Algorithme de Dijkstra

1. But
   - graphe pondéré
     - poids positifs
   - depuis un sommet de départ
   - plus courts chemins
2. Principe
   - distances provisoires
     - départ : 0
     - autres : ∞
   - choix glouton : sommet non visité le plus proche
   - mise à jour des voisins
3. Tableau
   - une ligne par étape
   - distance et prédécesseur
4. Chemin
   - tableau des prédécesseurs
   - remonter depuis l'arrivée
   - `plus_court_chemin`
5. Complexité
   - avec un tas : plus rapide
   - $O(n^2)$: minimum cherché linéairement
6. Limite
   - poids négatifs : Bellman-Ford (hors programme)