

- Piège numérique à Pokémons (1)
    - Solution C++
    - Solution Python
  - Piège numérique à Pokémons (2)
  - *Strange Grid*
    - Solution C++
  - *Diwali Lights*
    - Solution C++
- 

- *[Easy] Weighted Uniform Strings*
  - *[Medium] HackerRank in a String!*
  - [Moyen] Sous-chaînes a...b
  - [Moyen] Sous-séquence **[Note : difficile avec les contraintes de temps de prologin]**
- 

- *[Easy] Communications Towers*
  - [Facile] Le jardin des Hespérides
  - *[Medium] That number makes it perfect*
  - [Moyen] Un bug dans le chemin
- 

- [Facile] Sommes de 3 carrés
- [Moyen] Fuite de clavier
- *[Medium] Forming a Magic Square* [Indice : chercher sur internet les carrés magiques 3x3 possibles]
- *[Hard] Send More Money* [Note : utiliser la récursivité et le retour arrière (*backtracking*)]

▮ Voir *Backtracking Algorithms*

---

- *[Easy] Connecting Towns*
  - [Facile] Volvian, c'est mon eau
  - [Moyen] Path finder [Indice : utiliser la programmation dynamique]
  - [Difficile] Numération Gibi: le Neutubykwa
  - [Difficile] Sommer des 1 et des -1
- 

- Mémoire d'éléphant

- Des nombres (juste un peu) composés
  - Application de l'algorithme de Dijkstra : somme minimale
  - Application de l'algorithme de Dijkstra : chemin le plus court dans un labyrinthe  
Code  
Application : Voyage en Fangorn
  - Problème de partitionnement de différence de sommes minimale  
Code
- 

### **Concours Canada Atlantique 2022 - Université Mount Allison, N.-B., 14 octobre 2022**

- Problèmes
  - Problème C - *Office Number*
    - Données d'entrées/sorties
  - Problème D - *Pokechat*
    - Données d'entrées/sorties
  - Problème F - *Same Digits (Easy)*
    - Données d'entrées/sorties
  - Problème G - *Same Digits (Hard)*
    - Données d'entrées/sorties