

✓ L'essentiel de notre travail a porté, principalement, sur la définition d'une procédure performante permettant de générer un emploi du temps à partir d'un autre en essayant de réduire, le plus possible, le déroulement simultané des séances d'un même groupe d'enseignement.

La conception d'un logiciel interactif conçu avec l'outil « C++Builder 5 » qui implémente l'approche de résolution proposée, nous a permis d'obtenir de « bons » résultats sur des données de la Faculté des Sciences Mathématiques de l'USTHB où l'on a pu affecter 201 séances de 57 modules en 2 secondes avec des contraintes très restrictives sur la disponibilité des salles.

Cependant, on ne prétend pas donner ici une solution répondant parfaitement à toutes les contraintes réelles du problème, mais l'emploi du temps obtenu constitue une solution de base garantissant la satisfaction des contraintes majeures du problème et sur laquelle, quelques modifications manuelles très simples permettront d'engendrer un emploi du temps concrètement opérationnel.

Par ailleurs, il est clair que lors de l'exploration d'un domaine de solutions durant une période donnée, plus (respectivement moins) il y a « d'efforts » pour passer d'une solution à une autre, plus (respectivement moins) efficace sera chaque déplacement mais moins (respectivement plus) de solutions seront parcourues. La démarche de résolution proposée nous a permis d'apprécier les résultats positifs d'un bon compromis entre ces deux aspects.