Rapport de mi-semestre projet Math-Info

Repositoire du projet

Auteurs

Nom	Prénom	Courriel	Groupe	Github
AIT BELKACEM	Moncef Karim	moncef.ait- belkacem@univ ersite-paris- saclay.fr	LDDIM2	MK8BK
AMADI	Bilal	bilal.amadi@un iversite-paris- saclay.fr	LDDIM2	bilaldjoss
LABOURET	Lucas	lucas.labouret @universite- paris-saclay.fr	LDDIM2	Lucas-Labouret

Introduction

Ceci est le rapport de mi-semestre de l'UE "Projet Math-informatique" en L1 LDDIM à l'université Paris-Saclay.

Le but de cette UE est de découvrir la démarche de modélisation d'un problème scientifique grâce à l'outil informatique.

Sujet

Nous avons choisi le sujet Labyrinthe

```
from PIL.Image import open
sujet = open("data/docs/sujetP1.png")
sujet
```

1. ÉTUDE THÉORIQUE DU PROBLÈME

1.1. **Définitions.** On considère une grille rectangulaire de taille $n \times m$. Le bord du rectangle est appelé enceinte, chaque case est appelée une cellule. Des murs peuvent être placés sur le côté des cellules. On appelle un ensemble enceinte+murs un pseudo-labyrinthe, voir les exemples Figure \blacksquare

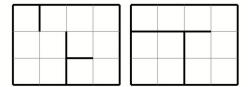


FIGURE 1. Deux exemples de pseudos-labyrinthes de taille 4×3

Pour être un labyrinthe, un pseudo-labyrinthe doit vérifier deux conditions :

- (1) l'espace à l'intérieur de l'enceinte est connexe : il existe toujours un chemin entre deux cellules données.
- (2) si l'on rajoute un mur où que ce soit, alors il perd sa connexité.

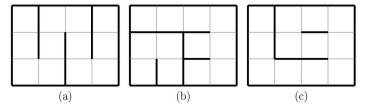


FIGURE 2. Exemple et contre-exemples de labyrinthes

Dans la figure 2 seul (a) est un labyrinthe. En effet, (b) ne satisfait pas la condition (1) et (c) ne vérifie pas la condition (2).

1.2. Questions.

- (1) Dessinez tous les pseudo-labyr inthes de taille 2×2 (vous devez en trouver 16). Combien sont des labyr inthes ?
- (2) Quel est le nombre maximal de murs dans un pseudo-labyrinthe de taille $n \times m$?
- (3) Si m=1, combien existe-t-il de pseudo labyrinthme de taille $n\times 1$?
- (4) Observez les cas m=2 et m=3 et donnez la formule générale pour le nombre de pseudo labyrinthe de taille $n\times m$ en justifiant votre réponse.
- (5) Dessinez tous les labyrinthes de taille 3×2 . Vous devez en trouver 15.
- (6) En comptant les murs de chacun de ces labyrinthes, que remarquez-vous ?
- (7) Soit L un labyrinthe, on suppose que la sortie se trouve dans la cellule en haut à gauche. Prouvez que si je choisis une cellule c quelconque de L, alors il existe un unique chemin qui va de c à la sortie sans passer plus d'une fois sur chacune des cases (il faut prouver que ce chemin existe et qu'il est unique).
- (8) En utilisant le résultat précédent, il est possible de prouver que pour un labyrinthe de taille $n \times m$, il existe exactement $n \times m 1$ bordures entre cellules qui ne sont pas des murs (on ne vous demande pas la preuve). Un pseudo-labyrinthe possédant le "bon" nombre de murs est-il toujours un labyrinthe ? Conjecturez des conditions nécessaires et suffisantes pour qu'un pseudo-labyrinthe soit un labyrinthe.

Réponses

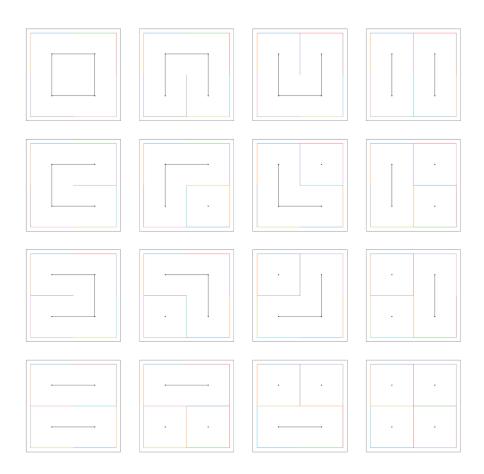
Définitions

On représente un labyrinthe de deux manières :

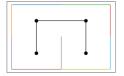
- Une grille de n × m cases séparées ou non par des murs
- Un graphe de $n \times m$ nœuds connectés ou non par des arrêtes

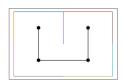
Question 1.1

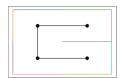
Pseudo-labyrinthes de taille 2×2 open("data/2x2/TotalSmall.png")

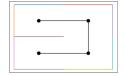


Labyrinthes de taille 2×2 open("data/docs/1.1.png")





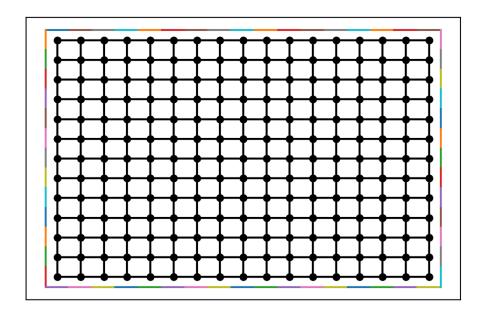




Question 1.2

Le nombre maximal de murs dans un pseudo-labyrinthe de taille $n \times m$ est égal au nombre maximal d'arrêtes du graphe associé.

En l'occurence M=n(m-1)+m(n-1)open ("data/docs/17x13_full.png")



Question 1.3

On applique simplement la formule pour m=1:

$$M = n(m-1) + m(n-1) = n \times (1-1) + 1 \times (n-1) = n \times 0 + 1 \times (n-1) = n - 1$$

On sait alors que le nombre d'emplacements de murs dans un pseudo-labyrinthe de $n \times 1$ cases est n-1.

Chaque emplacement peut contenir ou non un mur. Donc le nombre de pseudo-labyrinthes de taille $n \times 1$ est 2^{n-1}

Question 1.4

On applique simplement la formule pour n=2 et m=3:

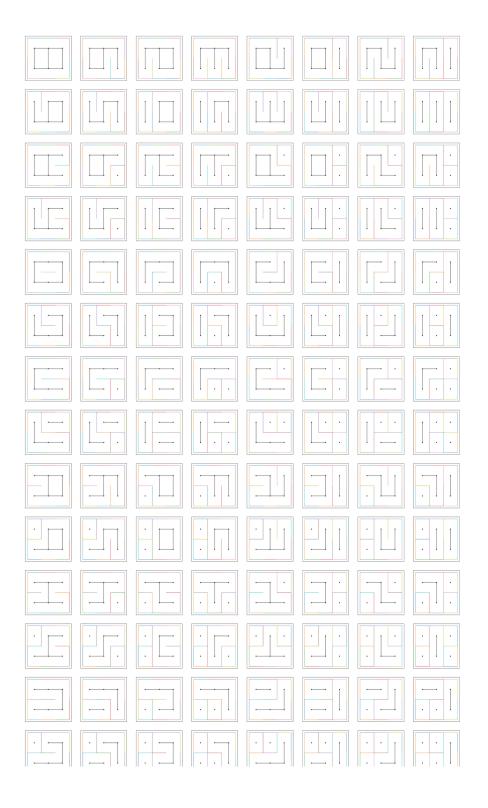
$$M=n(m-1)+m(n-1)=2\times(3-1)+3\times(2-1)=2\times2+3\times1=7$$

On sait alors que le nombre d'emplacements de murs dans un pseudo-labyrinthe de 2×3 cases est 7.

Chaque emplacement peut contenir ou non un mur.

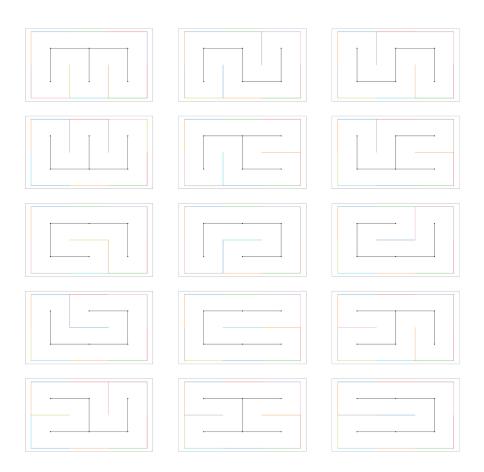
Donc le nombre de pseudo-labyrinthes de taille 2×3 est $2^7 = 128$

open("data/3x2/TotalSmall.png")



Plus généralement, il existe $2^{n(m-1)+m(n-1)}$ pseudo-labyrinthes de taille $n \times m$.

Question 1.5
open("data/docs/3x2true.png")



Question 1.6

On remarque que tous les labyrinthes de taille 3×2 (resp. 2×3) ont deux murs.

Question 1.7

Pour qu'un pseudo-labyrinthe soit un labyrinthe, il suffit :

- Qu'il soit connexe
- Que l'ajout d'un mur lui fasse perdre sa connexité

Il est trivial qu'il existe un chemin entre c et la sortie, car autrement le labyrinthe ne serait pas connexe.

On suppose par l'absurde qu'il existe deux chemins entre c et la sortie:

- En fermant un des deux chemins, on peut encore passer de c à la sortie en prenant le deuxième chemin.
- De plus, en partant des cellules antérieures a c ou situées sur le premier chemin, on peut joindre la sortie en rejoignant c et en prenant le second chemin.

Donc le labyrinthe garde sa connexité ⇒ contradiction.

Nous avons ainsi prouve l'existence et l'unicité du chemin.

Question 1.8

Démonstration optionelle :

Soit L un labyrinthe. On peut alors le déplier en arbre ramifiée, dont chaque ramification est connectée par une seule cellule a la chaine principale.

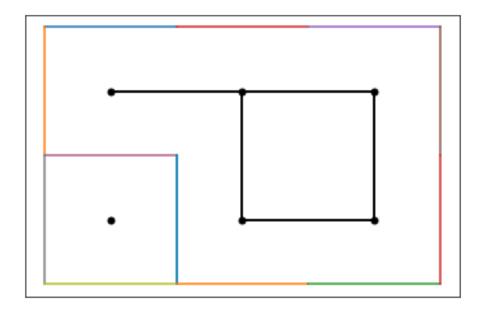
Étant donnée un rameau, on le détache, puis on l'ajoute à l'extrémité du tronc, sans changement du nombre de murs.

Clairement le nombre de bordures sans murs est $(n \times m) - 1$ car le nombre totale de cellules est $(n \times m)$

Un pseudo-labyrinthe possédant le bon nombre de murs n'est pas forcément un labyrinthe.

Par contre-exemple:

open("data/3x2/66.png")



Pour qu'un pseudo-labyrinthe soit un vrai labyrinthe,

- · il est nécessaire qu'il ait le bon nombre de murs,
- et il est suffisant qu'il soit de plus connexe.