## Structures de données

# TP: Tableaux et temps d'exécution

#### Exercice 1: Recherche du maximum

- 1. Écrivez un programme en C qui implémente un algorithme de recherche du maximum dans un ensemble de n entiers. Testez-le avec n = 5, puis avec  $n = 900\ 000\ 000\ (d$ ans le cas où n est très grand, vous pouvez remplir le tableau en utilisant la fonction rand()).
- 2. Quel est le nombre de comparaisons effectuées dans votre algorithme en termes de n?
- 3. Est-ce que votre algorithme est optimal?

# Exercice 2: Tri à bulles

Le tri à bulles s'effectue en n-1 étapes (pour un tableau de n éléments). A la ième étape on balaye le tableau en partant de la fin jusqu'à la case i et à chaque fois que l'élément courant est plus petit que son prédécesseur, on échange leur position. Cette méthode a pour effet de faire remonter au fur et à mesure les bulles les plus légères vers la surface.

- 1) Implémentez en langage C le tri à bulles.
- 2) Calculez et affichez le nombre de comparaison effectuées par ce dernier.
- 3) Comparez le résultat obtenu avec celui du cours.

## **Exercice 3**: Recherche dichotomique

On considère un tableau *A* de *n* éléments, que l'on suppose trié en ordre croissant. On définit l'algorithme suivant (on supposera que *clé* est dans le tableau et on recherchera la première occurrence de cette valeur)

```
fonction Cherche_Dich_lt(A: tableau; n, clé: entier): entier d \leftarrow 1; f \leftarrow n; trouve \leftarrow faux répéter i \leftarrow \left\lfloor (d+f)/2 \right\rfloor \quad // Partie \ entière \ inférieure \ de \ (d+f)/2 si A[i] = clé alors trouve \leftarrow vrai sinon si \ A[i] < clé \ alors \ d \leftarrow i+1 \ sinon \ f \leftarrow i-1 \ fin \ si fin si jusqu'à trouve retourner(i)
```

1. Implémentez et testez cet algorithme sur le tableau suivant avec  $cl\acute{e}=30$ .

1 7 8 9 12 15 18 22 3	31
-----------------------	----

2. On suppose que le tableau A[1..n] contient  $n=2^k$  éléments (où k est un entier positif). Combien d'itérations l'algorithme effectuera-t-il au maximum ? En déduire la complexité (en O) de l'algorithme.