisir la roue à utiliser lettre après lettre, on peut tracer un arbre  $n$ -aire (où  $n$  est le nombre de roues) et trouver le chemin le plus court pour la phrase à traduire. On optimiserai le temps d'exécution du programme non pas lettre par lettre mais pour toute la phrase.

Cependant, cette manière de calculer le programme à envoyer aux antennes me semble très couteuse en temps et en mémoire. C'est pour cela que j'ai choisi de ne pas l'implémenter.