

ALGO 1

Tris

- ▷ Tri par insertion : $O(n^2)$
Considérer chaque élément un à un pour l'insérer à sa bonne place (penser à un jeu de cartes)
- ▷ Tri fusion : $O(n \log n)$
Paradigme diviser pour régner, diviser en deux sous-problèmes
- ▷ Tri Shell : $O(n^2)$
Suite de tris par insertion sur chaque constituant d'une partition du tableau
- ▷ Tri par tas : $O(n \log n)$
Utiliser une structure de file de priorité, ici un tas
- ▷ Optimalité : $\Omega(n \log n)$ nécessaire, arbres de décision

Structures de données

- ▷ Files de priorité : implémentées par exemple avec un tas
Enfiler, défiler un élément maximal, est vide ?, construire file vide
- ▷ Tables de hachage
Ajout, suppression, contient ?, risque de collision
- ▷ Structure Union-Find
créer partition, fusionner deux classes (union), obtenir un représentant (find)
Implémentation par une forêt d'arbres, compression de chemin

Arbres binaires

- ▷ Arbre binaire : $1 + h \leq n \leq 2^{h+1} - 1$
- ▷ Arbre binaire presque complet : $2^h \leq n \leq 2^{h+1} - 1$
- ▷ Tas
- ▷ Arbre binaire de recherche (ABR)
La recherche d'un élément ne suit qu'une branche, problème si arbre non équilibré
- ▷ Arbre AVL
Rééquilibrage d'un arbre par des rotations : $\log_2(n+1) \leq h \leq 1.44 \log_2 n$

Graphes

- ▷ Graphes orientés, pondérés

- ▷ Implémentations par liste d'adjacence ou matrice d'adjacence
- ▷ Parcours en profondeur
 - Valeurs de **Pre** et **Post** traitement, types d'arc, détection de cycles, tri topologique, composantes fortement connexes (*Algorithme de Kosaraju*), graphe quotient
- ▷ Parcours en largeur
 - Recherche d'un plus court chemin (*Algorithme de Dijkstra, algorithme A^**)
- ▷ Arbre couvrant de poids minimal (*Algorithme de Kruskal, Algorithme de Prim*)

Algorithmes gloutons

- ▷ Prendre un choix localement meilleur
- ▷ Algorithmes de Kruskal, de Prim
- ▷

Programmation dynamique

- ▷ Paradigme de conception d'algorithmes
- ▷ Définir les sous-problèmes
- ▷ Trouver une relation de récurrence
- ▷ Écrire l'algorithme (mémoïsation)
- ▷ Exemples
 - Recherche plus court chemin dans un graphe (*Algorithme de Floyd-Warshall, algorithme de Bellman-Ford*)

Flots