



GRAPHES ET RECHERCHE OPÉRATIONNELLE

Rapport final

Chef de projet :

Martin CARTON

Responsable qualité :

Maxime ARTHAUD

Maxence AHLOUCHE

Korantin AUGUSTE

Thomas FORGIONE

Thomas WAGNER

20 décembre 2013

Table des matières

1	Introduction	3
2	UA : Graphes	4
2.1	Introduction	4
2.2	Définitions	4
2.3	Modélisation mathématique	5
2.4	Graphes eulériens	5
2.4.1	Analyse mathématique	5
2.4.2	Méthode de résolution	6
2.5	Graphes hamiltoniens	9
2.5.1	Analyse mathématique	9
2.5.2	Méthode de résolution	9
2.6	Problème du voyageur de commerce	11
2.6.1	Analyse mathématique	11
2.6.2	Heuristiques	11
2.6.3	Recherche locale	12
2.6.4	Métaheuristiques	13
2.6.5	Conclusion	14
3	UA : Programmation linéaire	15
3.1	Introduction	15
3.2	Problème du sac à dos	15
3.2.1	Présentation du problème	15
3.2.2	Résolution exacte	15
3.2.3	Résolution approchée	16
3.3	Problème du simplexe	17
4	UA : Jeux	18
4.1	Shifumi	18
4.1.1	Chaines de Markov	18
4.1.2	Variante	18
4.2	Jeu de la somme magique	18
4.2.1	Représentation sous forme de morpion	18
4.2.2	Algorithme du minmax appliqué au jeu du morpion	19
4.2.3	Élagage alpha-bêta	20
5	UA : Processus stochastiques	21
5.1	Introduction	21
5.2	Théorie des files d'attente	21
5.2.1	Cas M/M/1	21
5.2.2	Cas M/M/S	22

6	UA : Ingénierie robotique	24
6.1	Suivi de murs	24
6.1.1	Passage de l'extérieur d'un angle	24
6.2	Labyrinthe	24
6.2.1	Suivi de mur	24
6.2.2	Algorithme de Dijkstra	24
6.2.3	Algorithme A*	25
7	Bilan	26
7.1	Enseignement	26
7.2	Travail en groupe	26
7.3	Apprentissages	26

1 Introduction

Dans ce rapport, nous allons présenter les différents algorithmes, modèles, théorèmes, etc. que nous avons pu découvrir ou approfondir lors de l'UE de graphes et recherche opérationnelle.

Ce rapport ne nous servira pas à présenter les travaux accomplis lors des différentes unités d'acquisitions, ni à présenter nos programmes : pour cela, se référer aux rapports des UAs.

2 UA : Graphes

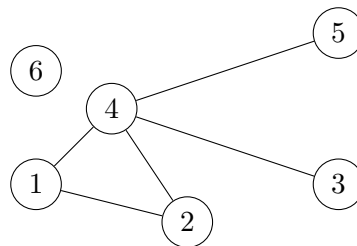
2.1 Introduction

La théorie des graphes est un domaine entre les mathématiques et l'informatique très utilisé dans la résolution de nombreux problèmes.

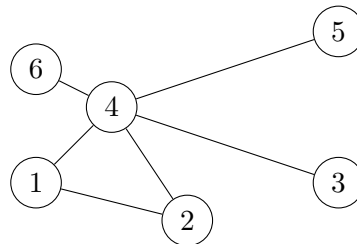
Nous verrons dans cette section quelques applications des graphes. Une dernière application sera vu dans la section 6.2.

2.2 Définitions

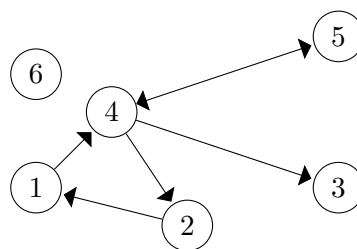
Graphe Un graphe est constitué d'un ensemble de sommets, et d'un ensemble d'arêtes (c'est-à-dire des couples de sommets) qui relient ces sommets.



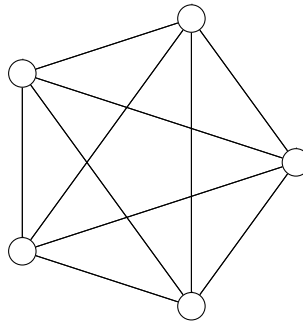
Graphe connexe Un graphe est dit connexe quand on peut aller de n'importe quel sommet vers n'importe quel autre sommet en suivant des arêtes.



Graphe orienté Un graphe orienté n'est pas constitué d'arêtes mais d'arcs (des paires de sommets).



Graphe complet Un graphe est dit complet quand tous ses sommets sont reliés deux à deux par une arête. Le nombre d'arêtes d'un tel graphe est alors $\frac{n(n-1)}{2}$.



Degré d'un sommet Le degré d'un sommet est le nombre d'arêtes incidentes à ce sommet.

2.3 Modélisation mathématique

Il existe plusieurs moyens de représenter des graphes. Parmi ceux-ci, le plus simple est la matrice d'adjacence, où l'on stocke une matrice de taille $n \times n$ (n étant le nombre de sommets), dont chaque colonne et chaque rangée représente un sommet. La case i, j de la matrice contient un 1 si les sommets i et j sont reliés par une arête (ou un arc dans le bon sens, dans le cas orienté). Évidemment, cette représentation est loin d'être efficace, la mémoire utilisée étant exponentielle quand le nombre de sommets du graphe augmente. Toutefois, elle peut servir pour certains algorithmes. Notamment, un algorithme de recherche de chemin peut multiplier la matrice d'adjacence par elle-même m fois : alors, il existera un chemin de taille m entre deux sommets si la case correspondante contient un 1.

On peut également représenter les graphes par une liste de sommets, chacun ayant une liste d'arêtes. En mémoire, cette structure est donc constituée d'une liste de pointeurs vers des sommets. Les sommets contenant une liste de pointeurs vers des arêtes. Chaque arête dispose d'un pointeur vers chaque sommet extrémité. Cette structure est évidemment plus efficace, car elle ne stocke que les informations nécessaires.

2.4 Graphes eulériens

2.4.1 Analyse mathématique

Un graphe eulérien est un graphe contenant un cycle eulérien, c'est-à-dire une chaîne parcourant toutes les arêtes du graphe une et une seule fois, en revenant au sommet de départ.

Théorème d'Euler Un graphe connexe est eulérien si et seulement si chacun de ses sommets est de degré pair.

Un graphe semi-eulérien, quant à lui, contient une chaîne eulérienne : celle-ci passe également par toutes les arêtes du graphe une seule et unique fois, mais ne retourne pas au sommet de départ. Le théorème précédent se généralise alors aux graphes semi-eulériens : un graphe connexe est semi-eulérien si et seulement tous ses sommets sauf

deux sont associés à un nombre pair d'arêtes. Dans ce cas, la chaîne eulérienne aura pour départ l'un des deux sommets associés à un nombre impair d'arêtes et pour sommet d'arrivée le deuxième.

2.4.2 Méthode de résolution

Afin de trouver une chaîne ou un cycle eulérien dans un graphe, on peut utiliser deux méthodes : une méthode qui teste toutes les possibilités, et une autre plus intelligente et moins coûteuse.

Matrices latines La première méthode (voir algorithme 1) est inspirée des matrices latines. Chaque coefficient de la matrice sera un ensemble de chaînes, une chaîne étant elle-même une liste de sommets. La matrice latine de notre graphe sera la matrice M dont chaque coefficient $m_{i,j}$ vaudra :

- l'ensemble vide si le nœud i n'est pas relié au nœud j dans le graphe ;
- un ensemble contenant pour unique élément la chaîne $[N_i, N_j]$ si les nœuds i et j sont reliés (où N_k représente le nœud k).

Nous définirons ensuite un produit sur les coefficients d'une telle matrice (voir algorithmes 2 et 3). Le produit de deux chaînes sera :

- nul si le dernier nœud de la première chaîne n'est pas le premier nœud du deuxième ;
- la concaténation des deux chaînes sinon.

Le produit de deux ensembles de chaînes sera l'ensemble contenant les produits de chaque couple de nœuds.

Pour tout k entier naturel, le coefficient (i, j) de la matrice M^k représentera l'ensemble des chaînes de longueur k reliant les nœuds i et j .

Puisque une chaîne eulérienne passe une unique fois par chaque arête, il suffira de calculer la matrice latine élevée à cette puissance pour trouver sur sa diagonale l'ensemble des cycles possibles. En éliminant à chaque produit les chaînes qui passent plusieurs fois par la même arête, on trouve l'ensemble des cycles eulériens.

La complexité de cet algorithme est exponentielle, calculer la puissance de la matrice latine revient en fait à calculer chaque chaîne possible dans le graphe, et tester si elle est un cycle eulérien ou non.

Algorithme d'Euler La deuxième méthode, basée sur l'algorithme d'Euler est nettement plus efficace. Une fonction récursive cherche un cycle eulérien d'un sous-graphe de notre graphe de départ, puis s'appelle récursivement sur chacun des sommets parcourus par cette chaîne, dans le graphe où l'on a supprimé les arêtes déjà parcourues. En reconstruisant ces cycles astucieusement, on parvient à trouver un cycle eulérien de complexité linéaire en le nombre d'arêtes du graphe.

Entrées : un graphe
Sorties : la liste des cycles ou chaînes eulériens si le graphe est eulérien
semi-eulérien ou la liste vide sinon

début

```

/* Construction de la matrice latine du graphe */
construire une matrice à n lignes et n colonnes;
remplir la matrice de listes vides;
pour chaque nœud du graphe faire
    pour chaque arête sortant de ce nœud faire
        ajouter la liste [noeud de départ, noeud d'arrivée] à la case de la matrice
        correspondante;
    fin
fin
n ← le nombre d'arêtes total du graphe;
calculer la puissance (n - 1)ième de la matrice
pour chaque coefficient de la matrice ainsi calculée faire
    si le coefficient n'est pas nul alors
        concaténer ce coefficient à la variable de retour;
    fin
fin
fin

```

Algorithme 1 : Méthode de la matrice latine

Entrées : A et B deux matrices latines
Sorties : le produit de ces deux matrices

début

```

construire la matrice de retour à n lignes et n colonnes;
initialiser chaque coefficient de cette matrice à la liste vide;
pour chaque coefficient de la matrice de retour faire
    pour  $k$  allant de 1 jusqu'à  $n$  faire
        calculer les chaînes produits entre  $a(i,k)$  et  $b(k,j)$ ;
        ajouter au coefficient de la matrice ces chaînes;
    fin
fin
fin

```

Algorithme 2 : Produit matriciel


```

Entrées : liste_1 et liste_2 deux listes de chaine
Sorties : une liste de chaines
début
    créer une liste de chaine vide (liste de retour);
    pour i dans liste_1 faire
        pour j dans liste_2 faire
            construire la chaine résultante de la concaténation de i et j (en enlevant
            le nœud présent deux fois);
            construire un ensemble de chaine vide;
            pour k allant de 1 à la longueur de la chaine construit faire
                construire la chaine élémentaire menant du nœud k au nœud k + 1;
                si cette chaine n'est pas dans l'ensemble alors
                    | ajouter cette chaine dans l'ensemble;
                fin
                sinon
                    | rendre la chaine nulle;
                    | sortir de la boucle;
                fin
            fin
        fin
        si le chaine n'est pas nulle alors
            | concaténer la chaine trouvée à la liste de retour
        fin
    fin
fin

```

Algorithme 3 : Produit entre listes de chaines (coefficients de matrices latines)

2.5 Graphes hamiltoniens

2.5.1 Analyse mathématique

Un graphe hamiltonien (resp. semi-hamiltonien) est un graphe sur lequel on peut trouver un cycle (resp. une chaîne) passant par tous les sommets une et une seule fois. Ce problème est donc celui d'un enfant qui souhaiterait visiter de manière unique toutes les salles d'un musée.

Le problème de savoir si un graphe est (semi-)hamiltonien est NP-complet, de même que de trouver un cycle ou une chaîne s'il y en a.

Il existe cependant des conditions suffisantes pour lesquelles on peut affirmer qu'un graphe est hamiltonien.

Théorème Un graphe complet est hamiltonien. C'est une conséquence du théorème de Dirac.

Théorème de Dirac Un graphe simple à n sommets ($n \geq 3$) dont chaque sommet est au moins de degré $\frac{n}{2}$ est hamiltonien.

Théorème de Ore Un graphe simple à n sommets ($n \geq 3$) tel que la somme des degrés de toute paire de sommets non adjacents vaut au moins n est hamiltonien.

Théorème de Pósa Un graphe simple à n sommets ($n \geq 3$) est hamiltonien si :

- pour tout entier k tel que $1 \leq k < \frac{n-1}{2}$ le nombre de sommets de degré inférieur ou égal à k est inférieur à k ;
- le nombre de sommets de degré inférieur ou égal à $\frac{n-1}{2}$ est inférieur ou égal à $\frac{n-1}{2}$.

Fermeture d'un graphe La fermeture d'un graphe est le graphe construit à partir de celui en rajoutant des arêtes entre chaque sommets a et b tel que $\deg(a) + \deg(b) > n$ tant qu'il en existe.

Théorème de Bondy et Chvátal Un graphe est hamiltonien si et seulement si sa fermeture est hamiltonienne.

Ce théorème n'est utile que si l'on peut utiliser l'un des théorèmes précédents sur la fermeture.

2.5.2 Méthode de résolution

Pour tester si un graphe est hamiltonien on peut utiliser les théorèmes précédents. Si le graphe ne respecte les conditions d'aucun de ces théorèmes, on recherche une chaîne hamiltonienne dans ce graphe.

Pour rechercher une chaîne hamiltonienne dans un graphe, on pourrait chercher parmi toutes les chaînes possibles. La complexité d'un tel algorithme (voir algorithme 4) dans le pire des cas est donc très mauvaise : $O(n!)$. Comme on peut s'arrêter dès qu'on a trouvé une chaîne sans devoir tester toutes les autres chaînes possibles, la complexité moyenne sera inférieure.

Entrées : un graphe
Entrées : un sommet de départ optionnel `node_from`
Entrées : un ensemble (éventuellement vide) de nœuds déjà parcouru `nodes_done`
Sorties : une chaîne hamiltonienne sous la forme d'une liste ordonnée de sommets, ou None s'il n'en existe pas

```

début
  si node_from n'a pas été fourni alors
    | node_from ← un nœud du graphe;
  fin
  ajouter node_from à nodes_done;
  si cardinal(node_from) == ordre(graphe) alors
    | retourner [node_from]
  fin
  pour chaque arête dans le graphe faire
    | autre ← le sommet opposé à node_from par rapport à cette arête;
    | si autre dans nodes_done alors
    | | passer à la prochaine arête
    | fin
    | appeler la fonction récursivement avec le graphe, node_from et nodes_done
    | comme paramètres;
    | si la liste retournée est non-vide alors
    | | y ajouter node_from au début et la retourner;
    | fin
  fin
fin

```

Algorithme 4 : Recherche de chaîne hamiltonienne

2.6 Problème du voyageur de commerce

2.6.1 Analyse mathématique

Le problème du voyageur de commerce consiste à chercher un chemin passant par tous les sommets du graphe, de longueur minimale. Ce problème peut s'illustrer par l'exemple d'une fraiseuse qui doit percer des trous dans une plaque le plus rapidement possible, ou encore par un car de touristes qui souhaiterait trouver l'itinéraire le plus rapide pour visiter un certain nombre de lieux.

On peut modéliser ce problème par un graphe complet, dont les arêtes ont un coût qui correspond à la distance entre chaque sommet, on cherche alors le cycle hamiltonien de coût minimal. On sait qu'un tel cycle existe car le graphe est complet.

Cependant trouver un tel cycle est un problème NP-complet : il n'existe donc pas d'algorithme efficace pour trouver ce cycle, à part une recherche exhaustive. En effet, la seule méthode exacte consisterait à tester toutes les chaînes hamiltoniennes, et à prendre celle la plus courte, mais le nombre de chaînes hamiltoniennes croît exponentiellement en fonction du nombre de sommets dans le graphe.

Nous allons donc nous concentrer sur les méthodes approchées de résolution, qui peuvent donner de très bons résultats tout en étant rapides. Toutefois, le résultat n'est donc pas forcément le plus court.

2.6.2 Heuristiques

Les heuristiques vont nous permettre de construire un chemin court (par rapport au plus court possible), de manière rapide, avec le moins de calcul possible. Étant donné qu'on est confronté à énormément de possibilités pendant la recherche, elles vont permettre d'orienter cette dernière, en faisant des choix les plus judicieux possibles sur les possibilités à explorer.

Exemple Une heuristique simple consiste à partir d'un sommet au hasard du graphe et d'aller au sommet le plus proche sur lequel on n'est pas encore passé (puis à retourner au sommet de départ pour boucler le cycle). Cet algorithme est en $O(n)$ et donc rapide. Mais il n'offre cependant aucune garantie de résultat, il existe même des graphes pour lesquels il donne le pire cycle.

Plus généralement, chercher parmi les p sommets les plus proches s'avère être une solution relativement efficace, avec une complexité en $O(p^n)$ (donc toujours exponentielle si $p \neq 1$).

Une méthode purement basée sur cette heuristique consisterait donc à parcourir tout le graphe, en allant sur le voisin le plus proche du sommet courant :

```
Entrée : g (Graphe complet)
Sortie : (coût, cycle) où cycle est un cycle hamiltonien construit selon la
         méthode du plus proche voisin et coût son coût associé sous forme de liste de
         sommets
coût = 0
cycle = ["un sommet de g au hasard"]

tant qu'il reste des sommets:
```

```

# On ajoute au cycle le sommet suivant
plus_proche = "sommet de g sur lequel on est pas encore passé le plus proche
               du dernier sommet du cycle"

coût += "coût de plus_proche au dernier sommet du cycle"
cycle = cycle :: plus_proche

# On ferme le cycle
coût += "coût du dernier au premier sommet de cycle"
cycle = cycle :: "premier sommet de chaîne"

retourner (coût, cycle)

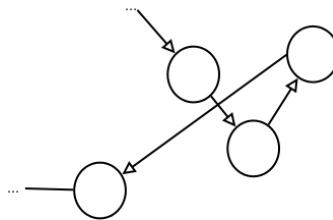
```

2.6.3 Recherche locale

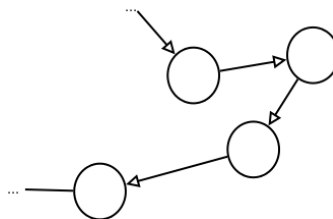
Les heuristiques nous donnant des solutions acceptables, choisies avec un minimum de « bon sens », il est ensuite possible de tenter d'améliorer ces solutions, via de la recherche locale. Partant d'une solution fournie, on va explorer les solutions voisines à cette dernière, afin de voir si on pourrait pas trouver des solutions encore meilleures parmi leur voisinage.

Exemple Un algorithme de recherche locale adapté au problème du voyageur de commerce est le 2-opt (voir algorithme 5). Le principe du 2-opt consiste à tenter d'éliminer les « boucles » qui pourraient survenir dans le chemin, afin de le rendre plus court.

Ainsi, partant du chemin suivant (qu'on obtiendrait logiquement en suivant l'heuristique consistant à aller sur le sommet le plus près) :



On obtiendrait ceci, en éliminant le croisement :



Il a donc une complexité quadratique du nombre de sommets du cycles.

L'application du 2-opt sur le chemin obtenu via une heuristique simple peut donner des résultats plus proches de la solution optimale qu'on pourrait le penser, et la combinaison des deux est donc une bonne méthode.

```

Entrées : un cycle hamiltonien (liste de sommets) et son coût
Sorties : un cycle hamiltonien et son coût inférieur ou égal au coup d'entrée
début
  pour chaque couple de sommets  $(a, b)$  dans le cycle faire
    nouveau_coût ← coût
    – coût de a à son successeur dans le cycle
    – coût de b à son successeur dans le cycle ;
    + coût de a à b
    + coût du successeur de a au successeur de b dans le cycle
    si nouveau_coût < coût alors
      | coût = nouveau_coût cycle = cycle crée en échangeant a et b dans cycle;
    fin
  fin
  retourner (coût, cycle)
fin

```

Algorithme 5 : 2-opt

2.6.4 Métaheuristiques

Plutôt que d'utiliser une simple heuristique pour trouver une solution à priori plutôt bonne, puis d'y appliquer une recherche locale pour tenter de l'améliorer encore, il est possible d'utiliser des « métaheuristiques ». Ces algorithmes vont avoir besoin d'heuristiques et de recherche locale, mais vont s'en servir en boucle, pour tenter sans cesse de trouver une solution meilleure.

Ils vont partir explorer différentes parties de l'espace, souvent en guidant leur exploration grâce à l'heuristique, et en essayant de retomber sur des parties de l'espace les plus intéressantes possibles grâce aux algorithmes de recherche locale.

Il existe énormément de métaheuristiques. En voici quelques uns :

Recherche locale itérée métaheuristique très simple consistant à utiliser une heuristique puis appliquer de la recherche locale pour améliorer son résultat. Ensuite, on perturbe légèrement ce résultat, on applique à nouveau une recherche locale et on recommence.

Recherche tabou amélioration de la recherche locale itérée, qui va utiliser une « liste taboue » bannissant toute recherche autour des zones de l'espace déjà explorées.

Recuit simulé explore d'abord l'espace sans se restreindre aux parties donnant des solutions efficaces, puis se restreint de plus en plus au voisinage de celles-ci. Converge donc vers les solutions les plus efficaces trouvées, puis relâche les contraintes et explore autour de ces dernières, quitte à trouver des solutions vraiment moins efficaces. Recommence à se contraindre aux plus efficaces, etc. . .

Algorithmes génétiques imitent la sélection naturelle, avec une population de solutions qui évoluent en mutant et en s'échangeant leurs caractéristiques entre elles. On

peut même faire évoluer des populations séparément avec les modèles en îles, pour avoir plusieurs populations très différentes.

Colonies de fourmis imitent là encore la nature en simulant des phéromones déposées par des fourmis virtuelles, qui orientent la recherche au fil du temps.

2.6.5 Conclusion

Il est intéressant de constater que les heuristiques, les méthodes de recherche locales et les métaheuristiques sont des choses extrêmement générales, utilisées pour résoudre énormément de problèmes demandant d'explorer un espace extrêmement grand.

Elles ne sont donc pas propres au voyageur du commerce, même si on a vu comment, dans ce cas précis, on pouvait obtenir des résultats corrects en se passant de métaheuristiques. On pourrait donc améliorer ces résultats en en utilisant.

3 UA : Programmation linéaire

3.1 Introduction

La programmation linéaire, ou optimisation linéaire, consiste à maximiser (ou de manière équivalente minimiser) une fonction linéaire sur un polyèdre convexe (dont un cas particulier courant est sous des contraintes linéaires).

3.2 Problème du sac à dos

3.2.1 Présentation du problème



Ce problème paraît simple en apparence : nous avons un ensemble d'objets, chaque objet pouvant avoir une masse différente et ayant une certaine valeur, et nous voulons remplir un sac à dos de manière à maximiser la valeur totale, sans dépasser une certaine masse maximale.

Résoudre ce genre de problème est utile par exemple en gestion de portefeuilles pour trouver le meilleur rapport entre rendement et risque, ou en découpe de matériaux, pour minimiser les chutes.

Ce problème est un problème d'optimisation linéaire, en effet, cela revient à résoudre le problème :

$$\max_{i \in S' \subset S} v_i \quad \left| \quad \sum_{i \in S'} m_i \leq W \right.$$

où S est l'ensemble des objets, S' est un ensemble de n objets choisis, v_i la valeur de l'objet $i \in S$, m_i sa masse et W la masse maximale autorisée dans le sac.

Cependant la résolution de ce problème n'est pas simple : déterminer s'il est possible de dépasser une valeur minimale sans dépasser le poids maximal est un problème NP-complet.

3.2.2 Résolution exacte

Une exploration exhaustive de l'ensemble des parties de S n'est pas très réaliste, car celui-ci est de cardinal $2^{\text{card}S}$.

Mais, ce problème peut être résolu en utilisant la programmation dynamique¹. En

1. Qui consiste à résoudre un problème de taille n à partir de la résolution d'un problème de taille $n - 1$

effet, on peut déterminer si un objet i fait parti de l'ensemble des objets à choisir en considérant le problème sur l'ensemble $S \setminus \{i\}$ et la masse maximale $W - m_i$.

Toutefois, un tel algorithme (voir algorithme 6) fonctionne uniquement si les poids des objets sont des entiers. De plus sa complexité en temps est en $O(nW)$ et celle en mémoire en $O(W)$ ².

```

Entrées : une liste d'objets
Entrées : une masse maximale autorisée
Sorties : la valeur maximale qu'il est possible d'atteindre
début
    ligne_courante = liste composée de (masse_max+1) zéros;
    ligne_prec = liste composée de (masse_max+1) zéros;
    pour chaque objet obj de la liste d'entrée faire
        pour  $m$  variant de 0 à masse_max faire
            si masse(obj) ≤  $m$  alors
                ligne_courante[ $m$ ] ← max(ligne_prec[ $m$ ],
                    ligne_prec[ligne[m-masse(obj)] + prix(obj));
            fin
        fin
        ligne_prec ← ligne_courante
    fin
    retourner ligne_courante[masse_max]
fin

```

Algorithme 6 : Algorithme de résolution exacte du problème du sac à dos

3.2.3 Résolution approchée

Un autre algorithme pour résoudre ce problème, dit algorithme glouton, consiste simplement à choisir les « meilleurs » objets jusqu'à que la masse maximale soit dépassée. Le critère déterminant quels sont les meilleurs objets pourrait être la masse faible, le prix élevé, ou le rapport prix/masse élevé.

Cet algorithme est beaucoup plus rapide que le précédent (il a une complexité en temps de $O(n \log n)$ (pour le tri des objets)) et ne nécessite en mémoire que la liste des objets, mais ce n'est qu'un algorithme approché. Les résultats obtenus sont cependant très satisfaisant, en effet en considérant le ratio prix/masse, on obtient des résultats très proches de l'optimum (quelques pourcents d'erreur relative en moyenne, mais aucune garantie n'est fournie : il peut même fournir la pire solution).

De plus il peut être utilisé quand les masses ne sont pas entières.

2. En pratique on pourrait l'utiliser sur des masses non-entières en les multipliant, ce qui augmenterait la complexité du même facteur. De plus on peut réduire la complexité temporelle en $O(nW')$ avec $W' = \frac{W}{\text{ppcm}(\text{toutes les masses})}$.

Un autre algorithme pour résoudre ce problème est inspiré du comportement des fourmis : une “fourmi” se promène plus ou moins au hasard dans l’ensemble des possibilités en marquant les objets choisis comme intéressants (comme les fourmis le font avec les phéromones). Ces fourmis vont essayer de choisir de plus en plus souvent les objets ayant souvent été marqués intéressants. On s’arrête après un certain nombre de tours ou quand les nouvelles itérations ne sont plus considérées suffisamment intéressantes.

3.3 Problème du simplexe

TODO

4 UA : Jeux

4.1 Shifumi

Une stratégie simple et efficace à laquelle on pourrait penser pour gagner au Shifumi serait de jouer de manière aléatoire.

Et en effet, il s'avère que si les deux joueurs jouent de manière équiprobable, on a affaire à un équilibre de Nash : aucun changement de stratégie de la part d'un joueur ne pourra lui permettre d'augmenter ses chances de gagner.

De plus, si un adversaire ne joue pas de manière aléatoire (ou augmente la probabilité de jouer un certain élément), alors on pourra prévoir ce qu'il va jouer et donc trouver une stratégie qui pourra le battre. Les humains étant très mauvais pour jouer de manière aléatoire, il est assez facile d'écrire une stratégie permettant de les battre.

4.1.1 Chaines de Markov

Une autre stratégie se base sur des chaînes de Markov : en se basant sur les derniers éléments joués, elle regarde dans l'historique pour voir l'élément qui était joué le plus souvent par l'adversaire après les derniers coups joués.

Cette stratégie s'avère vraiment efficace contre un joueur humain. Toutefois, elle est prévisible : si on sait qu'on a affaire à une telle stratégie, on peut jouer de manière à la battre.

C'est pour cela qu'une stratégie aléatoire est la seule pouvant maximiser nos gains dans le pire des cas.

4.1.2 Variantes

Toutes les variantes du Shifumi qui consistent à rajouter des éléments pour obtenir un nombre d'éléments pair (par exemple pierre/papier/ciseaux/puits) vont créer un dés-équilibre, car un élément sera moins efficace contre les autres. L'équilibre de Nash du jeu va alors consister à ne jamais jouer cet élément.

Si le nombre d'éléments est impair, alors le jeu pourra être équilibré, comme un Shifumi classique.

4.2 Jeu de la somme magique

Ce jeu consiste à choisir, à tour de rôle, n nombres parmi n^2 afin que leur somme soit égale à $\frac{n(n^2+1)}{2}$.

4.2.1 Représentation sous forme de morpion

Une représentation possible de ce jeu est le carré magique : les joueurs doivent choisir, l'un après l'autre une case dans un carré magique, leur but étant de contrôler une ligne, une colonne ou une diagonale entière du carré magique ; alors, les nombres qu'ils auront choisis totaliseront le score voulu. De même, ce problème correspond exactement au jeu du morpion, étendu à des grilles $n \times n$.

Ainsi, une des stratégies possibles pour un joueur du jeu de la somme magique est de construire un carré magique, et de représenter les nombres choisis par l'adversaire par un rond dans la case correspondante. Afin de choisir un nombre, il suffit d'appliquer la stratégie de morpion de son choix sur le carré magique, et de jouer le nombre correspondant.

Le choix du carré magique n'importe pas. En effet, dans un carré magique sont présentes toutes les possibilités de combinaison de nombres pour obtenir la somme voulue. Par conséquent, peu importe le carré magique d'ordre n que l'on choisit, les représentations sous forme de morpion seront toutes équivalentes.

Le morpion étant un jeu où l'on essaie de minimiser la perte maximum, on peut s'intéresser à l'algorithme du minmax, pour déterminer une stratégie non perdante.

4.2.2 Algorithme du minmax appliqué au jeu du morpion

L'algorithme du minmax consiste à évaluer toutes les positions de jeu atteignables depuis la position courante, sur une certaine profondeur (autrement dit, un certain nombre de tours de jeu), et à jouer de manière à atteindre la position la plus avantageuse, en supposant que l'adversaire joue toujours le meilleur coup pour lui-même (ce coup étant évalué avec notre propre fonction d'évaluation, qui n'est pas forcément la même que celle de l'adversaire).

Par conséquent, afin d'implémenter l'algorithme du minmax, il faut commencer par déterminer une fonction d'évaluation.

Fonction d'évaluation La fonction d'évaluation que nous avons choisie est très simple : une ligne, colonne ou diagonale (que nous appelleront désormais simplement "ligne") complétée avec notre symbole (ce qui signifie qu'on a gagné) vaut $+\infty$; si, au contraire, l'adversaire a complété une ligne, alors cette ligne vaut $-\infty$. Une ligne contenant uniquement notre symbole rapporte le nombre d'occurrences de notre symbole dans cette ligne ; à l'inverse, une ligne contenant uniquement le symbole de l'adversaire rapportera négativement le nombre. Toutes les autres lignes ne rapportent aucun point. Ainsi, l'évaluation d'une position de jeu est la somme des points rapportés par chacune de ses lignes, colonnes et diagonales.

Minmax L'algorithme du minmax va construire (implicitement) l'arbre des coups possibles à partir de la position courante. L'évaluation d'un nœud de cet arbre sera :

- si c'est à notre tour de jouer, le maximum de l'évaluation de nos fils ;
- si c'est à l'adversaire de jouer, le minimum de l'évaluation de ses fils (i.e. on suppose que l'adversaire joue le meilleur coup à sa disposition, selon la fonction d'évaluation du joueur courant).

L'évaluation d'une feuille de l'arbre se fera par la fonction d'évaluation définie précédemment.

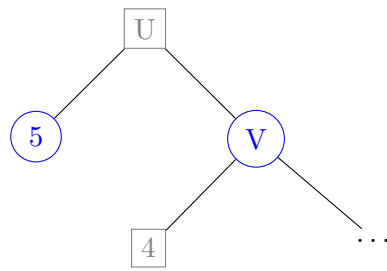
Ainsi, l'algorithme se dirigera naturellement vers la position la plus avantageuse pour lui.

4.2.3 Élagage alpha-bêta

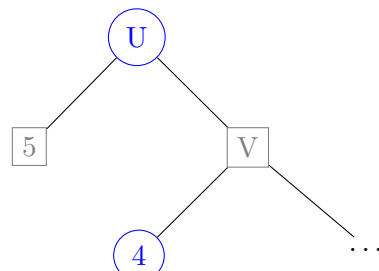
L'élagage alpha-bêta permet de réduire le nombre de nœuds à parcourir durant l'algorithme du minmax.

Cet algorithme arrête le parcours des fils d'un nœud quand il se rend compte qu'il ne pourra pas faire mieux.

Dans l'exemple suivant, où les nœuds en bleus sont ceux où l'on doit prendre le minimum, et ceux en gris le maximum :



Coupure Alpha



Coupure Bêta

On se rend bien compte qu'on n'a pas besoin de parcourir les nœuds suivant, car on prend le maximum des minimums, ou l'inverse.

Par exemple, pour la coupure alpha : si on trouve des fils de V plus petit que 4, on va prendre le maximum, donc c'est 4 qui sera utilisé, et si on trouve plus grand ou égal à 5, on devra prendre le minimum au niveau de V , donc on prendra 5 dans tous les cas.

Au final, cette amélioration permet de gagner un temps considérable pour obtenir le même résultat.

5 UA : Processus stochastiques

5.1 Introduction

La programmation stochastique cherche à étudier la progression au cours du temps de processus aléatoires.

5.2 Théorie des files d'attente

Une file d'attente est un système ayant une entrée par laquelle arrivent des tâches, ou client, qui attendent leur tour avant d'être traitée une pour en sortir.

Elles sont utilisées pour l'étude de beaucoup de systèmes : attentes de clients à des guichets, trafic routier, traitement des tâches par un serveur, etc.

Les files sont étudiées en fonction de la loi qui gère l'entrée, la loi qui gère la sortie et le nombre de "serveurs" qui traitent les clients.

La loi de Little est cependant un résultat général :

$$N = \lambda T_s$$

où N est le nombre moyen de clients dans le système, λ la fréquence moyenne d'entrée et T_s le temps moyen passé dans le système.

5.2.1 Cas M/M/1

On considère une file d'attente où la loi d'entrée suit une loi de Poisson de paramètre λ (λ est donc le nombre moyen d'arrivées par unité de temps) et que le temps de service suit une loi exponentielle de paramètre μ ($\frac{1}{\mu}$ est donc le temps moyen de traitement, sans compter l'attente dans la file).

On dit que ce genre de file d'attente est de type $M/M/1$ selon les notations de Kendall.

Dans ce cas, le nombre moyen d'arrivées pendant le temps de service, appelé trafic offert, est $\rho = \frac{\lambda}{\mu}$. Le système converge alors si et seulement si $\rho < 1$.

La file peut être représentée comme une chaîne de Markov où chaque état i représente la probabilité qu'il y ait i voitures dans le système (voir figure 1).

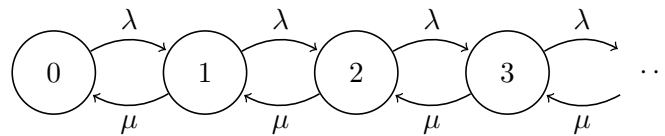


FIGURE 1 – Représentation d'une file M/M/1 comme une chaîne de Markov [7]

Ces états sont liés en régime permanent par les équations :

$$\begin{cases} \lambda p_0 = \mu p_1 \\ \lambda p_1 = \mu p_2 \\ \dots \\ \lambda p_n = \mu p_{n+1} \\ \dots \end{cases}$$

et

$$\sum_{i=0}^{+\infty} p_i = 1$$

D'où $p_n = \left(\frac{\lambda}{\mu}\right)^n p_0 = \left(\frac{\lambda}{\mu}\right)^n \left(1 - \frac{\lambda}{\mu}\right) = \rho^n (1 - \rho)$ (d'où la condition $\rho < 1$).

Le nombre moyen de clients dans le système est donc :

$$N = \sum_{i=0}^n i p_i = \frac{\rho}{1 - \rho}$$

D'après la loi de Little, le temps moyen passé dans le système est donc :

$$T_s = \frac{1}{\lambda} \frac{\rho}{1 - \rho} = \rho \frac{\lambda}{\mu - \lambda}$$

5.2.2 Cas M/M/S

Une généralisation du cas précédent sont les files de type $M/M/S$, où S dénote le nombre de serveurs. Les lois d'entrée et sortie restent les mêmes.

Ces files peuvent aussi être représentées avec les chaînes de Markov (voir figure 2).

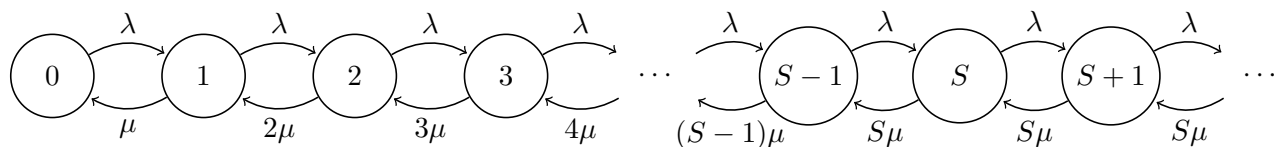


FIGURE 2 – Représentation d'une file M/M/S comme une chaîne de Markov [7]

L'étude de ces chaînes est plus compliquée car les états ne sont plus liés par la même équation :

$$\begin{cases} \lambda p_0 = \mu p_1 \\ \lambda p_1 = 2 \times \mu p_2 \\ \dots \\ \lambda p_{S-2} = (S-1) \times \mu p_{S-1} \\ \lambda p_{S-1} = S \times \mu p_S \\ \lambda p_S = S \times \mu p_{S+1} \\ \lambda p_{S+1} = S \times \mu p_{S+2} \\ \dots \end{cases}$$

On peut montrer que le système est en équilibre si et seulement si $\rho = \frac{\lambda}{S\mu} < 1$. Le nombre moyen de clients et temps moyen dans le système sont par contre beaucoup moins intuitifs :

$$N = \rho \left(1 + \frac{P_a}{S - \rho} \right)$$

$$T_s = \frac{1}{\mu} \left(1 + \frac{P_a}{S - \rho} \right)$$

où $P_a = P_0 \frac{\rho^S}{(S-1)!(S-\rho)}$ est la probabilité d'attendre et $P_0 = \frac{1}{\sum_{k=0}^{S-1} \frac{\rho^k}{k!} + \frac{\rho^S}{S!} \frac{1}{1-\rho/S}}$ est la probabilité que le système soit vide.

6 UA : Ingénierie robotique

6.1 Suivi de murs

On s'intéresse ici à la programmation d'un robot ³ afin qu'il puisse longer un mur.

Afin de longer un mur, on peut par exemple poser un capteur à ultrasons sur le côté gauche de notre robot. Lorsque nous détectons que nous sommes trop éloignés du mur, nous tournons légèrement à gauche.

Cette méthode donnant des résultats peu probants si la direction initiale du robot n'est pas exactement parallèle au mur, on peut ajouter un autre capteur à ultrasons à l'avant du robot. Ainsi, on peut tourner désormais à gauche, tout en avançant légèrement, dès qu'on détecte que le mur est trop loin ; et si on se retrouve face à notre mur, alors on tourne vers la droite jusqu'à ne plus l'être.

Ainsi, on peut suivre un mur droit de manière assez régulière.

6.1.1 Passage de l'extérieur d'un angle

Le passage de l'extérieur d'un angle (i.e. quand un mur tourne à gauche) se fait naturellement à partir du code pour longer d'un mur : il suffit de tourner à gauche (tout en avançant, afin d'éviter les collisions avec les murs) jusqu'à ce qu'on soit à nouveau à côté d'un mur. Naturellement, il faut adapter les coefficients de tournage, afin d'éviter que le robot ne prenne un angle trop large, et se retrouve finalement face au mur qu'il est censé longer.

6.2 Labyrinthe

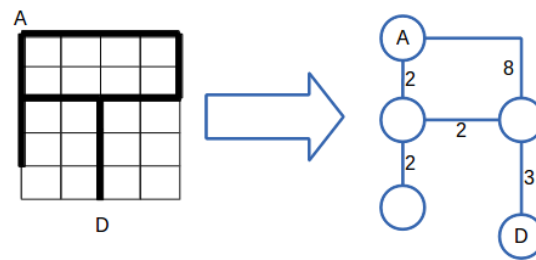
6.2.1 Suivi de mur

Le suivi de mur est déjà un algorithme admissible pour la résolution de labyrinthe, il trouvera une solution s'il en existe une. L'algorithme de Dijkstra et l'algorithme A* (qui est considéré comme une extension de premier) sont utilisés pour trouver le chemin le plus court.

6.2.2 Algorithme de Dijkstra

En obtenant un graph à partir du plan du labyrinthe.

3. Un robot en Lego Mindstorms NXT, nous ne disposons de plus que de deux capteurs à ultrasons et deux boutons poussoirs.



On peut appliquer l'algorithme de Dijkstra tel qu'il a été présenté dans la première partie "Graphes" à ce graphe et trouver le chemin le plus court.

6.2.3 Algorithme A*

Cet algorithme utilise deux listes de nœuds : une liste, dite ouverte, qui contient les nœuds explorables et une liste, dite fermée, qui contient les nœuds déjà explorés.

- On crée un nœud en lui attribuant un coût heuristique qui correspond au coût du nœud plus une estimation de la distance de ce nœud à l'arrivée.

Remarque : l'utilisation de ce coût heuristique est une différence notable avec l'algorithme de Dijkstra, elle permet de s'assurer que l'on va toujours plus ou moins dans la bonne direction.

Par exemple dans un graphe en étoile avec des branches de même taille et plusieurs nœuds par branches ou l'on part du centre pour rejoindre l'extrémité d'une branche l'algorithme de Dijkstra explore toutes les branches simultanément alors qu'avec l'utilisation du coût heuristique on explore directement et uniquement la bonne branche.

- On ajoute ce nœud à la liste ouverte.
- On prend le nœud qui a le meilleur coût heuristique dans la liste ouverte et on l'ajoute à la liste fermée.
- On crée les nœuds adjacents et pour chacun d'eux :
 - Leur coût est égal à la somme des coûts de leurs prédécesseurs et du coût entre les deux.
 - Si l'un d'eux est présent dans la liste ouverte on vérifie si ce nouveau chemin trouvé est plus rapide. Si c'est le cas on remplace celui qui est dans la liste ouverte par le nouveau sinon on oublie le nouveau.
 - S'il est déjà dans la liste fermée c'est qu'il a déjà été traité ou qu'il est en train d'être traité donc on l'oublie.
 - Et si il n'est ni dans la liste ouverte ni dans la liste fermée on l'ajoute à la liste ouverte.

À la fin, en remontant tous les prédécesseurs on remonte le chemin le plus court.

7 Bilan

7.1 Enseignement

Nous avons été surpris de la façon dont fonctionnent les séances de TD, et avons eu du mal à nous y faire : lors des séances, nous étions censés être lâchés sur les différents problèmes et nous renseigner par nous-mêmes. Toutefois, le professeur présent se mettait souvent à présenter des choses au tableau, et nous ne savions plus trop si nous devons avancer, ou stopper tout travail et l'écouter.

Il a aussi été assez frustrant de se répartir le travail : comme nous étions dans un groupe de 6 et avions quand même pas mal de choses à faire, il fallait forcément se concentrer sur un seul problème. Du coup, chacun a simplement abordé quelques points précis sur chaque UA, et n'a pas vraiment acquis de connaissances poussées sur tout le reste des sujets abordés.

Le fait de devoir faire des rapports à chaque séance était aussi très lourd à gérer, et assez peu pratique : nous avons l'impression de passer énormément de temps à écrire des rapports de séances, rapports d'UA... Ajouté au rapport final, cela donne un travail de rédaction très important.

7.2 Travail en groupe

L'utilisation d'un gestionnaire de version nous a permis de nous faciliter énormément le travail en centralisant tout le code et les rapports. Pour les rapports de fin de séance, nous avons aussi utilisé un « pad », qui permet d'éditer à plusieurs du texte en temps réel (alternative libre et simpliste à Google Docs).

Concernant le travail en groupe, il est clair que travailler en groupe de 6 en faisant en sorte que tout le monde travaille efficacement n'est pas évident.

Nous avons donc essayé de nous répartir le travail le plus efficacement possible mais ça n'a pas non plus été évident : à de nombreuses reprises, il fallait se recentrer et essayer de se re-répartir les tâches clairement, et ce n'est pas évident. Il y a donc eu certaines séances très peu productives (ou alors seulement sur certains points) avec aussi des pertes de motivation lors de certaines UAs...

Toutefois, les tâches étaient quand même généralement assignées à des binômes ou trinômes, et le travail a, dans l'ensemble, été plutôt efficace.

7.3 Apprentissages

Cette UE nous a donc permis de voir beaucoup de choses, mais de manière inégale : chacun ayant travaillé sur des choses différentes dans chaque UA.

Références

- [1] Fabrice Evrard, <http://evrard.perso.enseeiht.fr/Enseignement/2IN/>
- [2] Wikipédia, *Problème du sac à dos*,
http://fr.wikipedia.org/wiki/Probl%C3%A8me_du_sac_%C3%A0_dos
- [3] Wikipedia, *Knapsack problem*,
http://en.wikipedia.org/wiki/Knapsack_problem
- [4] David Pisinger's optimization codes,
<http://www.diku.dk/~pisinger/codes.html>
- [5] Frédéric Sur, *Les files d'attentes*,
www.loria.fr/~sur/enseignement/R0/Files1_FSur.pdf
- [6] Nils Berglund, *Processus aléatoires et applications*,
www.univ-orleans.fr/mapmo/membres/berglund/procal.pdf
- [7] Les figures 1 et 2 sont basées sur le travail de Gareth Jones, sous licence Creative Commons.
<http://en.wikipedia.org/wiki/File:Mmc-statespace.svg>