

Table des matières

	Préface	5
	Introduction	11
1	Arrêt optimal	21
2	Explorer/exploiter	51
3	Trier, faire de l'ordre	87
4	Mettre en cache	121
5	Ordonnancement	147
6	La règle du pasteur Bayes	179
7	Le surapprentissage	205
8	Techniques de relaxation	231
9	L'aléatoire	249
10	Les réseaux	277
11	Théorie des jeux	309
	Conclusion	345
	Notes	353
	Bibliographie	429
	Remerciements	455