



# CPGE Scientifiques

MPSI, PCSI, PTSI

MP, PC, PSI, PT

# Informatique Tronc Commun

**Edwige Clermont** (*Camille Jullian*) - **Samy Jaziri** (*Gustave Eiffel*)

Intégration

Écoles d'ingénieur, ENS, Université

2ème année

MPI

MP

PSI

PC

PT

1ère année

semestre 2

MP2I  
Info

MP2I  
SII

MPSI  
Info

MPSI  
SII

PCSI  
SII

PCSI  
Chimie

semestre 1

MP2I

MPSI

PCSI

PTSI

Intégration

Écoles d'ingénieur, ENS, Université

2ème année

MPI

MP

PSI

PC

PT

1ère année

semestre 1 semestre 2

MP2I  
Info

MP2I  
SII

MPSI  
Info

MPSI  
SII

PCSI  
SII

PCSI  
Chimie

MP2I

MPSI

PCSI

PTSI

# Recrutement



Lycée Camille Jullian	Total vœux 2023	Rang dernier appelé 2023	Total vœux 2024	Filles	Boursiers
MPSI	2341	743	2462	729	226
PCSI	1694	1099	2001	786	172

Lycée Gustave Eiffel	Total vœux 2023	Rang dernier appelé 2023	Total vœux 2024	Filles	Boursiers
PCSI	1539	1052	1823	677	145
PTSI	1205	442	1289	282	72

# Volumes horaires et programme : 1<sup>re</sup> année

Horaires scientifiques PCSI - semestre 1



- Mathématiques
- Physique
- Chimie
- SII
- Informatique

**S1**

**1h TP**

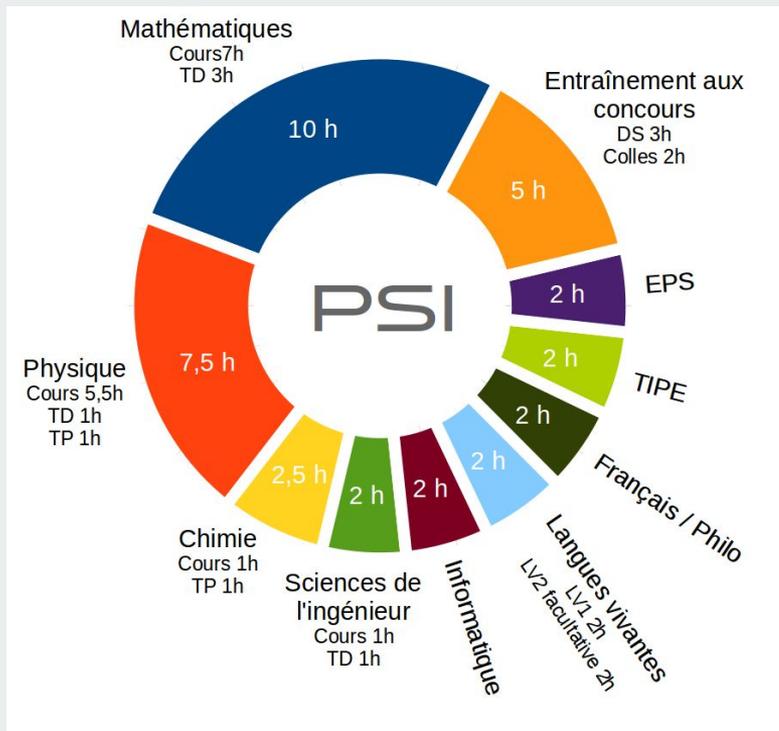
Approfondissement PYTHON  
Approche pratique de l'algorithmique et de certains algorithmes.

**S2**

**1h C - 1h TP**

Analyse d'algorithmes  
Représentation des nombres  
Graphes

# Volumes horaires et programme : 2<sup>e</sup> année



**S3**      **1h C - 1h TP**

Base de Données  
Méthode algorithmiques avancées  
Algorithmes pour les Jeux et l'IA

## Volumes horaires et programme :

- **1ère année (précisions) :**

### **S1 : 1h TP**

- Recherche séquentielle dans un tableau unidimensionnel.
- Dictionnaire.
- Algorithmes opérant sur une structure séquentielle par boucles imbriquées.
- Utilisation de modules, de bibliothèques.
- Algorithmes dichotomiques.
- Fonctions récursives.
- Algorithmes gloutons.
- Matrices de pixels et images.
- Tris

### **S2 : 1h cours - 1h TP**

- Méthodes de programmation et analyse des algorithmes (instructions, effets de bord, spécifications, annotations, assertions, terminaison, correction, jeux de tests, complexité)
- Représentation des nombres entiers et réels
- Bases des graphes, plus courts chemins (Dijkstra, A\*)