

Table des matières

1	Présentation	1
2	Un graphe. Qu'est ce que c'est ?	7
3	Parcourons un graphe en largeur	17
4	Parcourons un graphe en profondeur	35
5	Un arbre très léger	41
6	Construisons un arbre à partir d'une suite de degrés	49
7	Dessinons un graphe dans le plan sans croiser les arêtes	55
8	Passons une seule fois par chaque arête	65
9	Passons une seule fois par chaque sommet	73
10	Travaillons ensemble	83
11	Les flots : un problème de plomberie informatique	91
12	Fabriquons une notice de montage	107
13	À vous de jouer !	115
14	Des problèmes très difficiles à résoudre	131
15	Colorions les graphes	137
16	Des couplages	147
17	Une petite couverture	151
18	Le problème du voyageur de commerce	167
19	Retour sur l'arbre léger	179

20	Un arbre couvrant minimisant la somme des distances	191
21	Découper un graphe en deux grâce à une pièce de monnaie	195
22	Un avenir incertain	201
23	Autres problèmes et autres approches	211
24	Quelques références et compléments	219
	Index	223