

ULBMaps

Voici le plus grand problème que rencontrent les étudiants à leur arrivée à l'Université Libre de Bruxelles : retrouver sa classe de cours dans l'immense labyrinthe qu'est l'ULB.

Imaginez-vous, jeune étudiant, parcourant les couloirs de l'université, voyant des salles autour de vous portant des noms mystérieux tels que « P.A.3.215 ».

Ne craignez plus ! Nous avons mis en place l'arme la plus redoutable pour pallier ce problème : une application qui vous guidera de votre position de départ jusque l'entrée de votre local.

Comment cela fonctionne-t-il ? Laissez-nous vous expliquer la théorie des graphes. Imaginez un jeu de points reliés par des lignes. Ces points représentent les bâtiments de l'université, et les lignes sont les chemins qui les relient. On appelle cette structure un "graphe". Cette idée est utilisée pour représenter toutes sortes de réseaux dans la vie réelle, comme les réseaux de routes, les amis sur les réseaux sociaux, et même les systèmes de navigation comme Google Maps.

Il existe des algorithmes de recherches conçus pour trouver un objectif spécifique dans un graphe. Ainsi, en utilisant ces algorithmes, il est alors facile de trouver votre bâtiment ainsi que votre salle de classe en les recherchant dans les graphes représentant les bâtiments et le campus.

Plus besoin de jouer au détective pour trouver votre salle de classe, il vous suffit d'entrer votre destination dans l'application et laissez la magie de la théorie des graphes faire le travail. Elle vous tracera un chemin vous conduisant à l'entrée du bon bâtiment. Une fois à l'intérieur, suivez les instructions qui vous mèneront jusqu'à votre salle de cours.

Ainsi, que vous soyez un jeune étudiant ou bien même un étudiant aguerri de longue date ayant l'habitude de chercher son local, notre application vous accompagnera dans votre quête.

