

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À CHICOUTIMI

DEVOIR 1

PAR

JÉRÉMY BOUCHARD (BOUJ08019605)

ALEXANDRE LAROUCHE (LARA04119705)

JEAN-PHILIPPE SAVARD (SAVJ04079609)

ALEXIS VALOTAIRE (VALA09129509)

DEVOIR PRÉSENTÉ À

M. FRANÇOIS LEMIEUX

DANS LE CADRE DU COURS D'ALGORITHMIQUE (8INF433)

Question 1

Question 2

a)

Il est possible d'exprimer le pseudo-code de l'algorithme décrit dans l'énoncé de la question 2. Il est également possible de constater qu'il s'agit de l'algorithme du tri par selection. Celui-ci se décrit de cette façon :

Algorithme 1 : Pseudo-code du numéro 2

Données : $T[1 \dots n]$

Résultat : $T[1 \dots n]$ (Trié)

```
1 pour  $j \leftarrow 1$  à  $n - 1$  faire
2    $petit \leftarrow j$ 
3   pour  $i \leftarrow j + 1$  à  $n$  faire
4     si  $T[i] < T[petit]$  alors
5        $petit \leftarrow i$ 
6     fin
7   fin
8    $T[j] \leftrightarrow T[petit]$ 
9 fin
```

b)

Il est possible de calculer le temps d'exécution de cet algorithme facilement. En effet, pour chaque élément du tableau il est nécessaire de parcourir le reste du tableau moins les éléments déjà triés. Donc, pour la première itération, il est nécessaire de réaliser $(n - 1)$ comparaisons. Pour la deuxième itération, cela sera $(n - 2)$ itérations et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste que une seule valeur à trier. Il est donc possible de formaliser le temps d'exécution de cette manière :

$$(n - 1) + (n - 2) + (n - 3) + \dots + 1 = \sum_{i=1}^{n-1} i$$

Il ne reste qu'à trouver l'ordre de $\sum_{i=1}^{n-1} i$.

Temps d'exécution de l'algorithme de tri.

$$\begin{aligned}
 S &= \sum_{i=1}^{n-1} i \\
 &= (n-1) + (n-2) + (n-3) + \dots + 1 \\
 2S &= (n-1) + (n-2) + (n-3) + \dots + 1 \\
 &\quad + 1 \quad \quad + 2 \quad \quad + 3 + \dots + (n-1) \\
 &= \underbrace{(n + n + n + \dots + n)}_{(n-1) \text{ fois}} \\
 &= (n-1)(n) \\
 S &= \frac{n(n-1)}{2} \\
 &= \frac{1}{2}n^2 - \frac{1}{2}n
 \end{aligned}$$

D'où $\mathcal{O}(n^2)$

□

Question 3

Question 4

Temps d'exécution

Pour déterminer le temps d'exécution de l'algorithme tel qu'écrit dans l'énoncé, il faut avant tout analyser ligne par ligne le pseudo-code. Voici donc l'analyse ligne par ligne.

Ligne 1 : $d = 0$

Une affectation en informatique se fait en un temps constant $\mathcal{O}(1)$.

Ligne 2 : tant que $(X > Y)$ faire $\{\dots\}$

L'analyse de cette ligne est beaucoup plus difficile à faire, puisque nous ne savons pas comment la condition sortie est modifiée. Nous le saurons au moment de l'analyse du contenu de la boucle.

Avec l'analyse du contenu de la boucle, on découvre qu'elle est exécutée n fois, basée sur la différence de X et Y . Ainsi, on peut conclure qu'elle est exécutée en un temps linéaire $\mathcal{O}(n)$.

Ligne 3 : *Soustraction*(X, Y)

Il est mentionné dans l'énoncé que cette fonction est exécuté en un temps linéaire $\mathcal{O}(n)$.

Ligne 4 : $d = d + 1$

Une affectation et une addition en informatique se font en un temps constant $\mathcal{O}(1)$.

Ligne 5 : return d

Un retour en informatique se fait en un temps constant $\mathcal{O}(1)$.

Ainsi, il est possible de savoir que :

1. Le temps d'exécution du contenu de la boucle est de $n + 1$;
2. Le contenu de la boucle est exécuté ' n ' fois, donc $n(n + 1)$;
3. Le reste de l'algorithme est en temps constant, donc $n(n + 1) + 1$.

En distribuant le tout, nous avons $n^2 + n + 1$. Donc le temps d'exécution est de l'ordre de $\mathcal{O}(n^2)$.

Efficacité de l'algorithme

Est-ce que l'algorithme est efficace? La réponse est non. En effet, avec l'analyse du temps d'exécution fait précédemment, nous avons déterminé que dans le pire des cas, le temps d'exécution est de l'ordre de $\mathcal{O}(n^2)$.

Bien qu'un algorithme de cet ordre est généralement acceptable, il est mentionné dans l'énoncé que les variables X et Y sont de grands entiers. On peut conclure que le pire des cas se produira relativement souvent à l'exécution de l'algorithme, ce qui n'est pas vraiment acceptable.

Pour améliorer l'algorithme, il faudrait que la fonction *Soustraction*(X, Y) soit exécutable dans un temps constant au lieu d'un temps linéaire, ce qui réduirait le temps d'exécution dans l'ordre de $\mathcal{O}(n)$, ce qui serait beaucoup plus acceptable avec de grandes valeurs d'entiers.

Question 5

a)

Temps d'exécution de la fonction fib2 dans le pire des cas :

Ligne 1 : $\text{int } i = 1$

Une affectation en informatique se fait en un temps constant $\mathcal{O}(1)$.

Ligne 2 : $\text{int } j = 0$

Une affectation en informatique se fait en un temps constant $\mathcal{O}(1)$.

Ligne 3 : $\text{for } (\text{int } k = 1; k \leq n; k++) \{ \dots \}$

Une boucle *for* de cette forme se fait en temps linéaire $\mathcal{O}(n)$.

Ligne 4 : $j = j + i$

Une affectation et une addition en informatique se font en un temps constant, cependant le fait qu'elle se trouve dans une boucle *for* la rend linéaire $\mathcal{O}(n)$.

Ligne 5 : $i = j - i$

Une affectation et une addition en informatique se font en un temps constant, cependant le fait qu'elle se trouve dans une boucle *for* la rend linéaire $\mathcal{O}(n)$.

Ligne 6 : $\text{return } j$

Un retour en informatique se fait en un temps constant $\mathcal{O}(1)$.

Ainsi, il est possible de savoir que :

$$\begin{aligned} T(n) &= \mathcal{O}(1) + \mathcal{O}(1) + \mathcal{O}(n) + \mathcal{O}(n) + \mathcal{O}(n) + \mathcal{O}(1) \\ &= \mathcal{O}(1 + 1 + n + n + n + 1) \\ &= \mathcal{O}(n) \end{aligned}$$

Temps d'exécution de la fonction fib3 dans le pire des cas :

Ligne 1 : $\text{int } i = 1$

Une affectation en informatique se fait en un temps constant $\mathcal{O}(1)$.

Ligne 2 : $\text{int } j = 0$

Une affectation en informatique se fait en un temps constant $\mathcal{O}(1)$.

Ligne 3 : $int\ k = 0$

Une affectation en informatique se fait en un temps constant $\mathcal{O}(1)$.

Ligne 4 : $int\ h = 1$

Une affectation en informatique se fait en un temps constant $\mathcal{O}(1)$.

Ligne 5 : $while\ (n > 0)\{\dots\}$

Dans le pire des cas, n vaudra $2^k - 1$ où $k \in \mathbb{N}$, donc de cette manière nous savons qu'il est question d'un logarithmique. $\mathcal{O}(\log n)$.

Ligne 6 : $if\ (n \% 2)\{\dots\}$

Une condition se fait en un temps constant, par contre le fait qu'elle se situe dans une *while* fait en sorte que le temps constant va être multiplié par le temps $\mathcal{O}(\log n)$ de la boucle. En effet, en étant en pire cas, cette condition se doit d'être vrai en tout temps. $\mathcal{O}(1) * \mathcal{O}(\log n)$.

Ligne 7 : $int\ t = j * h$

Une affectation et une addition en informatique se font en un temps constant, cependant le fait qu'elle se trouve dans une boucle *while* fait en sorte qu'elle se multiplie avec le temps d'exécution de cette dernière. $\mathcal{O}(1) * \mathcal{O}(\log n)$.

Ligne 8 : $j = i * h + j * k + t$

Une affectation et une addition en informatique se font en un temps constant, cependant le fait qu'elle se trouve dans une boucle *while* fait en sorte qu'elle se multiplie avec le temps d'exécution de cette dernière. $\mathcal{O}(1) * \mathcal{O}(\log n)$.

Ligne 9 : $i = i * k + t;$

Une affectation et une addition en informatique se font en un temps constant, cependant le fait qu'elle se trouve dans une boucle *while* fait en sorte qu'elle se multiplie avec le temps d'exécution de cette dernière. $\mathcal{O}(1) * \mathcal{O}(\log n)$.

Ligne 10 : $int\ t = h * h$

Une affectation et une addition en informatique se font en un temps constant, cependant le fait qu'elle se trouve dans une boucle *while* fait en sorte qu'elle se multiplie avec le temps d'exécution de cette dernière. $\mathcal{O}(1) * \mathcal{O}(\log n)$.

Ligne 11 : $h = 2 * k * h + t$

Une affectation et une addition en informatique se font en un temps constant, cependant le fait qu'elle se trouve dans une boucle *while* fait en sorte qu'elle se multiplie avec le temps d'exécution de cette dernière. $\mathcal{O}(1) * \mathcal{O}(\log n)$.

Ligne 12 : $k = k * k + t$

Une affectation et une addition en informatique se font en un temps constant, cependant le fait qu'elle se trouve dans une boucle *while* fait en sorte qu'elle se multiplie avec le temps d'exécution de cette dernière. $\mathcal{O}(1) * \mathcal{O}(\log n)$.

Ligne 13 : $n = n/2$

Une affectation et une addition en informatique se font en un temps constant, cependant le fait qu'elle se trouve dans une boucle *while* fait en sorte qu'elle se multiplie avec le temps d'exécution de cette dernière. $\mathcal{O}(1) * \mathcal{O}(\log n)$.

Ligne 14 : *return j*

Un retour en informatique se fait en un temps constant $\mathcal{O}(1)$.

Ainsi, il est possible de savoir que :

$$\begin{aligned} T(n) &= 4 * (\mathcal{O}(1)) + \mathcal{O}(\log n) + 8 * (\mathcal{O}(1) * \mathcal{O}(\log n)) + \mathcal{O}(1) \\ &= \mathcal{O}(13 * (1) + 9 * (\log n)) \\ &= \mathcal{O}(\log n) \end{aligned}$$

b)

Nous observons que *fib1* est la fonction dont la temps d'exécution est le plus long et que la fonction *fib3* possède le temps d'exécution le plus court. Cette différence s'explique par le fait que $\phi^n \geq n \geq \log n \quad \forall n \in \mathbb{R}$

c)

Fonction fib1 :

Cette fonction n'utilise pas beaucoup d'espace mémoire puisqu'elle ne fait qu'une comparaison et une addition, cependant le fait qu'elle soit réursive et qu'elle possède un temps d'exécution exponentiel font en sorte qu'elle a besoin de beaucoup plus d'espace mémoire que les 2 autres fonctions. Elle doit garder en mémoire la fonction à chaque fois qu'elle fait appelle à elle-même.

Fonction fib2 :

À première vue, cette fonction utilise moins de ressource que *fib3*. Cependant la boucle de *fib2* va être exécutée beaucoup plus de fois que celle de *fib3* en raison de leur ordre ce qui fait en sorte que *fib2* utilise beaucoup plus de ressource que *fib3*.

Fonction fib3 :

Malgré le fait qu'à première vue, c'est cette fonction qui occupe le plus d'espace mémoire, le fait d'avoir un ordre de $\mathcal{O}(\log n)$ l'amène à avoir beaucoup d'excécution ce qui occupe moins de mémoire que les autres.

d)

Voici le temps processeur nécessaire pour les valeurs de n suivantes :

	fib1 (sec)	fib2(sec)	fib3 (sec)
n=10	0.000003	0.000005	0.000016
n=100	N/A	0.000006	0.000017
n=1000	N/A	0.000014	0.000019
n=10000	N/A	0.000197	0.000019
n=100000	N/A	0.001976	0.000020
n=1000000	N/A	0.020925	0.000017