

République Algérienne Démocratique et Populaire  
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique



Université des Sciences et de la Technologie Houari Boumédiène

Faculté d'Electronique et d'Informatique  
Département Informatique

Master Systèmes Informatiques intelligents

Module : Conception et Complexité des Algorithmes

---

## Rapport de projet 2 de TP

---

Réalisé par :

AIT AMARA Mohamed, 181831072170

BOUROUNA Rania, 181831052716

CHIBANE Ilies, 181831072041

HAMMAL Ayoub, 181831048403

Année universitaire : 2021 / 2022

# Table des matières

0.1	Modélisation de la solution . . . . .	2
0.2	Algorithme de résolution . . . . .	3

## 0.1 Modélisation de la solution

Dans ce problème, chaque anneau porte un numéro séquentiel unique  $a_i \in [1, n]$  qui représente sa taille tel que  $n$  est le nombre maximal d'anneaux (e.g. l'anneau avec le nombre 1 est plus petit que l'anneau avec le nombre 3).

De plus, on modélise chaque tour par un tableau  $T_j$  d'une taille égale au nombre maximum d'anneaux  $n$ . Si un niveau  $i$  de la tour  $j$  contient un anneau  $a_{i'}$ ,  $T[j, i] = a_{i'}$ , sinon  $T[j, i] = 0$ . Le niveau le plus bas de la tour (la base de la tour) est placé à la dernière case du tableau ;  $\forall j T[j, n]$  est le niveau le plus bas de la tour (voir Figure 1).

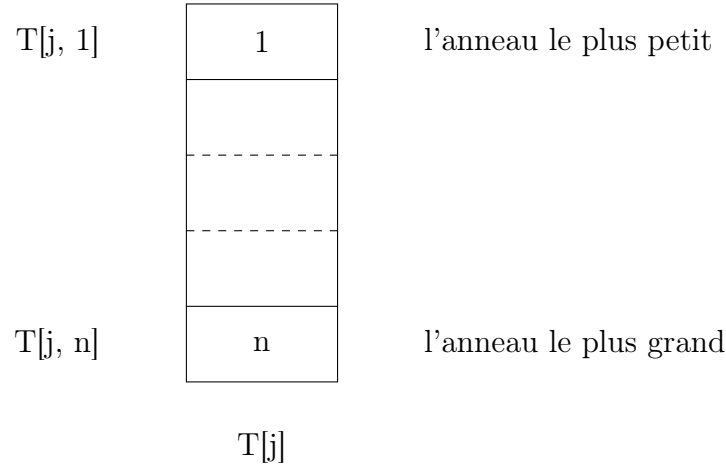


FIGURE 1 – Exemple d'une tour avec tous les anneaux

Par conséquent, le bord de jeu peut être représenté par une matrice colonne par colonne ou chaque colonne est en réalité une tour du jeu.

$$\mathbf{bord} = \begin{pmatrix} T[1, 1] & T[2, 1] & \dots \\ \dots & & \\ T[1, n] & T[2, n] & \dots \end{pmatrix}$$

Un exemple d'initialisation classique de trois tours avec trois anneaux placés sur la première tour :

$$\mathbf{bord} = \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 2 & 0 & 0 \\ 3 & 0 & 0 \end{pmatrix}$$

**Règle de changement d'état** Pour passer d'un état de bord vers le suivant, on ne peut bouger qu'un seul anneau du haut d'une tour vers une autre tour, à condition que l'anneau supérieur de la tour destination a un nombre supérieur à l'anneau qu'on veut bouger.

Plus formellement, on peut déplacer le premier élément non nul d'une colonne s'il existe vers une autre colonne, s'il y a encore de la place et que le premier élément non nul de la colonne destination est supérieur à celui qu'on déplace.

## 0.2 Algorithme de résolution

Cet algorithme permet de produire la séquence exacte d'actions pour résoudre le problème des tours de Hanoi.

### Algorithme 1 : Hanoi

**Données :** bord : matrice  $[1, 3][1, n]$  d'entiers, depart, arrivee, intermediaire : 1..3,  
nbdisques : entier

**Résultat :** bord : matrice  $[1, 3][1, n]$  d'entiers

**début**

**si** *nbdisques*  $\neq 0$  **alors**

Hanoi(bord, depart, intermediaire, arrivee, nbdisques - 1);

deplacer(board, depart, arrivee);      // Déplacer le disque supérieur de la

tour depart vers la tour arrivee

Hanoi(bord, intermediaire, arrivee, depart, nbdisques - 1);

**fin si**

**fin**

La fonction *deplacer* permet de déplacer le disque de niveau supérieur d'une tour vers un autre.

**Fonction** `deplacer`(bord : matrice  $[1, 3][1, n]$  d'entiers, depart, arrivee : 1..3)

**Variable :**

i, j : entier;

**début**

    // Trouver le disque supérieur de la tour depart

$i \leftarrow 1$ ;

**tant que**  $i \leq n$  *et*  $\text{bord}[\text{depart}][i] = 0$  **faire**

$i \leftarrow i + 1$ ;

**fin tq**

    // Trouver le disque supérieur de la tour arrivee

$j \leftarrow 1$ ;

**tant que**  $j \leq n$  *et*  $\text{bord}[\text{arrivee}][j] = 0$  **faire**

$j \leftarrow j + 1$ ;

**fin tq**

$\text{bord}[\text{arrivee}][j - 1] \leftarrow \text{bord}[\text{depart}][i]$ ;

$\text{bord}[\text{depart}][i] \leftarrow 0$ ;

**fin**