

Exemples de problèmes

Niveau 1

- [Piège à Pokémons I](#)
- [Le lion de Némée](#)

Niveau 2

- [Persistance](#)
- [Pas malin-dromes](#)
- [Analyse fréquentielle](#)
- [Le plus rare de tous](#)
- [Les pouvoirs psychiques de Psystigri](#)
- [Jours magiques](#)
- [Nombres riches](#)

Niveau 3

- [Sous-séquence](#)
- [Fuite de clavier](#)
- [Marché nocturne](#)
- [Échec et mat](#)
- [La prophétie](#)
- [Les victimes de Tooms 1/2](#)
- [RPN Calculator](#) (Science Atlantic 2017)

Niveau 4

- [Manoir en relief](#)
Indice : [Depth First Search on a 2d array](#)

- [Randonnée en montagne](#)
Indice : programmation dynamique
- [Tour animalière](#)
Indice : *Count unique subsequences of length K*
- [UdeMoku](#)
Indice : backtracking
- [Café d'astéroïdes](#)
Indice : *Depth First Search*
- [Le marteau de Thor](#)
Indice : *Breadth First Search*

Niveau 5

- [Un chemin pour Brasegali](#)
- [Champ d'astéroïdes](#)
- [Après le deluge](#)
Indice : arbre couvrant minimal (*Minimal Spanning Tree*)