

TD 3 : Algorithme de Boyer-Moore

Sèverine Bérard - ISE-M, Faculté des Sciences, Université de Montpellier

Severine.Berard@umontpellier.fr

1 Règle du mauvais caractère

Exercice 1 (Règle *simple*) Écrivez en langage algorithmique la procédure qui permet de construire la table R issue de la règle simple du mauvais caractère.

Quelles structures de données utiliserez-vous lors de la programmation ?

Exercice 2 (Règle *améliorée*) Écrivez en langage algorithmique la procédure qui permet de construire la table S issue de la règle améliorée du mauvais caractère.

2 Règle du bon suffixe

Exercice 3 Construisez les tables suff et D pour le motif $P = \text{abacabacaba}$.

Pouvez-vous déduire les bords de P à partir de la table suff ?

3 Phase de recherche

Exercice 4 Modifiez l'algorithme de la phase de recherche donné en cours pour intégrer la règle améliorée du mauvais caractère, en vous appuyant sur l'algorithme que vous aurez proposé à l'exercice 2.