



Université Paris XI
I.U.T. d'Orsay
Département Informatique
Année scolaire 2003-2004

Algorithmique : Volume 1

- Introduction
- Instructions de base
- Logique propositionnelle

© Cécile Balkanski, Nelly Bensimon, Gérard Ligoza
http://perso.limsi.fr/cecile/Enseignement/coursAlgo_V1.pdf

Pourquoi un cours d' "Algo" ?

- **Objectif** : obtenir de la «machine» qu'elle effectue un travail à notre place
- **Problème** : expliquer à la «machine» comment elle doit s'y prendre

Mais... comment le lui dire ?

Comment le lui apprendre ?

Comment s'assurer qu'elle fait ce travail aussi bien que nous ?

Mieux que nous?

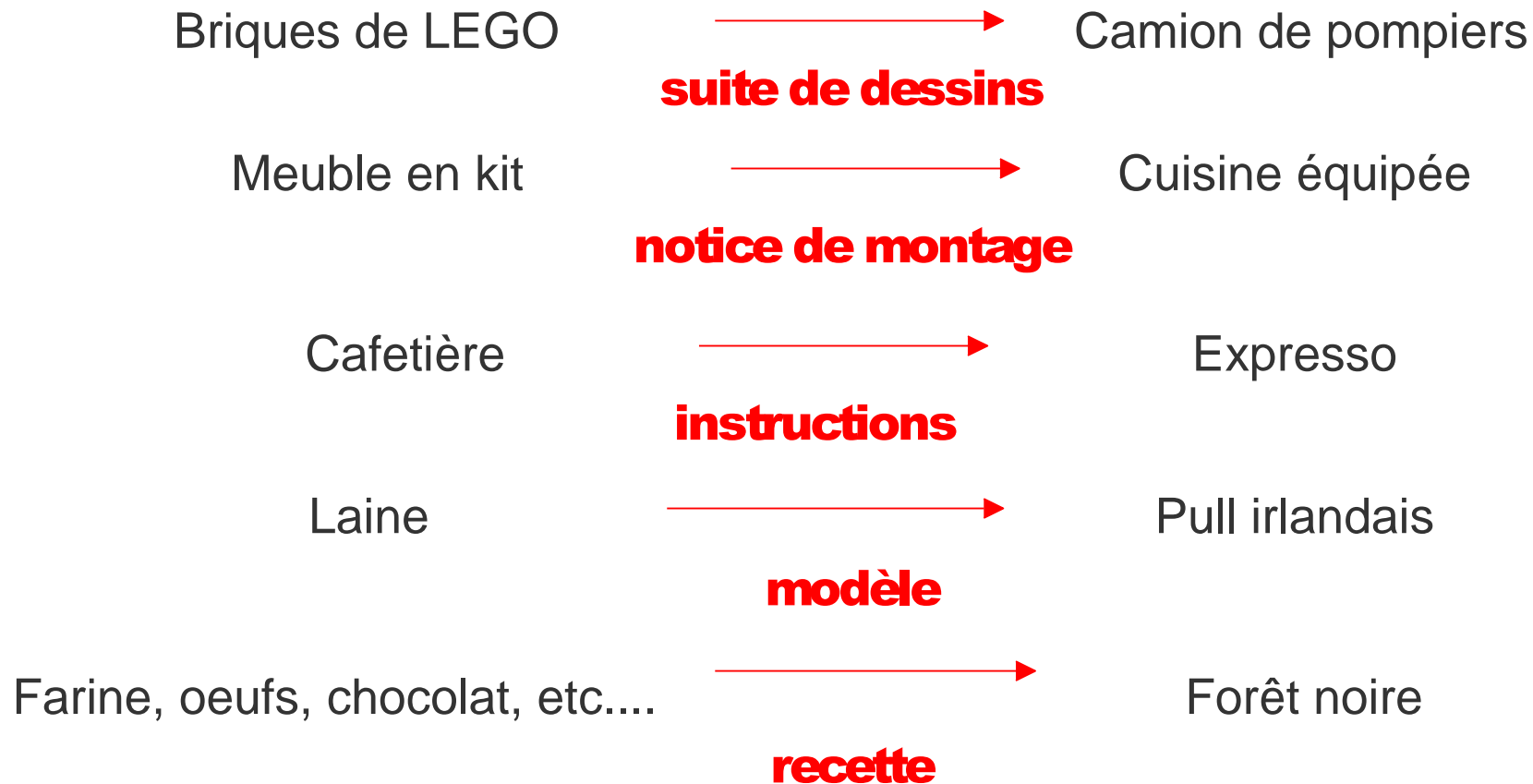
Objectif de cet enseignement

- résoudre des problèmes «comme» une machine
- savoir **explicit**er son raisonnement
- savoir **formal**iser son raisonnement
- concevoir (et écrire) des **algorithmes** :
 - séquence d'instructions qui décrit comment résoudre un problème particulier

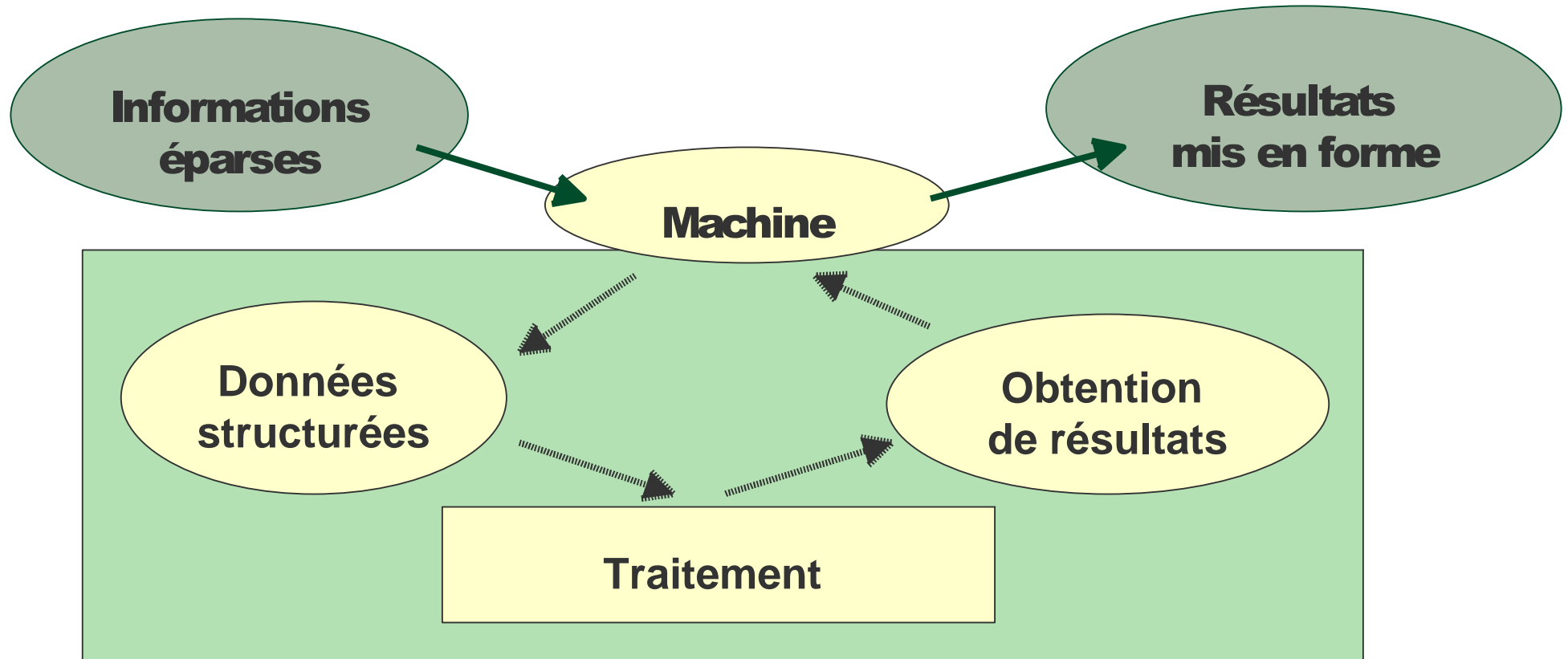
Thèmes abordés en «Algo»

- Apprentissage d'un langage
- Notions de base
 - algorithmes de « base » pour problèmes élémentaires
- Structures de données
 - des plus simples aux plus complexes
- Résolution de problèmes complexes
 - algorithmes astucieux et efficaces

L'algorithmique, vous la pratiquez tous les jours et depuis longtemps...



De l'importance de l'algorithme



Un **algorithme**, traduit dans un langage compréhensible par l'ordinateur (ou langage de programmation, ici le C++), donne un **programme**, qui peut ensuite être exécuté, pour effectuer le **traitement** souhaité.

- Savoir expliquer comment faire un travail sans la moindre ambiguïté
 - langage simple : des instructions (pas élémentaires)
 - suite finie d'actions à entreprendre en respectant une chronologie imposée
- L'écriture algorithmique : un travail de programmation à visée «universelle»

un algorithme ne dépend pas

 - du **langage** dans lequel il est implanté,
 - ni de la **machine** qui exécutera le programme correspondant.

Les problèmes fondamentaux en algorithmique

- **Complexité**
 - En combien de temps un algorithme va -t-il atteindre le résultat escompté?
 - De quel espace a-t-il besoin?
- **Calculabilité :**
 - Existe-t-il des tâches pour lesquelles il n'existe aucun algorithme ?
 - Etant donnée une tâche, peut-on dire s'il existe un algorithme qui la résolve ?
- **Correction**
 - Peut-on être sûr qu'un algorithme réponde au problème pour lequel il a été conçu?

Les instructions de base



Un premier algorithme

Algorithme ElèveAuCarré

{Cet algorithme calcule le carré du nombre que lui fournit l'utilisateur}

variables unNombre, sonCarré: entiers

*{déclarations: réservation
d'espace-mémoire}*

début

{préparation du traitement}

afficher("Quel nombre voulez-vous élever au carré?")

saisir(unNombre)

{traitement : calcul du carré}

sonCarré \leftarrow unNombre \times unNombre

{présentation du résultat}

afficher("Le carré de ", unNombre)

afficher("c'est ", sonCarré)

fin

Les trois étapes d'un algorithme

- Préparation du traitement
 - données nécessaires à la résolution du problème
- Traitement
 - résolution pas à pas, après décomposition en sous-problèmes si nécessaire
- Edition des résultats
 - impression à l'écran, dans un fichier, etc.

Déclarer une variable

variable <liste d'identificateurs> : **type**

- **Fonction :**

Instruction permettant de réserver de l'espace mémoire pour stocker des données (dépend du type de ces données : entiers, réels, caractères, etc.)

- **Exemples :**

variables

val, unNombre : **entiers**

nom, prénom : **chaînes de caractères**

Saisir une donnée

saisir(<liste de noms de variables>)

- **Fonction :**
Instruction permettant de placer en mémoire les informations fournies par l'utilisateur.
- **Exemples:**
saisir(unNombre)
saisir(nom, prénom)
saisir(val)

Afficher une donnée, un résultat

afficher(<liste de noms de variables, de constantes ou d'expressions>)

- **Fonction :**

Instruction permettant de visualiser les informations placées en mémoire.

- **Exemples:**

afficher(unNombre, "est différent de 0")

afficher("La somme de", unNombre, "et" , val , "est",
unNombre + val)

Déclarer une constante

constante (<identificateur> : type) \leftarrow <expression>

- **Fonction :**

Instruction permettant de réserver de l'espace mémoire pour stocker des données dont la valeur est fixée pour tout l'algorithme

- **Exemples :**

constantes (MAX : entier) \leftarrow 100
 (DOUBLEMAX : entier) \leftarrow MAX \times 2

Saisies et affichages : exemples

Algorithme ParExemple

{Saisit un prix HT et affiche le prix TTC correspondant}

constantes (TVA : réel) \leftarrow 20.6
(Titre : chaîne) \leftarrow "Résultat"

variables prixHT, prixTTC : réels {déclarations}

début *{préparation du traitement}*

afficher("Donnez-moi le prix hors taxe :")

saisir(prixHT)

$\text{prixTTC} \leftarrow \text{prixHT} * (1 + \text{TVA}/100)$ *{calcul du prix TTC}*

afficher(Titre) *{présentation du résultat}*

afficher(prixHT, « euros H.T. devient », prixTTC, « euros T.T.C.»)

Fin

Affichage :

Affecter une valeur à une variable

`<identificateur> ← <expression> ou
<constante> ou <identificateur>`

- **Fonction :**

Instruction permettant d'attribuer à la variable identifiée par l'élément placé à gauche du symbole \leftarrow la valeur de l'élément placé à droite de ce symbole.

- **Exemple:**

nom \leftarrow "Venus"

val \leftarrow 50

val \leftarrow val \times 2

Affectation : exemples

constante (SEUIL : réel) \leftarrow 13.25

variables valA, valB : réels
compteur : entier
mot , tom : chaînes

valA \leftarrow 0.56

valB \leftarrow valA

valA \leftarrow valA \times (10.5 + SEUIL)

compteur \leftarrow 1

compteur \leftarrow compteur + 10

mot \leftarrow " Bonjour "

tom \leftarrow "Au revoir ! "

tableau de simulation :

valA	valB	compteur	mot	tom

Affectation : exemples (suite)

afficher(mot)

afficher(" valA = ", valA)

afficher(" valB = ", valB)

afficher(" compteur =", compteur)

afficher(tom)

Affichage :

Simulation d'un algorithme

Algorithme CaFaitQuoi?

{Cet algorithme}

variables valA, valB : réels

{déclarations}

début

{préparation du traitement}

afficher("Donnez-moi deux valeurs :")

saisir (valA, valB)

afficher("Vous m'avez donné ", valA, " et ", valB)

{traitement mystère}

valA \leftarrow valB

valB \leftarrow valA

{présentation du résultat}

afficher("Maintenant , mes données sont : ", valA, " et ", valB)

Fin

Affichage :

Ce qu'il fallait faire ...

- Déclarer une variable supplémentaire
variables valA, valB, valTemp : **entiers**
- Utiliser cette variable pour stocker provisoirement une des valeurs
saisir(valA, valB)
valTemp \leftarrow valA
valA \leftarrow valB
valB \leftarrow valTemp

Traitement à faire si ...

Algorithme SimpleOuDouble

{Cet algorithme saisit une valeur entière et affiche son double si cette donnée est inférieure à un seuil donné.}

constante (SEUIL : entier) \leftarrow 10

variable val : **entier**

début

afficher("Donnez-moi un entier : ") *{ saisie de la valeur entière}*

saisir(val)

si val < SEUIL *{ comparaison avec le seuil}*

alors afficher ("Voici son double :" , val \times 2)

sinon afficher ("Voici la valeur inchangée :" , val)

fsi

fin

L'instruction conditionnelle

```
si <expression logique>  
    |   alors instructions  
    |   [sinon instructions]  
fsi
```

Si l'expression logique (la condition) prend la valeur **vrai**, le premier bloc d'instructions est exécuté; si elle prend la valeur **faux**, le second bloc est exécuté (s'il est présent, sinon, rien).

Une autre écriture

Algorithme SimpleOuDouble

{Cet algorithme saisit une valeur entière et affiche son double si cette donnée est inférieure à un seuil donné.}

constante (SEUIL : entier) \leftarrow 10

variable val : **entier**

début

afficher("Donnez-moi un entier : ") **{ saisie de la valeur entière }**

saisir(val)

si val < SEUIL

alors val \leftarrow val \times 2 **{ comparaison avec le seuil }**

fsi

afficher("Voici la valeur finale : ", val)

fin

Quand la condition se complique : les conditionnelles emboîtées

Problème : afficher "Reçu avec mention" si une note est supérieure ou égale à 12, "Passable" si elle est supérieure à 10 et inférieure à 12, et "Insuffisant" dans tous les autres cas.

```
si note ≥ 12
|
|   alors afficher( "Reçu avec mention" )
|   sinon si note ≥ 10
|       |   alors afficher( "Passable" )
|       |   sinon afficher( "Insuffisant" )
|       fsi
|   fsi
fsi
```

La sélection sur choix multiples

selon <identificateur>

(liste de) valeur(s) : instructions

(liste de) valeur(s) : instructions

...

[**autres** : instructions]

S'il y a plus de deux choix possibles, l'instruction **selon** permet une facilité d'écriture.

L'instruction selon : exemple

selon abréviation

"M" : afficher(" Monsieur ")
"Mme" : afficher(" Madame ")
"Mlle" : afficher(" Mademoiselle ")
autres : afficher(" Monsieur, Madame ")

Comparer :

```
si abréviation = "M"  
|  
|  alors afficher( "Monsieur" )  
|  sinon si abréviation = "Mme"  
|  |  
|  |  alors afficher("Madame")  
|  |  sinon si abréviation = "Mlle"  
|  |  |  
|  |  |  alors afficher( "Mademoiselle" )  
|  |  |  sinon afficher( "Monsieur,Madame " )  
|  |  fsi  
|  fsi  
fsi
```

Quand il faut répéter un traitement ...

Algorithme FaitLeTotal

{Cet algorithme fait la somme des nbVal données qu'il saisit}

variables nbVal, cpt : **entiers**
 valeur, totalValeurs : **réels**

début

{initialisation du traitement}

afficher("Combien de valeurs voulez-vous saisir ?")

saisir(nbVal)

{initialisation du total à 0 avant cumul}

totalValeurs \leftarrow 0

{traitement qui se répète nbVal fois}

pour cpt \leftarrow 1 **à** nbVal **faire**

afficher("Donnez une valeur :")

saisir(valeur)

 totalValeurs \leftarrow totalValeurs + valeur **{cumul}**

fpour

{édition des résultats}

afficher("Le total des ", nbVal, "valeurs est " ,

fin

Simulation de la boucle pour

- Données : 3 3 -1 10
- Tableau de simulation :

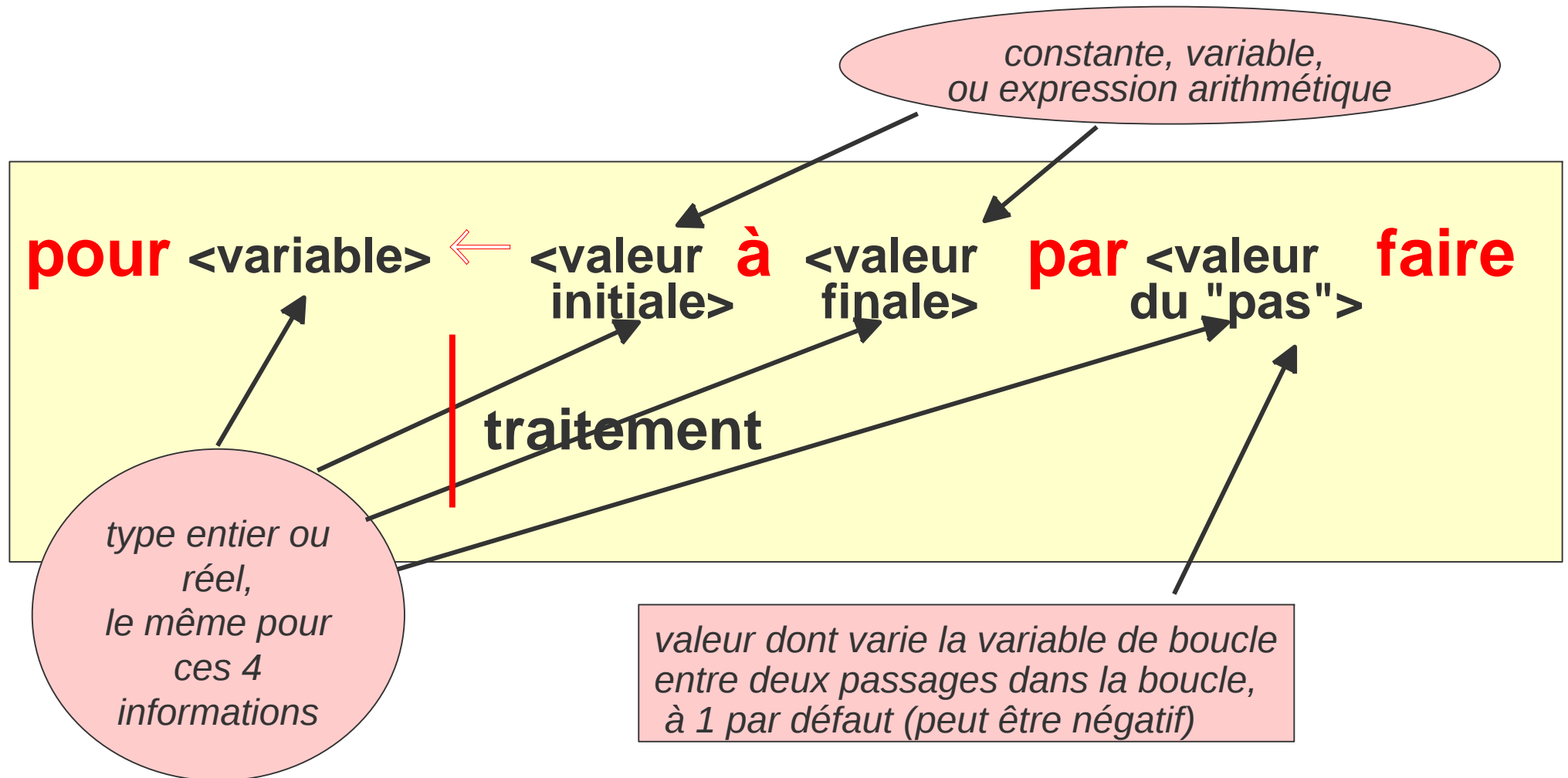
- Affichage :

La boucle « pour »

```
pour <var> ← valnit à valfin [par <pas>] faire  
    |  
    traitement      {suite d'instructions}  
fpour
```

- **Fonction:**
répéter une suite d'instructions un certain nombre de fois

Les champs de la boucle pour



Sémantique de la boucle pour

- Implicitement, l'instruction pour:
 - initialise une variable de boucle (le compteur)
 - incrémente cette variable à chaque pas
 - vérifie que cette variable ne dépasse pas la borne supérieure
- Attention :
 - le traitement ne doit pas modifier la variable de boucle

~~pour cpt 1 à MAX faire
si (...) alors cpt MAX
fpour~~ **Interdit !**

Quand le nombre d'itérations n'est pas connu...

Algorithme FaitLeTotal

{Cet algorithme fait la somme des données qu'il saisit, arrêt à la lecture de -1}

constante (STOP : entier) \leftarrow -1

variables val, totalValeurs : **entiers**

début

totalValeurs \leftarrow 0

afficher("Donnez une valeur, " , STOP, " pour finir.")

{amorçage}

saisir(val)

tant que val \neq STOP **faire**

totalValeurs \leftarrow totalValeurs + val

{traitement}

afficher("Donnez une autre valeur, " , STOP, " pour finir.")

saisir(val)

{relance}

ftq

afficher("La somme des valeurs saisies est " , totalValeurs)

fin

Simulation de la boucle tant que

- Données : 3 -3 10 -1
- Tableau de simulation :

STOP = -1

- Affichage :

La boucle « tant que ... faire »

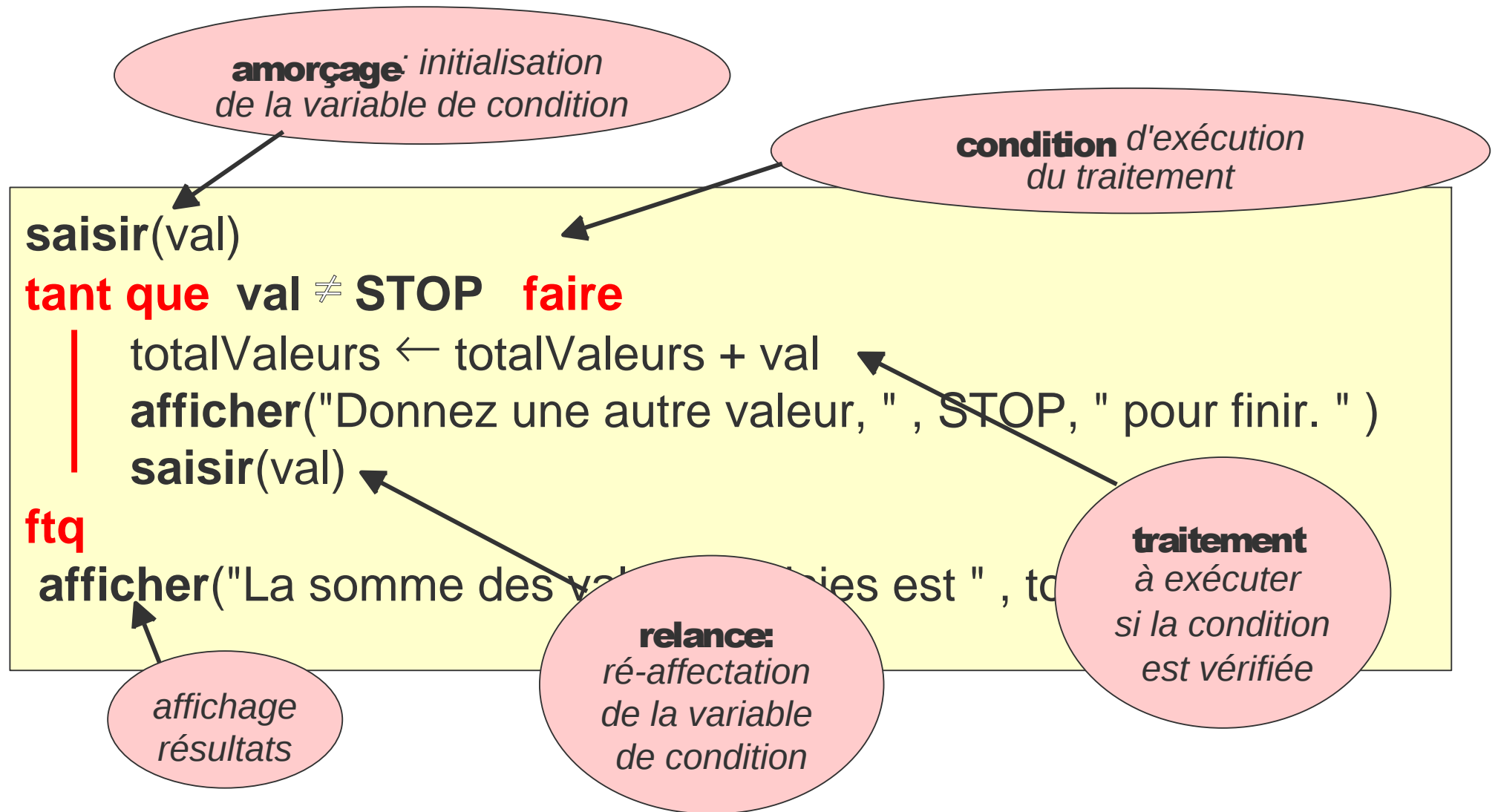
amorçage *{initialisation de la (des) variable(s) de condition}*
tant que <expression logique (vraie)> **faire**
 | traitement *{suite d'instructions}*
 | relance *{ré-affectation de la (des) variable(s) de condition}*
ftq

- **Fonction:**

- répéter une suite d'instructions tant qu'une condition est remplie

remarque : si la condition est fausse dès le départ, le traitement n'est **jamais** exécuté

Sémantique de la boucle tant que



Comparaison boucles pour et tant que

```
pour cpt  $\leftarrow$  1 à nbVal faire  
|   afficher("Donnez une valeur :")  
|   saisir(valeur)  
|   totalValeurs  $\leftarrow$  totalValeurs + valeur    {cumul}  
fpour
```

...équivalent à :

```
cpt  $\leftarrow$  0  
tant que cpt < nbVal faire  
|   afficher("Donnez une valeur :")  
|   saisir(valeur)  
|   totalValeurs  $\leftarrow$  totalValeurs + valeur    {cumul}  
|   cpt  $\leftarrow$  cpt + 1    {compte le nombre de valeurs traitées}  
ftq
```

Comparaison boucles pour et tant que (suite)

- Implicitement, l'instruction pour:
 - initialise un compteur
 - incrémente le compteur à chaque pas
 - vérifie que le compteur ne dépasse pas la borne supérieure
- Explicitement, l'instruction tant que doit
 - initialiser un compteur *{amorçage}*
 - incrémenter le compteur à chaque pas *{relance}*
 - vérifier que le compteur ne dépasse pas la borne supérieure *{test de boucle}*

Choisir pour... Choisir tant que...

si le nombre d'itérations est connu à l'avance,
choisir la boucle **pour**

si la boucle doit s'arrêter quand survient un
évènement ,
choisir la boucle **tant que**

La boucle répéter : un exemple

Algorithme Essai

{Cet algorithme a besoin d'une valeur positive paire}

variables valeur : **entier**

début

répéter

| **afficher**("Donnez une valeur positive non nulle : ")

| **saisir**(valeur)

tant que valeur ≤ 0

afficher("La valeur positive non nulle que vous avez saisie est ")

afficher(valeur)

... *{traitement de la valeur saisie}*

fin

Simulation de la boucle répéter

- Données : -2 0 4
- Tableau de simulation :

- Affichage :

La boucle « répéter ...tant que »

répéter

(ré)affectation de la (des) variable(s) de
condition

traitement {suite d'instructions}

tant que <expression logique (vraie)>

- Fonction:
 - exécuter une suite d'instructions **au moins une fois** et la répéter tant qu'une condition est remplie

Remarque: le traitement dans l'exemple précédent se limite à la ré-affectation de la variable de condition

Comparaison boucles répéter et tant que

répéter

```
|  afficher("Donnez une valeur positive paire :")  
|  saisir(valeur)  
tant que (valeur < 0 ou (valeur % 2) ≠ 0)
```

...équivalent à :

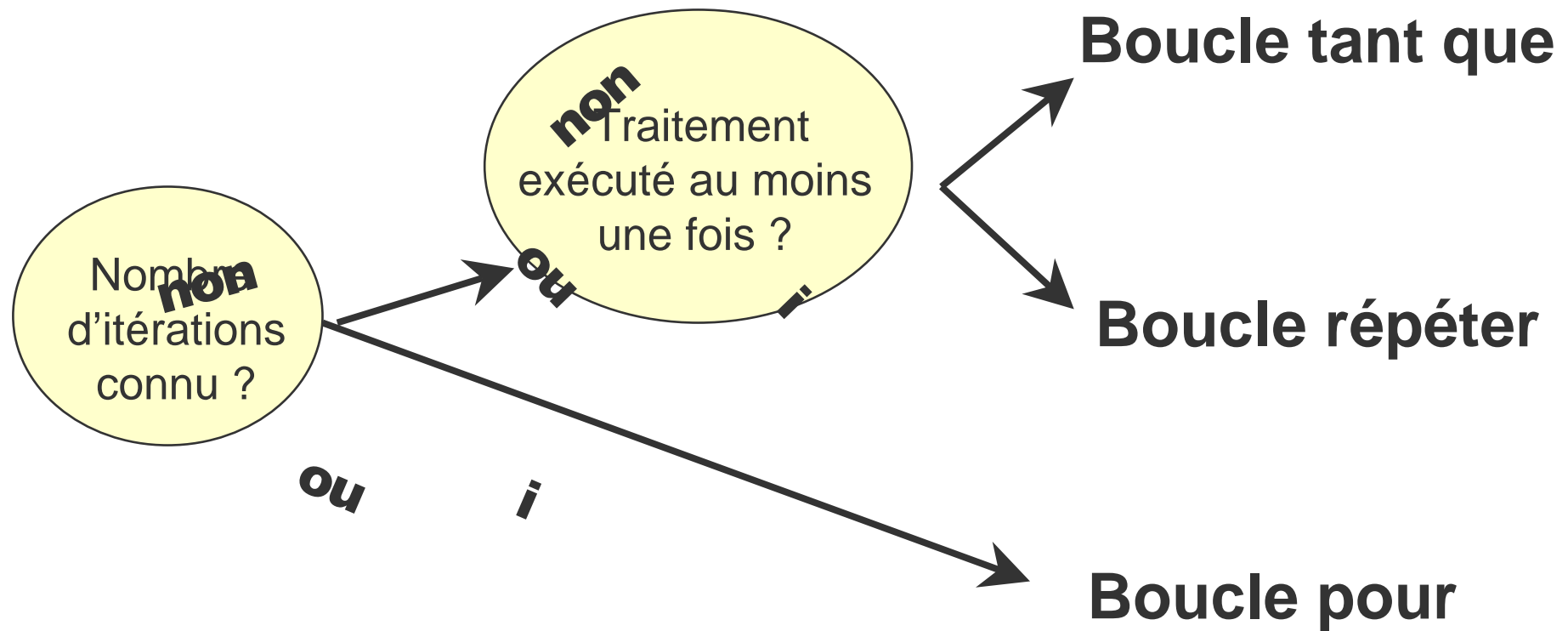
```
afficher("Donnez une valeur positive paire :")  
saisir(valeur)  
tant que (valeur < 0 ou (valeur % 2) ≠ 0) faire  
|  afficher("Donnez une valeur positive paire:")  
|  saisir(valeur)  
ftq
```

Comparaison boucles répéter et tant que (suite)

- boucle tant que
 - condition vérifiée **avant** chaque exécution du traitement
 - le traitement peut donc ne pas être exécuté
 - de plus : la condition porte surtout sur la saisie de nouvelles variables (relance)
- boucle répéter tant que
 - condition vérifiée **après** chaque exécution du traitement
 - le traitement est exécuté au moins une fois
 - de plus : la condition porte surtout sur le résultat du traitement

Remarque : la boucle répéter est typique pour les saisies avec vérification.

Choisir pour... tant que... répéter...



Remarque

fsi, ftq et fpour peuvent être omis si le corps se limite à une seule instruction

Exemples:

si $\text{val} > 0$ **alors** afficher(« fini! »)

pour $i \leftarrow 1$ à MAX **faire** afficher($i \times \text{val}$)

Le problème d'une boucle : il faut en sortir!

tant que A faire B **répéter B tant que A**

- quelque chose dans la suite d'instructions B doit amener A à prendre la valeur Faux.
 - la suite d'instructions B doit modifier au moins une variable de l'expression logique A
 - (mauvais) exemple :

val1 2 ; val2 3	val1 2 ; val2 3
tant que val1 < 100 faire	tant que val1 < 100 faire
val2 val2 × val1	val2 val2 × val1
ftq	ftq
- c'est l'expression logique A (**et elle seule!**) qui en prenant la valeur Faux provoque l'arrêt de la boucle.

De l'énoncé à la boucle

afficher le carré des
valeurs saisies **tant**
qu'on ne saisit pas 0

```
saisir(val)
tant que val  $\neq$  0 faire
    |   afficher(val  $\times$  val)
    |   saisir(val)
ftq
```

saisir des données
et s'arrêter **dès que**
leur somme
dépasse 500

```
saisir(val)
somme  $\leftarrow$  val
tant que somme  $\leq$  500 faire
    |   saisir(val)
    |   somme  $\leftarrow$  somme + val
ftq
```


De l'énoncé à la boucle (suite)

saisir des données
et s'arrêter **dès que**
leur somme
dépasse 500

```
somme ← 0
répéter
  | saisir(val)
  | somme ← somme + val
tant que somme ≤ 500
```

saisir des données
tant que leur somme
ne dépasse un seuil
donné

Exemple d'un mauvais choix de boucle

Algorithme Somme

{Cet algorithme fait la somme d'une suite de nombres tant que cette somme ne dépasse un seuil donné}

constante (SEUIL : entier) \leftarrow 1000

variables val, somme : **entiers**

début

 somme \leftarrow 0

répéter

afficher("Entrez un nombre")

saisir(val)

 somme \leftarrow somme + val

tant que somme \leq SEUIL

afficher("La somme atteinte est" , somme - val)

fin

Version corrigée

Algorithme Somme

{Cet algorithme fait la somme d'une suite de nombres tant que cette somme ne dépasse un seuil donné}

constante (SEUIL : entier) \leftarrow 1000

variables val, somme : **entiers**

début

Quand utiliser la boucle tant que?

- Structure itérative "universelle"

n'importe quel contrôle d'itération peut se traduire par le "tant que "

- Structure itérative irremplaçable dès que la condition d'itération devient complexe

Exemple:

saisir des valeurs, les traiter, et s'arrêter à la saisie de la valeur d'arrêt **-1** ou après avoir saisi **5** données.

Exemple

```
constantes    (STOP : entier) ← -1
               (MAX : entier) ← 5
variables     nbVal , val : entiers
début
  nbVal ← 0
  saisir(val)
  tant que val ≠ STOP et nbVal < MAX faire
    |   nbVal ← nbVal + 1
    |   ...
    |   saisir(val)
  ftq
  afficher(val, nbVal)
  ...
```

*{compte les saisies **traitées**}*
{saisie de la 1^{ère} donnée}
{traitement de la valeur saisie}
{relance}
{valeurs en sortie de boucle}

Attention :

La valeur d'arrêt n'est jamais traitée (et donc, jamais comptabilisée)

Simulation de la boucle

test 1 : 3 5 -1

test 2 : 3 5 -6 4 0 8

test 3 : 3 5 -6 4 0 -1

test 4 : -1

Interpréter l'arrêt des itérations

```
nbVal ← 0                                {compte les saisies traitées}
saisir(val)                              {saisie de la 1ère donnée}
tant que val ≠ STOP et nbVal < MAX faire
|   nbVal ← nbVal + 1
|   ...                                {traitement de la valeur saisie}
|   saisir(val)                        {relance}
ftq
si val = STOP
|   alors {la dernière valeur testée était la valeur d'arrêt}
|       afficher(« Sortie de boucle car saisie de la valeur d'arrêt;
|               toutes les données significatives ont été traitées. »)
|   sinon {il y avait plus de 5 valeurs à tester}
|       afficher(« Sortie de boucle car nombre maximum de valeurs
|               à traiter atteint; des données significatives n'ont pas
|               pu être traitées. ")
fsi
```

De l'importance du test de sortie de boucle (... et donc de la logique)

tant que $val \neq \text{STOP}$ et $nbVal < \text{MAX}$ faire

- dans la boucle : **$val \neq \text{STOP}$ et $nbVal < \text{MAX}$** est vrai
- à la sortie de boucle :
 - soit **$val \neq \text{STOP}$** est faux **$val = \text{STOP}$**
 - soit **$nbVal < \text{MAX}$** est faux **$nbVal \geq \text{MAX}$**
- que tester à la sortie de boucle?
 - **si $val = \text{STOP}$ alors ...** voir transparent précédent.
 - **si $nbVal \geq \text{MAX}$ alors ...** mauvais test car message dépend de la dernière valeur saisie.

Conclusion: Quelques leçons à retenir

- **Le moule d'un algorithme**

```
Algorithme  AuNomEvocateur
{Cet algorithme fait.....en utilisant telle et telle donnée.....}
constantes
variables
début
        {préparation du traitement : saisies,....}
        {traitements, si itération, la décrire }
        {présentation des résultats: affichages,... }
fin
```

- Il faut avoir une **écriture rigoureuse**
Il faut avoir une écriture soignée : respecter **l'indentation**
Il est nécessaire de **commenter** les algorithmes
- **Il existe plusieurs solutions algorithmiques à un problème posé**
Il faut rechercher **l'efficacité** de ce que l'on écrit

Logique propositionnelle



En quoi la logique est-elle utile au programmeur ?

- La logique : une façon de formaliser notre raisonnement
- Il n'y a pas une logique mais DES logiques
- La **logique propositionnelle** : modèle mathématique qui nous permet de raisonner sur la nature vraie ou fausse des expressions logiques

Retour sur les conditions d'itération

tant que ~~<~~ **somme** **SEUIL** **faire...**

tant ~~≠~~ **que** **val** **STOP** **et** **nbVal** **<** **MAX** **faire ...**

tant que **valeur** **<** **0** **ou** **(valeur** ~~≠~~ **% 2)** **0** **faire...**

Proposition :

expression qui peut prendre la valeur **VRAI** ou **FAUX**

Exemples de propositions:

2 et 2 font 4

1 et 1 font 10

il pleut

$x > y$

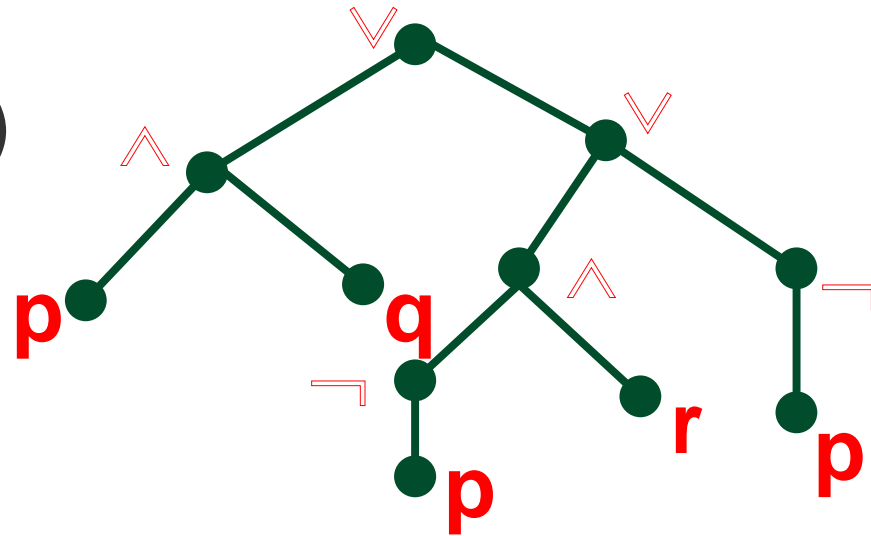
Éléments de logique propositionnelle

- Formule :
 - expression logique composée de variables propositionnelles et de connecteurs logiques
- Variable propositionnelle :
 - une proposition considérée comme indécomposable
- Connecteurs logiques:
 - négation **non,** \neg
 - conjonction **et,** \wedge
 - implication \Rightarrow
 - disjonction **ou,** \vee
- Exemple : p et q variables propositionnelles
$$((\neg p \vee q) \wedge \neg q) \vee (p \vee \neg q)$$

Représentations d'une formule

$$(p \wedge q) \vee ((\neg p \wedge r) \vee \neg p)$$

Par un arbre syntaxique :



En utilisant la notation préfixée (polonaise) :

$$\vee \wedge p q \vee \wedge \neg p r \neg p$$

En utilisant la notation postfixée :

$$p q \wedge p \neg r \wedge p \neg \vee \vee$$

Tables de vérité

Représentation des valeurs de vérité associées à une expression logique

Négation

p	$\neg p$
V	F
F	V

Conjonction

p	q	$p \wedge q$
V	V	V
V	F	F
F	V	F
F	F	F

Disjonction

p	q	$p \vee q$
V	V	V
V	F	V
F	V	V
F	F	F

Implication

p	q	$p \Rightarrow q$
V	V	V
V	F	F
F	V	V
F	F	V

p et q : variables propositionnelles

Equivalences classiques

- Commutativité

- $p \wedge q$ équivalent à $q \wedge p$
- $p \vee q$ équivalent à $q \vee p$

- Associativité

- $p \wedge (q \wedge r)$ équivalent à $(p \wedge q) \wedge r$
- $p \vee (q \vee r)$ équivalent à $(p \vee q) \vee r$

- Distributivité

- $p \wedge (q \vee r)$ équivalent à $(p \wedge q) \vee (p \wedge r)$
- $p \vee (q \wedge r)$ équivalent à $(p \vee q) \wedge (p \vee r)$

Equivalences classiques (suite)

- Lois de Morgan

$\neg (p \wedge q)$ équivalent à $(\neg p) \vee (\neg q)$

$\neg (p \vee q)$ équivalent à $(\neg p) \wedge (\neg q)$

p	q	$p \wedge q$	$\neg(p \wedge q)$	$\neg p$	$\neg q$	$\neg p \vee \neg q$

Formules : quelques classes et relations

- Les tautologies :

- vraies pour toute assignation de valeurs de vérité aux variables.

- exemple : $p \vee \neg p$

p	$\neg p$	$p \vee \neg p$

- Les formules contradictoires :

- fausses pour toute assignation de valeurs de vérité aux variables.

- exemple : $p \wedge \neg p$

p	$\neg p$	$p \wedge \neg p$

Formules :

quelques classes et relations (suite)

- Les formules équivalentes:
 - même valeur de vérité pour toute assignation de la même valeur de vérité aux variables.
 - exemples : $p \Rightarrow q$ est équivalent à $\neg p \vee q$
 $p \Rightarrow q$ est équivalent à $\neg q \Rightarrow \neg p$

p	q	$p \Rightarrow q$	$\neg p$	q	$\neg p \vee q$

Du bon usage de la logique

Vérification de l'équivalence de deux formules

"être mineur (p) ou majeur ($\neg p$) non imposable (q) "
équivalent à "être mineur (p) ou non imposable (q) "

p	q	$\neg p \wedge q$	$p \vee (\neg p \wedge q)$	$p \vee q$

Applications à l'algorithmique

- Interpréter (et bien comprendre!) l'arrêt des itérations à la sortie d'une boucle.

tant que <cond> faire

À la sortie : **non**(<cond>) *est vrai*
donc si cond = p **et** q
à la sortie : **non** (p **et** q)
c'est a dire **non** p **ou** **non** q

Exemple : avec **<cond>** égal à : val \neq STOP **et** nbVal < MAX
non(<cond>) égal à : val = STOP **ou** nbVal \geq MAX

Applications à l'algorithmique (suite)

- **Simplifier** une écriture par substitution d'une formule équivalente

si (Age = "Mineur"

ou (non (Age = "Mineur") et non (Fisc = "Imposable"))) alors...

Equivalent à :

si (Age = "Mineur" ou non (Fisc = "Imposable")) alors...

- **Vérifier** la validité d'une condition

si Valeur < 10 et Valeur > 100 alors... *cas improbable*

- **Ecrire la négation** d'une condition

si on veut P et Q et R :

répéter tant que **non P ou non Q ou non R ou ...**

Le Type BOOLEEN

- Deux constantes booléennes :
VRAI , FAUX
- Des variables de type booléens :
variables **ok, continuer** : booléen
ok \leftarrow (rep = ' O ' ou rep = ' o ')
continuer \leftarrow (val > 0 et val < 9)
- Dans les conditionnelles et itératives :
 tant que ok faire ...
 si continuer alors ...

Le Type BOOLEEN : exemple

Algorithme Logique

constantes (MAX : entier) \leftarrow 5
 (STOP : entier) \leftarrow -1

variables nbVal, val : entiers
 ok : booléen

début

nbVal \leftarrow 0

saisir (val)

ok \leftarrow **val** **STOP et nbVal < MAX**

*{initialisation de la variable
de boucle booléenne }*

tant que ok faire

 | nbVal \leftarrow nbVal + 1
 | saisir(val)
 | **ok** \leftarrow **val** **STOP et nbVal < MAX**

{relance}

ftq

si val = STOP alors ...

Booléens : encore des exemples

variables val : entier
encore : booléen

début

encore \leftarrow faux

val \leftarrow 0

répéter

| afficher("bonjour ")

| val \leftarrow val - 1

| encore \leftarrow val > 0

tant que encore

afficher("fini ")

fin

encore \leftarrow faux

val \leftarrow 0

tant que non encore faire

| val \leftarrow val + 1

| afficher(val)

| encore \leftarrow val > 2

ftq

afficher("fini ")

fin Volume 1