

# Déboguer un programme



La phase de débogage d'un programme, qui consiste à rechercher les erreurs de programmation, est très gourmande en temps. Ceci est particulièrement vrai avec Python dont le typage dynamique repousse la découverte des fautes au moment de l'exécution.

## 1. Le traceback de Python

Lorsque l'interpréteur Python rencontre un problème, une **exception** est levée. Si elle n'est pas capturée, cette exception provoque l'arrêt du programme et l'affichage d'un message appelé traceback. Ce message permet de connaître la nature et le contexte de l'incident.

```
>>> t = [1, 1, 2, 5, 14, 42, 1321]
>>> t[12]
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
IndexError: list index out of range
```

Le tableau suivant donne quelques exceptions courantes, observables en utilisant les structures de base de Python.

<b>NameError</b>	accès à une variable inexistante
<b>IndexError</b>	accès à un indice invalide d'un tableau
<b>KeyError</b>	accès à une clé inexistante d'un dictionnaire
<b>ZeroDivisionError</b>	division par zéro
<b>TypeError</b>	opération appliquée à des valeurs incompatibles
<b>ValueError</b>	Argument de valeur incompatible mais de bon type

## 2. Signaler un problème avec une exception

Il est possible de déclencher directement toutes ces exceptions (on dit « lever une exception ») avec l'opération **raise** de Python.

```
>>> raise IndexError('indice trop grand')
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
IndexError : indice trop grand
```



Cette opération s'écrit en faisant suivre le mot-clé **raise** du nom de l'exception à lever, lui-même suivi entre parenthèses d'une chaîne de caractères donnant des informations sur l'erreur signalée.

Le message affiché lorsqu'une exception interrompt un programme et donne un aperçu de l'état de la pile d'appels au moment où l'exception a été levée.

## Interfaces et exceptions

Les exceptions peuvent être utilisées en particulier dans les fonctions formant l'interface d'un module, pour signaler à un utilisateur du module toute utilisation incorrecte de ces fonctions. L'interface mentionnera dans ce cas quelles exceptions spécifiques sont levées et dans quelles conditions.

## Rattraper une exception

Les exceptions levées par un programme peuvent avoir plusieurs causes. Certaines traduisent, des erreurs du programme : celles qui sont imprévues et leurs conséquences ne sont pas maîtrisées. Dans ces conditions, interrompre l'exécution du programme est légitime. D'autres exceptions, en revanche, s'inscrivent dans le fonctionnement normal du programme : elles correspondent à des situations connues, exceptionnelles mais possibles.

Pour mettre en place ce comportement alternatif, il faut rattraper cette exception, c'est-à-dire l'intercepter avant que l'exécution du programme ne soit définitivement abandonnée, avec la construction suivante.

```
try :
    x = int (input ('Entrer un jour'))
except ValueError :
    print ('Entrer un entier valide')
```

Le mot-clé **try** suivi du symbole : (deux-points) introduit un premier bloc de code, puis le mot-clé **except** suivi du nom de l'exception et du symbole : précède un deuxième bloc de code. On qualifiera le premier bloc de normal et le second d'alternatif.

L'exécution d'une telle instruction procède comme suit. On exécute d'abord le bloc de code normal. Si l'exécution de ce bloc s'achève normalement, sans lever d'exception, alors le bloc alternatif est ignoré et on passe directement aux instructions suivantes. Si à l'inverse une exception est levée dans l'exécution du bloc normal, alors l'exécution de ce bloc est immédiatement interrompue et le nom de l'exception levée est comparé avec le nom précisé à la ligne **except**. Si les noms correspondent, l'exception est rattrapée et on exécute le bloc de code alternatif avant de passer à la suite. Sinon, l'exception est propagée et le programme s'interrompt.



# Les requêtes SQL



Le but de ce cours est de décrire la structure d'une requête SQL afin de sélectionner et mettre à jour des données. La sélection va consister en l'écriture de requêtes SQL permettant de trouver toutes les données de la base vérifiant un certain critère.

Le premier rôle du programmeur de bases de données va donc être de traduire des questions que l'on se pose sur les données du langage naturel au langage SQL, afin que le SGBD puisse y répondre.

## 1. Sélection de données

### Sélection de colonnes avec la clause SELECT

La commande **SELECT** permet de sélectionner des colonnes d'une ou plusieurs tables données en paramètre. Comme souvent, l'ensemble des colonnes peut être indiqué par une étoile \*. La syntaxe est :

```
SELECT colonne(s) FROM nom_table(s)
```

#### Exemple :

Prenons pour exemple la table TABLE\_NOTES dont le schéma relationnel et les enregistrements sont les suivants :

nom	maths	anglais	info
Joe	19	17	15
Alan	14	15	17
Zoe	18	16	20

Les requêtes SQL à base d'instruction SELECT suivantes renvoient les tables :

```
SELECT * FROM TABLES_NOTES ;
```

→ Renvoie →

nom	maths	anglais	info
Joe	19	17	15
Alan	14	15	17
Zoe	18	16	20

```
SELECT maths, nom FROM TABLE_NOTES ;
```

→ Renvoie →

maths	nom
19	Joe
14	Alan
18	Zoe

### Sélection de lignes avec la clause WHERE

La commande **WHERE** filtre des enregistrements à partir d'un critère de sélection. Cette instruction vient en complément de l'instruction **SELECT**. La syntaxe est :

```
SELECT colonne(s) FROM nom_table(s) WHERE critère_de_sélection
```



## Exemples :

```
SELECT * FROM TABLES_NOTES
WHERE maths>15 OR info>18 ;
```

→ Renvoie →

nom	maths	anglais	info
Joe	19	17	15
Zoe	18	16	20
Zoe	18	16	20

```
SELECT maths, nom FROM TABLES_NOTES
WHERE info>15 ;
```

→ Renvoie →

maths	nom
19	Zoe
18	Alan

## **Suppression des données redondantes**

Le premier exemple du tableau précédent fait apparaître des valeurs de retour redondantes (nom : Zoe). La commande **DISTINCT** associée à **SELECT** permet de supprimer ces doublons.

```
SELECT DISTINCT nom FROM TABLES_NOTES
WHERE maths>15 OR info>18 ;
```

→ Renvoie →

nom
Joe
Zoe

## **Tri de donnée avec ORDER BY**

Le tri par ordre alphabétique des données de retour sur une colonne de référence peut être effectué avec l'instruction **ORDER BY**. Le mot clé **ASC** stipule un tri croissant et **DESC** un tri décroissant.

```
SELECT * FROM TABLES_NOTES
ORDER BY anglais ASC ;
```

→ Renvoie →

nom	maths	anglais	info
Alan	14	15	17
Zoe	18	16	20
Joe	19	17	15

## **Les fonctions de groupes**

Les fonctions de groupes permettent d'obtenir des informations sur un ensemble de lignes travaillant sur les colonnes et non pas sur les lignes comme avec **WHERE**.

- ✗ **AVG** : calcule la moyenne d'une colonnes
- ✗ **SUM** : calcule la somme d'une colonnes
- ✗ **MIN, MAX** : calculent le minimum et le maximum d'une colonnes
- ✗ **COUNT** : donne le nombre de lignes d'une colonnes

```
SELECT AVG(maths), MIN(maths),
MAX(maths) FROM TABLES_NOTES ;
```

→ Renvoie →

17	14	19
----	----	----

## **Renommage avec la clause AS**

Les attributs des données renvoyées peuvent être renommées avec **AS** :

```
SELECT nom AS name FROM
TABLES_NOTES ;
```

→ Renvoie →

name
Alan
Zoe
Joe



## Les jointures avec JOIN

Une jointure permet d'associer dans une même requête plusieurs tables en les liant à partir d'un attribut commun. Par exemple, supposons que nous ayons une table contenant des mentions en fonction de la note obtenue, sur le principe suivant :

mention	note
Bien	14
Presque parfait	19
Inespéré	18

*Extrait de la table Table\_mentions*

Associer directement une mention à chaque élève en fonction de son résultat en mathématiques s'écrit :

```
SELECT Table_notes.nom,  
Table_mentions.mention FROM Table_notes JOIN  
Table_mentions ON  
Table_notes.maths = Table_mentions.note ;
```

→ Renvoie →

nom	mention
Alan	Bien
Zoe	Inespéré
Joe	Presque parfait

## 2. Modification d'une table

### Mise à jour d'une table avec INSERT INTO

La mise à jour d'une table avec un nouvel enregistrement s'effectue en entrant le tuple de nouvelles valeur dans la table avec la commande **INSERT INTO** :

```
INSERT INTO table (attr1, attr2, ...) VALUES (val1, val2 ...)
```

Par exemple, l'ajout d'une nouvelle appréciation s'écrit :

```
INSERT INTO Table_mentions (note, mention) VALUES (20 , 'Au top') ;
```

### Modification d'un enregistrement avec UPDATE

La modification de valeurs d'un enregistrement existant s'effectue avec la commande **UPDATE** :

```
UPDATE table SET (attr1 = val1, attr2 = val2...)
```

Par exemple la requête suivante change la note de mathématiques de Joe avec 15 :

```
UPDATE Table_notes SET maths=15 WHERE Nom='Joe' ;
```

### Supprimer un enregistrement

La suppression d'une ligne s'effectue avec la commande **DELETE** :

```
DELETE FROM table WHERE condition
```

La requête suivante supprime tous les enregistrements qui ont une note de maths ≤ 14



```
DELETE FROM Table_notes WHERE maths <= 14 ;
```

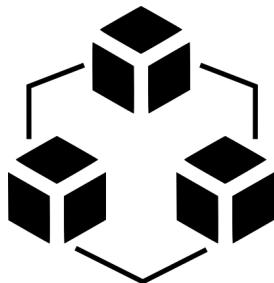
## Types de données en SQL

Les domaines abstraits du modèle relationnel correspondent à des types de données en langage SQL. Le tableau suivant récapitule les principaux types utilisés :

Nom du type	Description
<b>Numériques</b>	
<b>SAMLLINT</b>	Entier 16 bits signé
<b>INTEGER</b>	Entier 32 bits signé
<b>BIGINT</b>	Entier 64 bits signé
<b>Decimal(t, f)</b>	Décimal signé de t chiffres dont f après la virgule
<b>REAL</b>	Flottant 32 bits (valeur approchée)
<b>DOUBLE PRECISION</b>	Flottant 64 bits (valeur approchée)
<b>Chaîne de caractères</b>	
<b>CHAR(n)</b>	Chaîne de n caractères (espaces dans caractères manquants)
<b>VARCHAR(n)</b>	Chaîne d'au plus n caractères
<b>TEXT</b>	Chaîne de taille quelconque
<b>Date</b>	
<b>DATE</b>	Date au format 'AAAA-MM-JJ'
<b>TIME</b>	Heure au format 'hh:mm:ss'
<b>DATETIME</b>	Instant au format 'AAAA-MM-JJ hh:mm:ss'



# La programmation orientée objet (Poo)



La méthode classique de résolution des problème informatique passe généralement par l'analyse descendante qui consiste à décomposer un problème en sous problème jusqu'à descendre à des actions primitives.

On décompose ainsi un programme en un ensemble de sous-programmes appelés procédures qui coopèrent pour la résolution d'un problème. Cette méthode de résolution appelée programmation impérative, comporte de nombreux inconvénients. En effet les procédures et fonctions sont généralement des outils qui produisent et/ou modifient des données.

L'évolution d'une application développée suivant ce modèle n'est pas évidente car la moindre modification des structures de données d'un programme conduit à la révision de toutes les procédures manipulant ces données. De plus pour de très grosses applications, le développement peut être très long.

La POO résulte de la prise de conscience des problèmes posés par l'industrie du logiciel ces dernières années en termes de complexité accrue et de stabilité dégradée des logiciels développés. En effet la faiblesse de la programmation impérative tient essentiellement du fait que ce mode de programmation manipule une grande quantité de variables qu'il devient difficile d'identifier lorsque le programme devient très important.

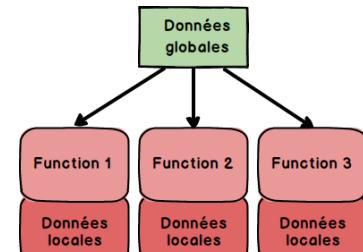


Figure 1: Programmation impérative

La Poo s'inspire du monde réel en faisant interagir des objets plus ou moins complexes à l'aide de messages. Ce paradigme de programmation laisse de côté la notion de variable au profit d'objet ayant chacun ses propres caractéristiques et dialoguant entre eux à l'aide de messages.

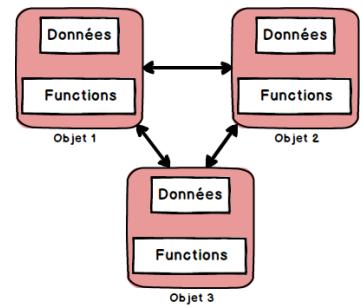


Figure 2: Programmation objet



## Repères historiques

La programmation orientée objet a fait ses débuts dans les années 1960 avec le langage Lisp. Cependant elle a été formellement définie avec le langage Simula (vers 1970) puis SmallTalk. Elle est maintenant incontournable dans les langages récents tels que Java ou Python.

# 1. Des objets communicants

Dans la programmation orientée objet, les différents **objets** utilisés peuvent être construits indépendamment les uns des autres (par exemple par des programmeurs différents) sans qu'il n'y ait de risque d'interférence.

Ce résultat est obtenu grâce au concept d'**encapsulation** : la fonctionnalité interne de l'objet et les variables qu'il utilise pour effectuer son travail, sont en quelque sorte enfermés dans l'objet.

Les autres objets et d'une façon général, le mode extérieur ne peuvent y accéder qu'à travers des procédures bien définies, c'est ce que l'on appelle l'**interface** de l'objet. Ces objets sont comme un iceberg qui ne laisse apparaître que son sommet au dessus de l'eau - l'interface - mais qui cache sous l'eau une partie importante et inaccessible - le traitement des données – (voir fig 3).

Il ne faut pas opposer la programmation impérative à l'orienté objet car, au final toute programmation des traitements reste tributaire des mécanismes de programmation procédurale et structurée. On y rencontre des variables, des arguments, des boucles, des arguments de fonction, des instructions conditionnelles, tout ce que l'on trouve classiquement dans les boîtes à outils impératives.

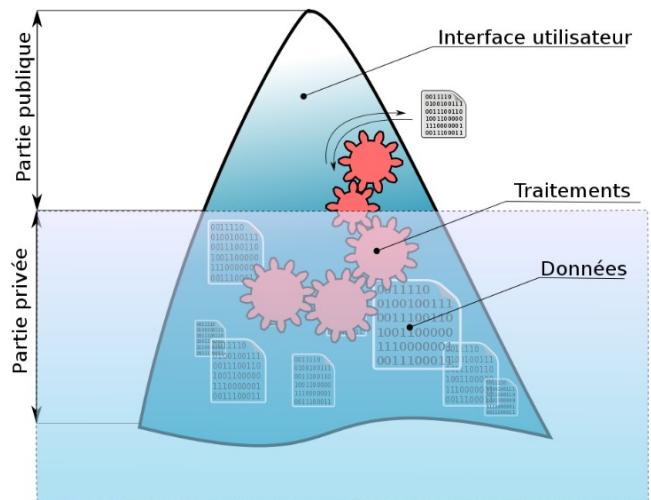


Figure 3: Métaphore de l'iceberg

# 2.Les classes

Comme dans la vie réelle, les objets d'une même famille ont des caractéristiques similaires. Par exemple toutes les voitures ont 4 roues, des portières, une peinture de finition... Dans la programmation objet, une classe est la description générale d'une famille d'objet. La classe est comme un moule à objets, elle définit les données communes (**attributs**) et les actions (**méthodes**) que les objets de la classe pourront réaliser.

Nom de la classe
- attribut 1
- attribut 2
- .....
- méthode 1
- méthode 2
- .....

Figure 4:  
Représentation  
d'une classe

Un objet est donc un paramétrage particulier d'une classe, ainsi tous les objets d'une même classe possèdent les mêmes méthodes et attributs. Par contre les valeurs des attributs changeront d'un objet à un autre.

La représentation d'une classe peut s'effectuer en suivant le modèle de la figure 4. Ce diagramme est appelé diagramme de classe.

# 3.Création d'une classe

L'encapsulation désigne le principe de regrouper des données brutes dans un objet avec un ensemble de méthodes permettant de les lire ou de les manipuler. Le but étant de :

- ➔ masquer leur complexité
- ➔ Proposer une interface simple d'utilisation
- ➔ Permettre de les modifier indépendamment du reste du programme



Les attributs et les méthodes des classes peuvent être déclarés en accès :

→ **Public** (+) : les autres objets peuvent y accéder et les modifier dans le cas des attributs.

→ **Privé** (-) : Les autres objets n'ont pas le droit d'y accéder directement.

Pour maintenir les caractéristiques d'encapsulation, il est d'usage de déclarer les différents attributs en accès privé, ceci afin de contrôler les modification des variables de la classe. Pour accéder aux valeurs des attributs de la classe, il faut alors proposer dans l'interface des méthodes renvoyant les valeurs lorsqu'on les invoque (**accesseurs / getters**) et d'autres pouvant les modifier (**mutateurs / setters**).

Chaque classe doit définir une méthode particulière appelée **constructeur**. Ce constructeur est une méthode invoquée lors de la création d'un objet, elle permet d'initialiser l'objet.

Prenons pour exemple la numérisation d'un avare (personne proche de son argent), dans sa définition qui est présentée figure 5 nous pouvons dire que :

- la classe possède deux attributs privés (nom et fortune)
- Le constructeur permet d'initialiser les attributs de la classe
- La classe possède un accesseur à l'attribut fortune (compter())

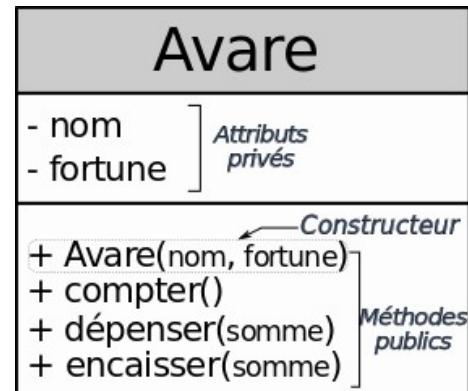


Figure 5: Classe "Avare"

## 4. Manipulation d'un objet

Une classe est un concept muni de caractéristiques et de propriétés. Pour bénéficier de ces caractéristiques/propriétés, il faut invoquer une instance de cette classe afin de créer un objet.

### Création d'un objet

La création objet s'effectue en invoquant le constructeur de la classe. Dans l'exemple de la classe Avare précédente, la création de deux objets « Picsou » et « Gates » de fortune respective 1 000 000\$ et 100 000 000 000\$ s'effectue de cette façon :

```
>>> balthazar = Avare("Picsou",1000000)
>>> bill = Avare("Gates",1000000000000)
>>> bill.compter()
1000000000000
>>> balthazar.compter()
1000000
```

L'évolution de la fortune de ces objets s'effectue en appelant les méthodes correspondantes :

```
>>> balthazar.encaisser(100000)
>>> balthazar.compter()
1100000
>>> bill.encaisser(100000)
>>> bill.compter()
100000100000
```



## 5.Implémentation d'une classe sous Python

On déclare la classe à l'aide du mot clé `class` :

```
1 class Avare :  
2     ''' Classe Avare :  
3         Caractérisé par sa fortune et son nom  
4     '''
```

Les lignes 2 à 5 permettent de documenter la classe à l'aide de docstring. Cette documentation est obtenue avec la commande `__doc__`

### **Le constructeur**

Le constructeur permet d'initialiser l'objet. Ce constructeur est défini avec `__init__`

```
6     def __init__(self, name, fortune) :  
7         self.__nom = name  
8         self.__fortune = fortune
```

La variable `self`, dans les méthodes d'un objet désigne l'objet lui même auquel s'appliquera la méthodes.

### **Accès public/privé**

La limitation d'une méthode ou d'un attribut à un accès privé est effectué en ajoutant un double underscore devant l'attribut/méthode. Par exemple l'attribut `self.__nom` est un attribut privé, pour le rendre public il faudrait écrire `self.nom`

### **Méthodes particulières**

Le langage Python possède un certain nombre de méthodes particulières, chacune avec un nom fixé et entouré d'un double underscore comme pour le constructeur `__init__`. Ces méthodes sont appelée par certaines opérations de prédéfinies de Python.

Méthode	appel	effet
<code>__str__(self)</code>	<code>str(obj)</code>	Renvoie une chaîne de caractère décrivant l'objet
<code>__repr__(self)</code>	Invocation de l'objet dans la console	Renvoie une chaîne de caractère décrivant l'objet

L'implémentation de la classe Avare est donc :

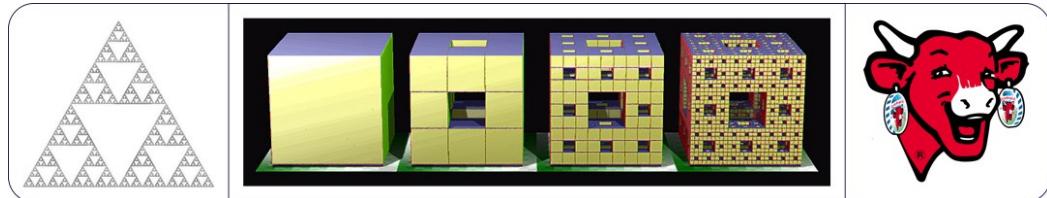
```
1 class Avare :  
2     ''' Classe Avare :  
3         Caractérisé par sa fortune et son nom  
4     '''  
5     def __init__(self, name, fortune) :  
6         self.__nom = name  
7         self.__fortune = fortune  
8  
9     def __repr__ :  
10        return 'Fortune de ' + self.__nom + ' : ' + str(self.__fortune) + '$'  
11  
12    def compter :  
13        return self.__fortune  
14  
15    def depenser(self,somme) :  
16        self.__fortune -= 0.9*somme # Un avar ne dépense jamais trop....  
17  
18    def encaisser(self,somme) :  
19        self.__fortune += somme
```



# Fonctions récursives



On dit qu'un programme est récursif si pour parvenir au résultat voulu il se réemploie lui-même. Cela peut s'illustrer par les images suivantes :



## 1. Principe de base :

Une fonction récursive simple s'écrit sous la forme :

```
def fonctionRécursive(args)
    if condition arret:
        return valeur
    fonctionRécursive(argument)
```

Pour écrire une fonction récursive, il faut :

- ➔ déterminer le type de données à renvoyer
- ➔ écrire la condition d'arrêt (appelé aussi cas de base) pour interdire une récursivité infinie
- ➔ écrire l'appel récursif

## 2. Intérêt de la récursivité

La récursivité fournit des algorithmes concis et élégants. Il s'agit à la fois d'un style de programmation mais également d'une technique pour définir des concepts et résoudre certains problèmes qu'il n'est parfois pas facile de traiter en programmant uniquement avec des boucles.

Il faut cependant ce méfier de la complexité, de plus il faut bien s'assurer de définir un cas d'arrêt pour interdire une récursivité infinie

## 3. Gestion de la mémoire lors d'un appel récursif

Pour chaque appel de fonction, les données (arguments de la fonction, place pour la valeur de retour, adresse de retour, les variables locales) sont stockés dans un espace réservé de la mémoire appelé la « pile ». Cette pile est une structure de données linéaire ayant pour maxime « dernier entré, premier sorti » (last in, first out – LIFO)

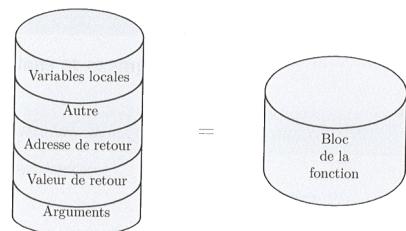


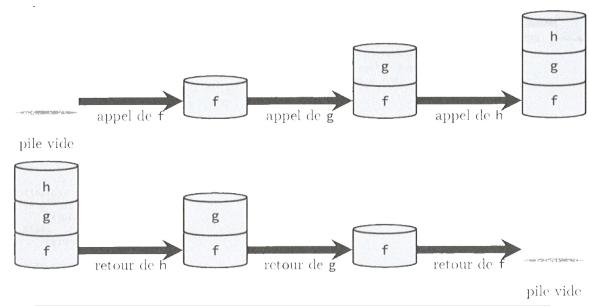
Figure 1: Pile LIFO



## Gestion des appels de fonctions

Considérons l'appel des fonctions suivantes :

```
def h(x):
    return x+1
def g(x):
    return h(x)+2
def f(x):
    return g(x)+1
```



L'appel de `f(5)` entraîne le mécanisme suivant dans la pile

## Pile d'appel sous Python

Lors de l'appel d'une fonction récursive une pile est utilisée. En Python, la taille de la pile est limitée à 1000 par défaut. En cas de dépassement le message d'erreur suivant s'affiche :

```
RuntimError : maximum recursion depth exceeded
```

## Types de récursivité

Il existe plusieurs types de récursivité :

- ➔ **récursivité simple** : un algorithme récursif est simple ou linéaire si chaque cas se résout en au plus un appel récursif. Le calcul de la factorielle en est un exemple.
- ➔ **récursivité multiple** : un algorithme récursif est multiple si l'un des cas qu'il distingue se résout avec plusieurs appels récursifs. Si "plusieurs=2" on parle de récursivité binaire.
- ➔ **récursivité terminale** : un algorithme est récursif terminal si l'appel récursif est la dernière instruction de la fonction. La valeur renournée est directement obtenue par un appel récursif.



# Structures de données linéaires



En informatique, une structure de données est une manière d'organiser les données dans le but de faciliter leur traitement.

Pour prendre un exemple de la vie quotidienne, on peut présenter des numéros de téléphone par département, par nom, par profession (comme les Pages jaunes), par numéro téléphonique (comme les annuaires destinés au télémarketing), par rue et/ou une combinaison quelconque de ces classements. À chaque usage correspondra une structure d'annuaire appropriée.

En organisant d'une certaine manière les données, on permet un traitement automatique de ces dernières plus efficace et rapide. On parle de **type abstrait de données (TAD)**.

Le fait d'utiliser une structure de données appropriée à un traitement informatique peut également faire baisser de manière significative la complexité d'une application informatique et ainsi contribuer à diminuer le taux d'erreurs.

## 1. Piles (Stack)

Pour beaucoup d'applications, les seules opérations à effectuer sur les listes sont des insertions et des suppressions aux extrémités. Dans les piles les insertions et les suppressions se font à une seule extrémité, appelée sommet de pile.

### Exemples d'utilisation

- ➔ La fonction annuler sur un logiciel
- ➔ Pages web visitées sur un navigateur
- ➔ Dans un microprocesseur une pile est réservée dans la mémoire afin d'y ranger les arguments des sous programmes et les adresses de retour.

### Fonctionnement d'une pile

Une pile est une structure de données linéaire (données rangées en ligne) qui a pour principe que le dernier élément entré sera le premier sorti. Les piles sont aussi appelées **LIFO**, pour **Last-In-First-Out**.

Une bonne image pour représenter une pile est une pile d'assiettes : c'est en haut de la pile qu'il faut prendre ou mettre une assiette.

L'implémentation en mémoire de cette structure est très simple, elle est réalisée en affectant une zone mémoire contiguë de taille égale à la taille de la pile souhaitée. Le haut de la pile (position du dernier élément empilé) étant constamment repéré pointeur.

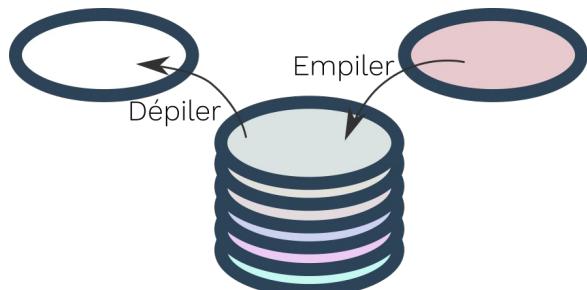


Figure 1: Fonctionnement d'une pile

### Interface de manipulation

La manipulation des types de données abstraites s'effectue à partir d'un ensemble de routines constituant l'interface de manipulation. L'interface de manipulation d'une pile est habituellement composée des primitives suivantes :



Nom	Opérations	Implémentation Python à partir d'une liste
creer_pile()	Retourne une pile vide	= []
est_vide(p)	Teste si la pile <b>p</b> est vide. Renvoie True si vide.	== []
empiler(p, e)	Empile l'élément <b>e</b> sur la pile <b>p</b>	.append(e)
depiler(p)	Dépiler de <b>p</b> un élément	.pop()

Remarque : La méthode pop() a deux effets :

- ✗ elle retire le dernier élément de la liste
- ✗ elle renvoie la valeur de l'élément retiré

## 2. File (queue)

Une file dite aussi file d'attente (en anglais queue) est une structure de données basée sur le principe du premier entré, premier sorti désigné en anglais par l'acronyme FIFO (first in, first out)

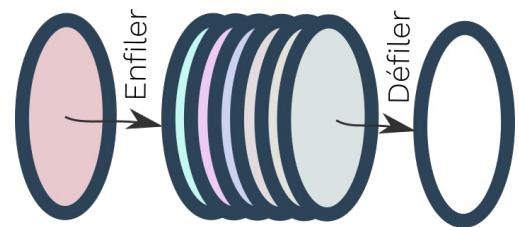


Figure 2: fonctionnement d'une file

### Exemples d'utilisation

- ✗ File d'attente d'un serveur d'impression qui traite les documents à imprimer au fur et à mesure où ils arrivent (spool)
- ✗ Mémoire tampon d'une carte réseau (buffer) qui mémorise les bits transmis lorsqu'ils arrivent et les transmet au microprocesseur à la demande sous forme d'octets.

### Opérations de base

L'interface de manipulation d'une file est composée habituellement des primitives suivantes :

Nom	Opérations	Implémentation Python à partir d'une liste
creer_file()	Retourne une file vide	= []
est_vide(f)	Teste si la file <b>f</b> est vide. Renvoie True si vide.	== []
enfiler(f, e)	Enfile l'élément <b>e</b> sur la file <b>f</b>	.append(e)
defiler(f)	Défiler de <b>f</b> un élément	.pop(0)

## 3. Les listes

Une liste est une structure de données permettant de regrouper des données et dont l'accès est séquentiel. Elle correspond à une suite finie d'éléments repérés par leur rang (index). Les éléments sont ordonnés et leur place a une grande importance.

Une liste est évolutive, on peut ajouter ou supprimer n'importe quel élément.



## Notions de listes et de tableaux

Un tableau est un ensemble de taille fixe contenant des valeurs de même type. Le fait que la taille ne varie pas durant son utilisation (interdiction de rajouter des éléments) facilite son implémentation en mémoire en allouant un espace mémoire contiguë. Contrairement au tableau, la taille d'une liste peut varier au cours du temps. En effet, une liste n'est pas allouée en une seule fois, mais chaque élément est alloué indépendamment, sous la forme d'un maillon.

### Temps d'accès à une élément

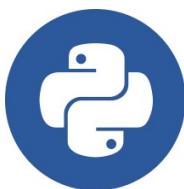
Le temps d'accès à un élément d'un tableau par son index est constant, quel que soit l'élément désiré ( $O(1)$ ). Cela s'explique par le fait que les éléments d'un tableau sont contigus dans l'espace mémoire. Ainsi, il est possible de calculer l'adresse mémoire de l'élément auquel on veut accéder, à partir de l'adresse de base du tableau et de l'index de l'élément. L'accès est immédiat, comme il le serait pour une variable simple.

Dans une liste, l'accès à un élément nécessite de balayer tous les éléments à partir du premier jusqu'à l'indice voulu. Comparé à un tableau, ceci a pour effet de détériorer le temps d'accès ( $O(n)$ )

### Opérations de base

L'interface de manipulation d'une liste est composée habituellement des primitives suivantes :

Nom	Opérations
creer_liste()	Retourne une liste vide
est_vide(p)	Teste si la liste <b>l</b> est vide. Renvoie True si vide.
insérer(l, e, i)	Insère un élément <b>e</b> dans la liste <b>l</b> à l'index <b>i</b>
supprimer(l, i)	Supprime l'élément situé à l'index <b>i</b> de la liste <b>l</b>
lire(l, i)	Retourne l'élément situé à l'index <b>i</b> de la liste <b>l</b>
modifier(l, e, i)	Modifie l'élément situé à l'index <b>i</b> de la liste <b>l</b> avec la valeur <b>e</b>
longueur(l)	Renvoie le nombre d'élément présent dans la liste <b>l</b>



**Remarque** : Les listes sous Python sont en fait implémentées dans des tableaux dont la taille est modifiée au fur et à mesure d'insertion de données. Ces tableaux se nomment des tableaux dynamiques. Ils offrent un meilleur temps d'accès lors d'une lecture/ écriture (temps constant) par contre ils nécessitent une recopie entière des données lors d'une nouvelle allocation d'espace du tableau.



## 4.Les dictionnaires

Un dictionnaire est une structure de données qui permet d'associer une valeur à une clé. Cette clé peut être un mot ou en entier. L'ensemble clé-valeur est appelée entrée ou enregistrement.

On rappelle que les dictionnaires ne comportent pas d'ordre contrairement aux listes. L'accès à un élément s'effectue donc à partir de sa clé et non pas grâce à un index.

### **Opérations de base**

L'interface de manipulation d'une liste est composée habituellement des primitives suivantes :

Nom	Opérations
creer_dico()	Retourne une liste vide
est_vide(d)	Teste si la list <b>d</b> est vide. Renvoie True si vide.
inserer(d,cle, val)	Insère l'ensemble <b>cle, val</b> dans le dico <b>d</b>
supprimer(d,cle)	Supprime l'enregistrement <b>cle</b> du dico <b>d</b>
lire(d,cle)	Retourne la valeur associée à la clé <b>cle</b>
longueur(d)	Renvoie le nombre d'enregistrement du dico <b>d</b>



# Bases de données



Une base de données (BD) est un ensemble structuré d'informations. Dans le langage courant, le terme peut désigner toute source importante de données telle qu'une encyclopédie. Dans le domaine de l'informatique, c'est un ensemble d'informations regroupées sous la forme d'enregistrements stockés sur un système de fichiers structurés et organisées de manière à pouvoir être facilement manipulées.

L'organisation logique des données se fait selon un modèle de données et la structure physique des fichiers comporte des index destinés à accélérer les opérations de recherche et de tri. Le **modèle de données relationnel** est aujourd'hui le plus utilisé parce qu'il permet l'indépendance entre la structure physique et l'organisation logique des données (interface de manipulation).

Le logiciel qui manipule les bases de données est appelé **système de gestion de base de données (SGBD)**. Il permet d'organiser, de contrôler, de consulter et de modifier la base de données.

## 1. Structuration d'une base de données

Les bases de données sont basées sur une approche de structuration du monde réel qui donne une représentation abstraite (**le schéma**) résultant de l'application d'un modèle de données (data model).

### Représentation naïve dans un tableau

Une première idée pour implémenter une base de données consiste à utiliser un tableau.

Prenons pour exemple une base de données stockant les appels téléphoniques passés par les clients d'un opérateur. Les clients peuvent obtenir plusieurs numéros de téléphone auprès de cet opérateur. Pour chacun de ces numéros, l'opérateur enregistrera les informations nécessaires pour établir une facture mensuelle détaillée, tels que les nom, prénom et adresse du client, mais aussi les tarifs de communication et les renseignements sur l'appel.

Une telle base de donnée base de données représentée dans un simple tableau. Une telle base de donnée ressemble alors à l'extrait suivant :

Nom	Prénom	Adresse	Numéro de tel.	N° appelé	Date/heure	Durée (s)	Tarif (HT/min)
Cramé	Jacques	2, rue Un Chastrés	0305022545	0033324663 4217	10.2.2019 14:52	455	0,70
Cramé	Jacques	2, rue Un Chastrés	0305022545	0325658954	17.2.2019 14:52	62	0,10
Cramé	Jacques	2, rue Un Chastrés	0305022545	0325658954	18.2.2019 14:52	145	0,10
Cramé	Jacques	2, rue Un Chastrés	0305022545	0652365874	20.2.2019 14:52	302	0,40
....	....	....	....	....	....	....	....



L'avantage de cette méthode est sa simplicité, tout ce qui concerne un appel tient sur une ligne et tous les appels sont répertoriés dans une table. Cette approche a aussi des inconvénients :

- ➔ Des informations sont redondantes, encombrant inutilement la mémoire
- ➔ Pour identifier un client, on a besoin de trois champs.
- ➔ Si un utilisateur change d'adresse, il faut reporter ce changement sur chaque ligne où il apparaît

### **Représentation dans une base de données relationnelle**

Une autre solution est d'utiliser plusieurs tables « reliées » entre elles. On parle alors de base de données relationnelle.

Reprenons l'exemple de stockage d'appels téléphoniques, une solution plus efficace consiste à répartir les données dans trois tables :

- ➔ Une table **Client** contenant les coordonnées des clients
- ➔ Une deuxième table **Numéros** servant à faire le lien entre l'utilisateur et le numéro
- ➔ Une troisième table **Appels** contenant le listing des appels effectués

Cette base de donnée relationnelle est la suivante :

Table CLIENTS				Table NUMEROS	
Id_Client	Nom	Prénom	Adresse	Numéro	Id_Client
156	Cramé	Jacques	48, rue Lin - Travol	0652368412	156
10234	Cramé	Jacques	2, rue Un - Chastrés	0305022545	10234
1457	Crannelle	Line	3, rue As - Freche	06235014111	10234
.....	.....	.....	.....	.....	.....

Table APPELS					
Id_appel	Nº appellant	Nº appelé	Date et heure d'appel	Durée (s)	Tarif
125478	0305022545	00333246634217	10.2.2019 14:52	455	0,70
125479	0654215896	0214520236	10.2.2019 14:55	30	0,20
125480	0214685232	0214568522	10.2.2019 14:56	1023	0,10
.....	.....	.....	.....	.....	.....

De cette manière les informations semblent moins lisibles car écartées mais cette méthode offre de nombreux avantages :

- ➔ Les informations ne sont plus redondantes
- ➔ Les informations sont modifiables
- ➔ Les doublons ne portent pas à confusion

## 2. Le modèle relationnel

### **Schéma de relation, attribut, domaine**

Le modèle relationnel représente sous forme graphique ou textuel les tables qui constituent une base de données.

Cette représentation s'appelle un schéma et une table est aussi dénommée une relation. Le schéma d'une relation est repérée par un nom (noté en majuscule) et est caractérisée par ses attributs (notés en minuscules), comme indiqué sur la figure 1.

A chaque attribut, on associe un ensemble de valeurs appelé domaine que celui-ci est autorisé à parcourir. Un domaine peut par exemple être :

- ➔ Un intervalle de valeurs possibles (ex : matricule d'étudiant)
- ➔ un ensemble de couleur permises (ex : couleur d'un modèle de voiture)
- ➔ les entiers naturels, les nombres réels, les chaînes de caractères ...

Par analogie avec les langages de programmation, le domaine correspond au typage des données.

Le schéma de relation a pour but de stocker les enregistrements qui constituent la base de données.

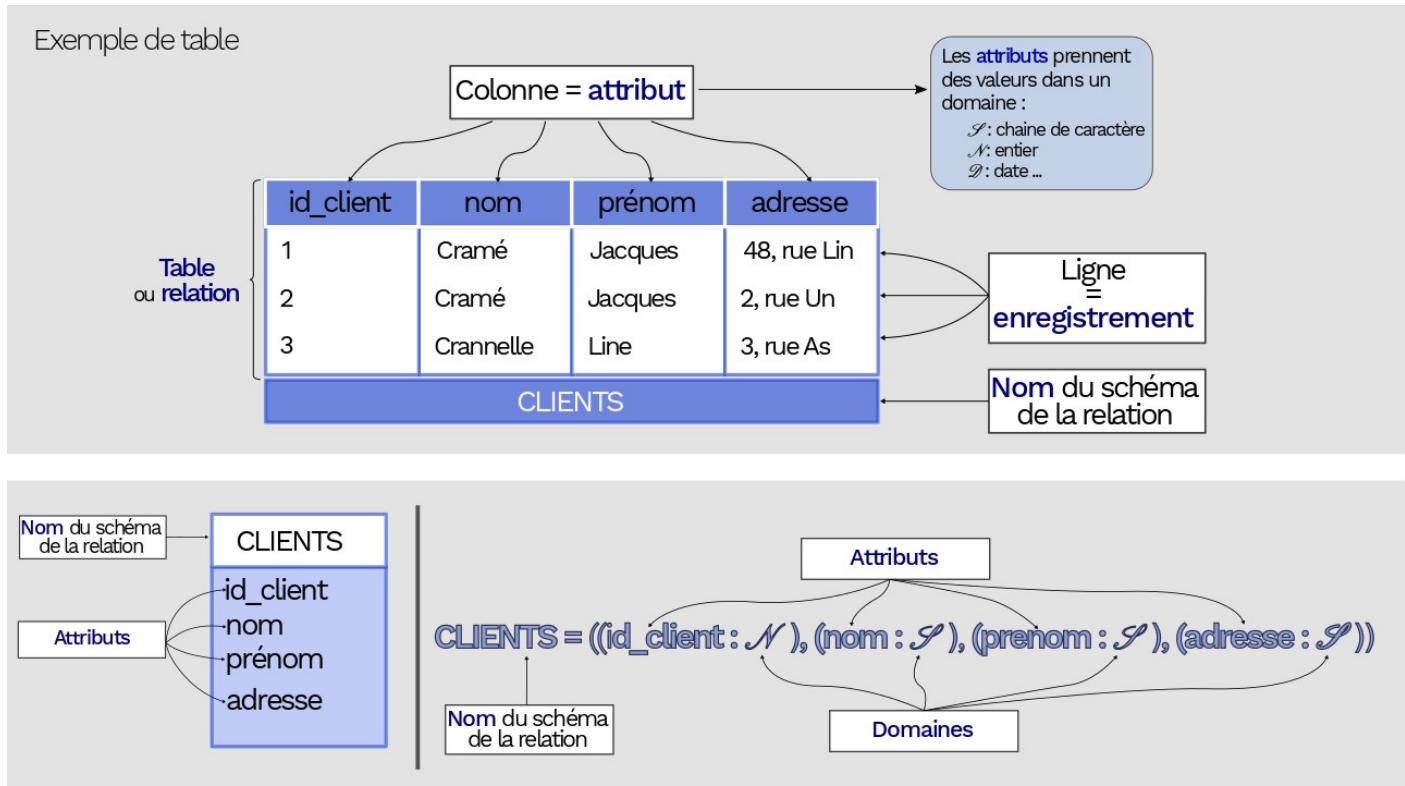


Figure 1: Vocabulaire d'une relation (haut) et représentations graphique (bas gauche) ou textuelle (bas droite) d'un schéma de relation

Remarque : La spécification du domaine dans la représentation textuelle n'est pas obligatoire et est souvent omise.

## Normalisation d'une base de données

Le nombre de tables mis en œuvre ainsi que leur définition doit répondre aux deux objectifs suivants :

- ➔ **Non redondance des données** : Afin d'éviter les problèmes lors de la mise à jour, chaque donnée ne doit être présente qu'une seule fois dans la base.
- ➔ **Cohérence des données** : Les données sont soumises à un certain nombre de contraintes d'intégrité qui définissent un état cohérent de la base.

## Contrainte d'intégrité

Une contrainte d'intégrité est une priorité logique, préservée à tout instant par la base de données et qui garantit la cohérence des données. Cette contrainte est donc un invariant de la base de données.

On distingue trois grandes catégories de contraintes d'intégrité jouant des rôles complémentaires :



- **Les contraintes de domaine** : ces propriétés sont toutes assurées par le domaine des attributs. Elles visent à limiter autant que possible la saisie de valeurs illégales ou mal formées.
- **Les contraintes d'entités** : ces propriétés s'assurent que chaque enregistrement est unique afin de l'identifier de manière non ambiguë. Ces contraintes sont remplies par la définition de clé(s) primaire(s) dans chaque table.
- **Les contraintes référentielles** : Bien construite, une base de données fait appel à des données situées dans différentes relations. Pour que les données restent utilisables et cohérentes, il ne faut pas que l'on puisse détruire les données qui dépendent les unes des autres. C'est le rôle de l'intégrité référentielle de protéger automatiquement ces relations. Cette contrainte est réalisée en définissant des clés étrangères

## Les clés primaires et étrangères

Une **clé primaire** a pour but d'assurer l'unicité de chaque enregistrement dans une table. Cette clé est associée à un attribut et s'assure que chaque donnée de l'attribut est unique.

Dans l'exemple précédent, la clé primaire doit être associée à l'attribut `id_client` puisque tous les enregistrements de cet attribut ont des valeurs différentes. Cette clé permet de faire la différence entre les deux homonymes Jacques Cramé.

Une clé primaire est indiquée dans un schéma de relation en repérant :

- en gras ou par une clé l'attribut dans une représentation graphique
- par un trait l'attribut dans une représentation textuelle (voir figure 2)

Une **clé étrangère** est un ensemble d'attribut d'une table qui sont une clé primaire dans une autre table. Elle servent de référence à une autre table afin d'établir des liens entre les relations et de contraindre ces relations (contrainte de relation). Ces clés étrangères ont les caractéristiques suivantes :

- ✗ Une clé étrangère ne peut être un attribut qui n'est pas une clé primaire de la table à laquelle elle se réfère
- ✗ Un enregistrement de la table primaire ne peut être effacé s'il possède des enregistrements liés (intégrité référentielle)
- ✗ La clé primaire ne peut être changée dans la table primaire si cet enregistrement possède des enregistrements liés.

Les clés étrangères sont repérées :

- ✗ dans la représentation graphique → en reliant l'attribut avec une clé secondaire à l'attribut avec la clé primaire dans la table primaire.
- ✗ Dans la représentation textuelle → en soulignant en pointillé l'attribut ou en plaçant un hashtag avant l'attribut (voir figure 3)

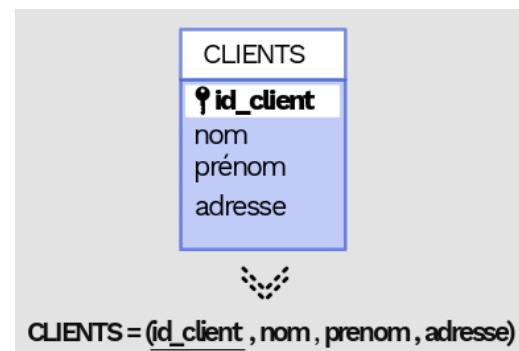


Figure 2: Repérage d'une clé primaire

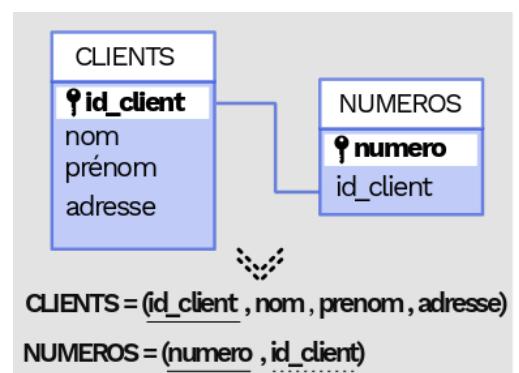
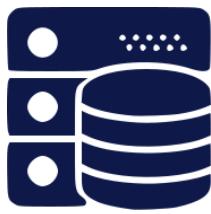


Figure 3: Repérage d'une clé secondaire



# Systèmes de Gestion de Base de Données



Un système de gestion de bases de données (SGBD, DBMS en anglais) regroupe des outils logiciels permettant de gérer, manipuler, stocker et sécuriser des informations organisées dans une base de données.

La gestion d'une base de données (BDD) est complexe du fait de sa taille, du nombre de ses utilisateurs, de la nécessité d'assurer la cohérence et la sécurité des informations.

Un SGBD vise à sécuriser et fiabiliser l'accès et sécuriser l'intégrité de la base de donnée. Ce logiciel offre aux utilisateurs un langage deux fonctions :

- ✗ Créer la structure de la base ainsi que les contraintes d'intégrité ;
- ✗ Interroger la base de données (à l'aide de requêtes via une interface) et aussi d'effectuer des mises à jour sur les données (insertion, modification et suppression).

Les avantages qui en découlent sont considérables :

- ✗ Le programmeur est déchargé d'une grande partie de la programmation puisqu'il n'a plus à décrire ses requêtes. Le code des applications est en conséquence notamment réduit et devient plus lisible
- ✗ Les deux langages sont de haut niveau, l'utilisation ne nécessite donc pas beaucoup de compétence pour les opérations courantes.

## 1. Services rendus par un SGBD

Le principal objectif d'un SGBD est d'assurer l'indépendance données/traitement et assurer la sécurité de la base afin de proposer un service robuste et multi-utilisateur. Les services rendus pour atteindre ces objectifs sont :

- ➔ **la persistance des données** : Chaque transaction est tout ou rien. Soit la transaction arrive à son terme et les données sont alors modifiées, soit elle a échouée et toutes les modifications sont annulées pour restaurer la base de données dans l'état où elle était avant le transaction.
- ➔ **La sécurisation des accès** : Le SGBD gère les autorisations d'accès à la base afin de proposer un service multi-utilisateurs.
- ➔ **La gestion des accès concurrents** : Si deux transactions s'exécutent simultanément, alors leur exécution doit produire le même effet que si on les avait exécutées l'une après l'autre. Ainsi le système interdit l'altération de la base de données qui intervient lors d'accès simultanés aux données.
- ➔ **L'efficacité de traitement des requêtes** : Dans les langages de haut niveau comme SQL, l'utilisateur formule sa requête objectivement sans se préoccuper de l'aspect technique, notamment la durée d'exécution. Il appartient au SGBD de chercher une méthode optimale d'évaluation de la requête.



## 2. Architecture matérielle d'un SGBD

Un SGBD est basé sur une architecture client/serveur. Suivant les performances recherchées, on distingue alors les architectures Client/Serveur à 2 ou 3 niveaux et l'architecture distribuée.

### **L'architecture Client/Serveur à deux niveaux**

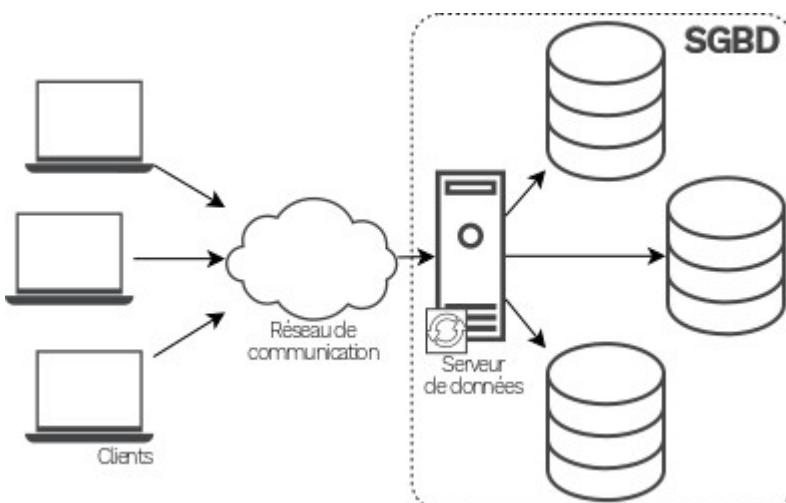


Figure 1: Architecture Client/Serveur à 2 niveaux

Cette architecture a été développée vers le début des années 90, elle est fondée sur :

- ✗ un ordinateur puissant dénommé serveur et spécialement dédié à la gestion des données ;
- ✗ d'autres ordinateurs qualifiés de clients dont le rôle est de prendre en charge les applications.

Les clients sont reliés au serveur à l'aide d'un réseau de communication (voir figure 1).

Avec cette architecture, les applications (situées dans les clients) transmettent leurs requêtes au SGBD (situé dans le serveur), ce dernier les traite et renvoie ensuite les résultats. Le coût croît rapidement avec l'augmentation du nombre de postes de travail (les clients). La solution s'avère donc efficace au sein des entreprises pour les applications de type département avec un nombre de clients limité.

### **L'architecture Client/Serveur à trois niveaux**

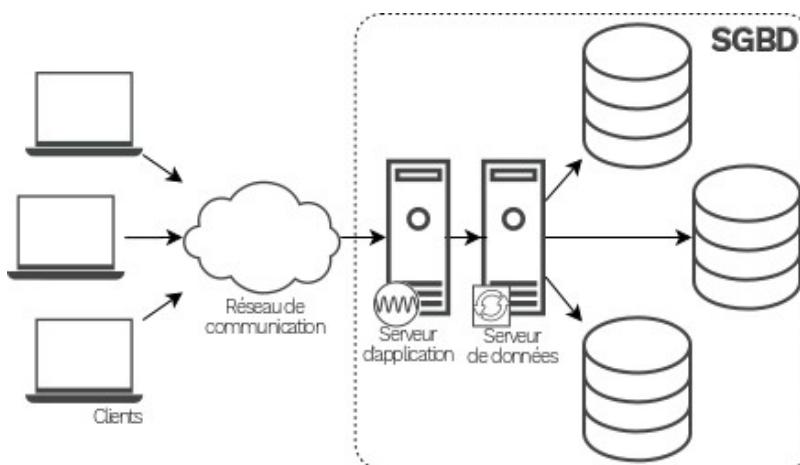


Figure 2: Architecture Client/Serveur à 3 niveaux

Elle est formée par :

- ✗ un serveur de données : machine puissante dédiée spécialement à la gestion des données ;
- ✗ un serveur d'applications : machine puissante pour exécuter le traitement des différentes applications ;
- ✗ des clients : ordinateurs en principe de très faible puissance réservés à la partie présentation des applications.

Avec cette configuration, les programmes du serveur d'applications transmettent les requêtes au serveur de données, ce dernier les traite puis leurs renvoie les résultats. La solution est particulièrement économique pour des applications faisant intervenir une grande partie d'une entreprise importante (nombre de clients élevé) ; dans ces conditions, les coûts sont considérablement réduits par rapport au client/serveur à deux niveaux.



## L'architecture distribuée

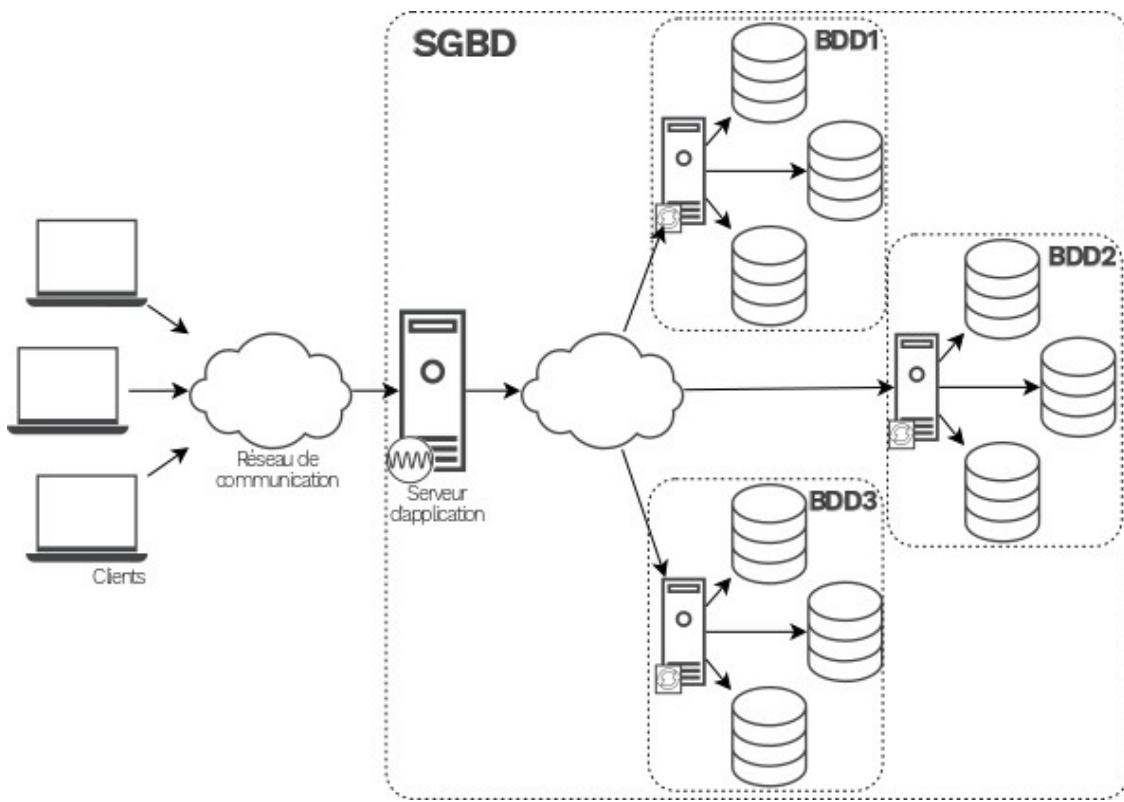


Figure 3: Architecture distribuée

La base de données est conceptuellement divisée et chaque partie est installée physiquement sur un site distinct. Ce site prend en charge la gestion des données couramment nécessaires à ses utilisateurs locaux.

On parle de base de données distribuée pour se référer à l'ensemble des bases situées sur les différents sites (dans la figure les bases BDD1, BDD2 et BDD3 forment donc la base de données distribuées).

### 3.SQL : un langage de définition de données

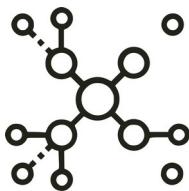
Directement inspiré par le modèle relationnel, SQL (sigle de *Structured Query Language*, en français *langage de requête structurée*) est un langage de programmation qui permet au client d'interagir avec le SGBD. Ce langage est normalisé par la norme ISO/IEC 9075 et sert à :

- ✗ manipuler les données afin de rechercher, ajouter, modifier ou supprimer des données dans les bases de données relationnelles.
- ✗ modifier l'organisation de la base de données afin de créer ou modifier des relations et des définir les contraintes d'intégrité.
- ✗ contrôler les transactions afin de commencer et terminer des transactions et autoriser ou d'interdire l'accès à certaines données à certaines personnes.

Sur l'année de terminale dans le cours de spécialité NSI, seules seront abordées les manipulations de données avec le langage SQL.



# Les graphes



- De manière générale, un graphe permet de représenter la structure, les connexions d'un ensemble complexe en exprimant les relations entre ses éléments : réseau de communication, réseaux routiers, interaction de diverses espèces animales, circuits électriques, ...
- L'histoire de la théorie des graphes débute avec les travaux d'Euler au XVIII<sup>e</sup> siècle. La théorie des graphes s'est alors développée dans diverses disciplines telles que la chimie, la biologie, les sciences sociales. Les graphes constituent donc une méthode de pensée qui permet de modéliser une grande variété de problèmes en se ramenant à une modélisation commune. Les derniers travaux en théorie des graphes sont souvent effectués par des informaticiens, du fait de l'importance qu'y revêt l'aspect algorithmique.

## 1. Les graphes

Un graphe est une structure de données constituée d'objets appelés sommets et de relations entre ces sommets. Un graphe est généralement dessiné par des cercles représentant les sommets et par des traits reliant ces cercles pour représenter les relations liant les sommets.

Il existe deux types de graphes : les graphes orientés et les graphes non orientés

### Graphes orientés

Une grappe orienté possède des relations orientées entre les sommets. Ces relations sont alors appelées des arcs et sont dessinées avec des flèches afin d'indiquer leur sens.

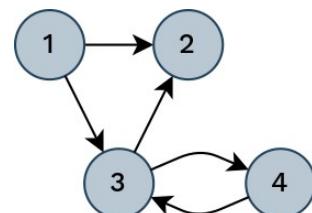


Figure 1: Graphe orienté

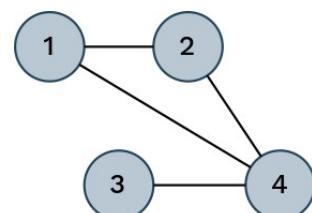


Figure 2: Graphe non orienté

### Graphes non orientés

Dans un grappe non orienté le sens des relations n'est pas significatif. Les relations sont alors appelées des arêtes.

- ✗ Deux arêtes d'un grappe sont dites **adjacentes** si elles possèdent au moins un sommet en commun.
- ✗ Deux sommets d'un grappe non orienté sont dits **adjacents** s'il existe une arête les joignant. Des sommets adjacents sont aussi appelés **voisins**.
- ✗ Une **chaîne** ou un **chemin** est une suite consécutive d'arêtes sur un grappe non orienté.
- ✗ Lorsqu'un grappe non orienté est en un seul morceau, c'est-à-dire lorsqu'il existe pour tous les sommets du grappe au moins un chemin les reliant, alors le grappe est dit **connexe**. Par exemple le grappe figure 2 est connexe.



## 2. Représentation des graphes

Deux modes de représentation distinctes peuvent être implémentées pour stocker un graphe :

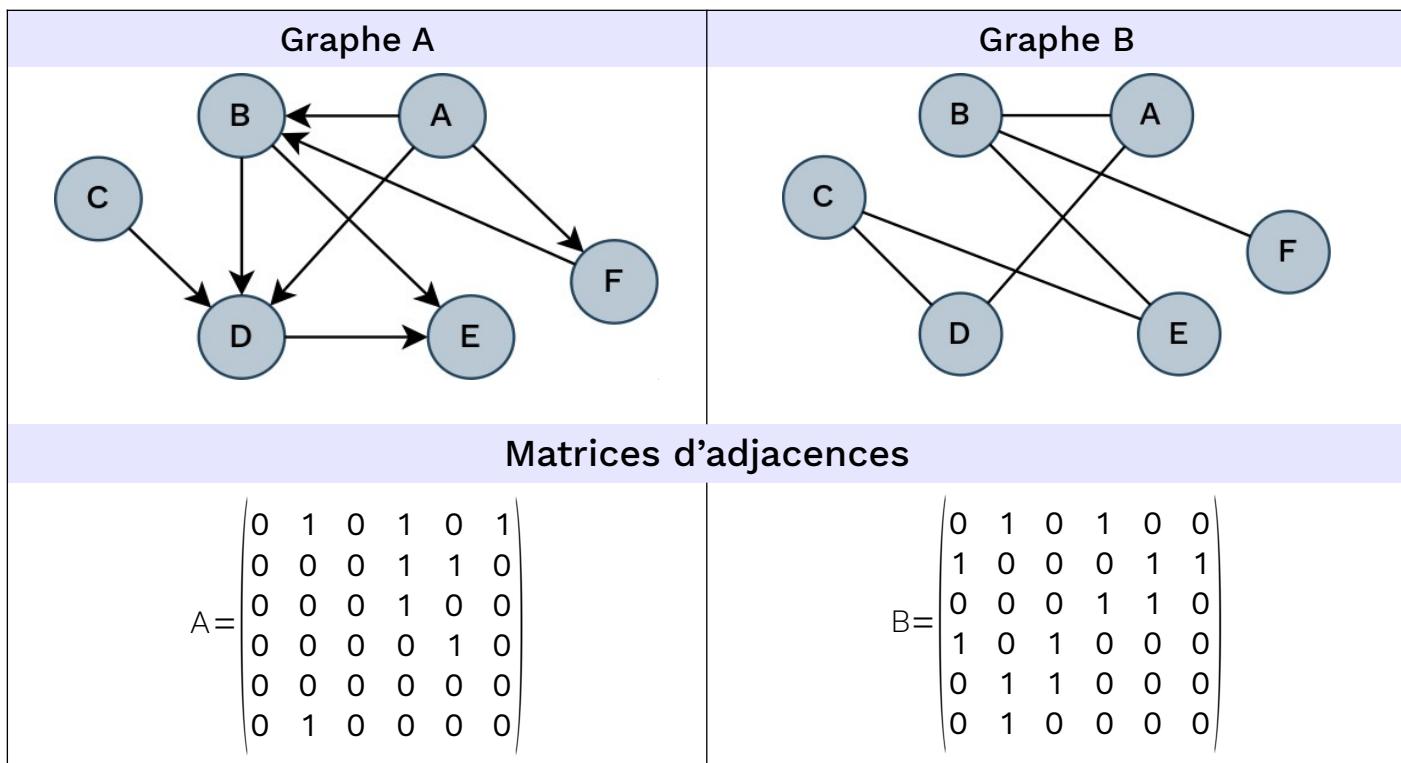
- ➔ les matrices d'adjacence
- ➔ Les listes d'adjacences appelées liste des voisins pour les graphes non orientés ou liste des successeurs et des prédecesseurs pour les graphes orientés.

### **Matrice d'adjacence**

Une matrice d'adjacence d'un graphe non orienté est un tableau de booléens dont la taille dépendra du nombre de sommets dans le graphe. Pour un nombre N de sommets, la matrice d'adjacence aura une taille NxN c'est à dire un tableau de N lignes et N colonnes.

La valeur booléenne contenue dans le tableau à la ligne i, colonne j indique la présence d'un arc entre les sommets i et j du graphe.

Les exemples suivants apportent une illustration de cette table d'adjacence dans le cas d'un graphe orienté et dans le cas d'un graphe non orienté :



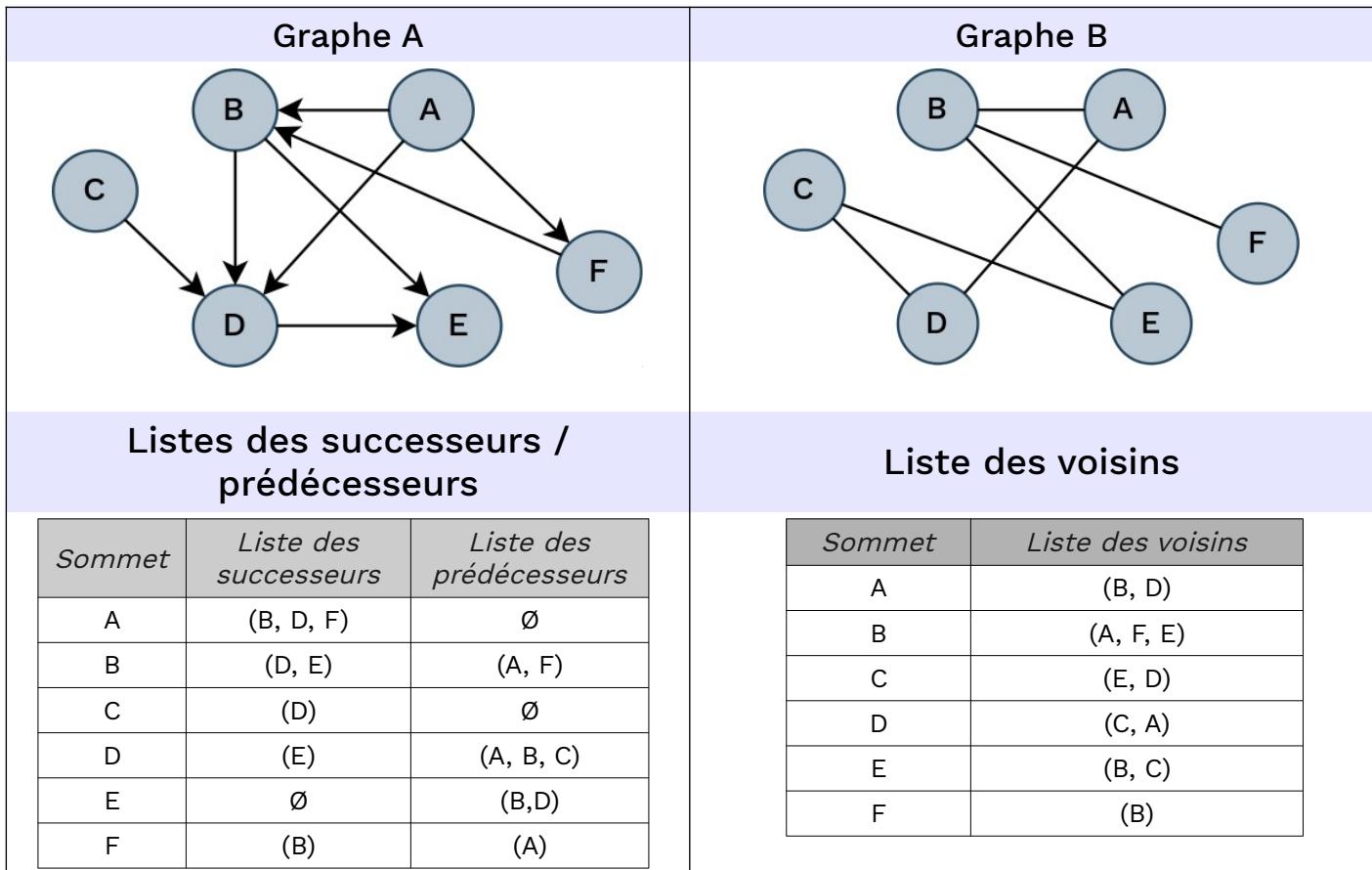
### **Efficacité :**

La matrice d'adjacence est simple à mettre en œuvre mais elle a néanmoins des défauts. D'une part elle occupe un espace proportionnel à NxN. Ainsi un graphe de mille sommets nécessite un graphe d'un million de booléens quelque soit le nombre de relations dans le graphe. D'autre part, parcourir tous les voisins d'un sommet nécessite de parcourir toute une ligne de la matrice alors même qu'il peut y avoir très peu de voisins.

### **Liste d'adjacence**

Les défauts de la matrice d'adjacence peuvent être éliminés par la définition d'une liste d'adjacence. Dans ce cas, une liste de voisins est associée à chaque sommet. La représentation des graphes A et B précédents sera donc :





### Efficacité :

Cette liste est souvent implémentée à l'aide d'un dictionnaire, où les clés portent le nom des sommets. On parle alors de dictionnaire d'adjacence.

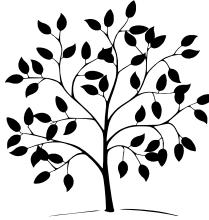
Cette structure a pour avantage d'avoir la possibilité de faire évoluer dynamiquement le nombre de sommets et ainsi ne pas être obligé de connaître à priori la structure du graphe à implémenter. En effet, il suffit d'ajouter une nouvelle entrée au dictionnaire pour ajouter un nouveau sommet au graphe.

Le coût des opérations d'un dictionnaire d'adjacence est optimal. Ajouter un arc ou tester la présence d'un arc se fait à temps constant et parcourir les voisins d'un sommet donné se fait en un temps proportionnel au nombre de voisins.

Le seul intérêt de la matrice d'adjacence peut résider dans l'espace mémoire qu'elle occupe dans certains cas. Ainsi un graphe de 400 sommets contenant presque tous les arcs possibles occupe 10 fois moins de place quand il est représenté par une matrice d'adjacence que lorsqu'il est représenté par un dictionnaire d'adjacence.



# Les structures de données arborescentes



Largement utilisées en informatique, les structures arborescentes permettent tour à tour de stocker efficacement des données, d'accéder rapidement aux informations, représenter aussi bien les parties d'un jeu de plateau qu'un système de fichiers.

Ces structures permettent de représenter une **organisation hiérarchique** de l'information et sont représentées sous la forme d'un **arbre**.

## 1. Les arbres

Un arbre enraciné (ou arborescence) est constitué de **nœuds** organisés de manière hiérarchique. Un arbre est en fait un graphe non orienté, connexe, sans cycle dans lequel on a choisi un nœud particulier appelé la **racine**. Chaque nœud peut être étiqueté par une information.

### Caractéristiques d'un arbre

Dans un arbre, chaque **nœud** a exactement un seul **nœud père**, à l'exception de l'unique **nœud racine** qui n'en a pas. Chaque nœud peut avoir un nombre arbitraire de **fils**, dont il est le père.

- ✗ La **taille** d'un arbre est son nombre de nœuds (9 sur la figure 1).
- ✗ Les nœuds qui n'ont pas de fils sont appelés les **feuilles**
- ✗ L'**arité** d'un nœud est son nombre de fils. Deux nœuds ayant le même père sont dits nœuds frères (nœuds 67 et 79 sur la figure 1).
- ✗ La **profondeur** d'un nœud est la longueur du chemin le plus court vers la racine (la racine a donc pour profondeur 0). La **hauteur** d'un arbre est la profondeur du nœud le plus profond (0 s'il est réduit à la racine et par convention, -1 si l'arbre est vide). L'arbre de la figure 1 a pour hauteur 3.

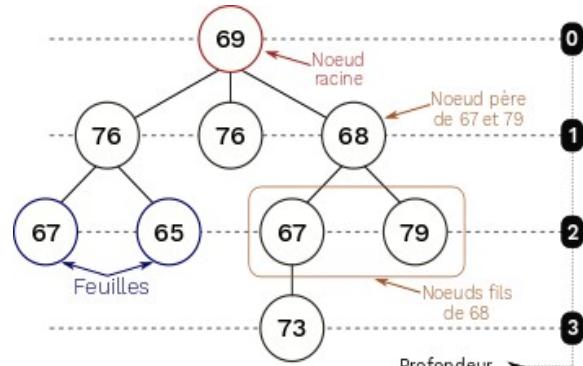


Figure 1: Arbre enraciné

### Les arbres binaires

Un **arbre binaire** est un arbre dont chaque nœud a au plus deux fils généralement ordonnés : le fils gauche et le fils droit. Il est **équilibré** si, pour chaque nœud interne, les sous-arbres gauche et droit ont une hauteur qui diffère de 1 au plus.

Un arbre binaire est **complet** si tous ses niveaux sont remplis, sauf éventuellement le dernier et que dans ce cas les feuilles du dernier niveau sont tassées à gauche. Un arbre binaire complet est forcément équilibré.

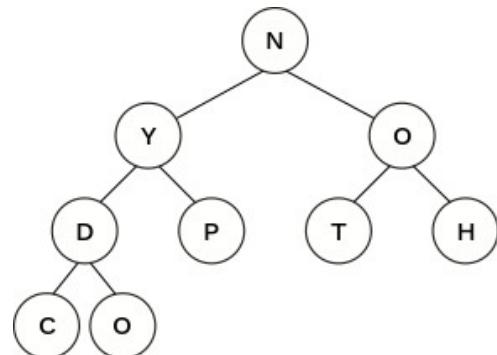


Figure 2: Arbre binaire complet à gauche



# Parcours d'un arbre binaire



Un parcours d'arbre définit dans quel ordre on parcourt ses nœuds pour effectuer une opération donnée.

## 1. Parcours en largeur

Dans le cas où un arbre est parcouru en largeur d'abord, l'arbre est parcouru par ordre croissant de profondeur : la racine, puis les fils de la racine, puis les petits-fils de la racine... jusqu'aux feuilles. A chaque étage, les nœuds sont parcourus de gauche à droite.

Exemple de la figure 1 : **H-Y-N-P-T-O-.**

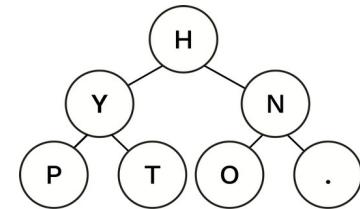


Figure 1: Arbre binaire exploré

## 2. Parcours en profondeur

Dans le cas où l'arbre est parcouru en profondeur d'abord, l'un des deux sous-arbres est complètement exploré avant que l'exploration du second ne commence. On distingue trois types de parcours selon l'ordre dans lequel le sous-arbre gauche, le sous-arbre droit et la racine sont explorés :

### Parcours préfixe

Dans un parcours préfixe, ou préordre, chaque nœud est visité avant que ses fils le soient. On part de la racine, puis on visite le fils gauche, puis le fils droit.

Exemple de la figure 1 : **H-Y-P-T-N-O-.**

### Parcours infixé

Dans un parcours infixé, ou en ordre, chaque nœud est visité après son fils gauche mais avant son fils droit (fils gauche, racine, fils droit). Exemple : sur le

Exemple de la figure 1 : **P-Y-T-H-O-N-.**

### Parcours postfixe

Dans un parcours postfixe, ou postordre, chaque nœud est visité après que ses fils le soient (fils gauche, fils droit, racine).

Exemple de la figure 1 : **P-T-Y-O-.N-H**



# Parcours d'arbres binaires

## Exercices d'application

## Mesurer les arbres

On considère l'arbre non étiqueté fig 1 :

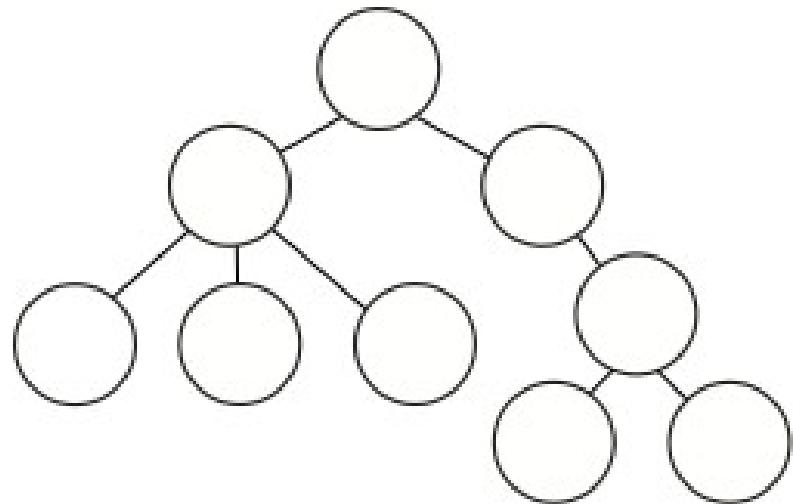


Figure 1: Arbre non étiqueté

- ## 1. Quelle est sa hauteur ?

- 9
  - 2
  - 3
  - 8

- ## 2. Quelle est sa taille ?

- 9  
 8  
 4

3. Quelle est l'arité maximale ?

- 1
  - 2
  - 3
  - 4



## Parcourir un arbre binaire

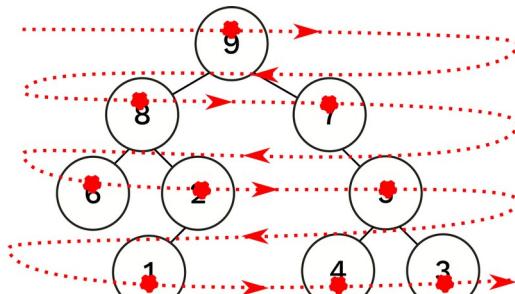


Figure 3: Parcours en largeur

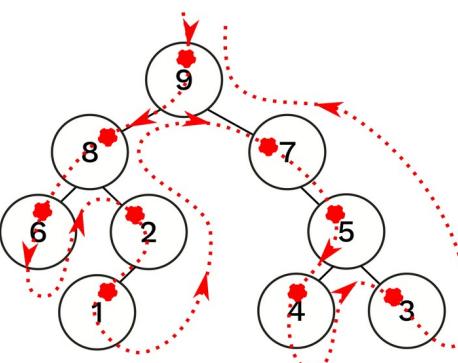


Figure 2: Parcours en profondeur préfixe

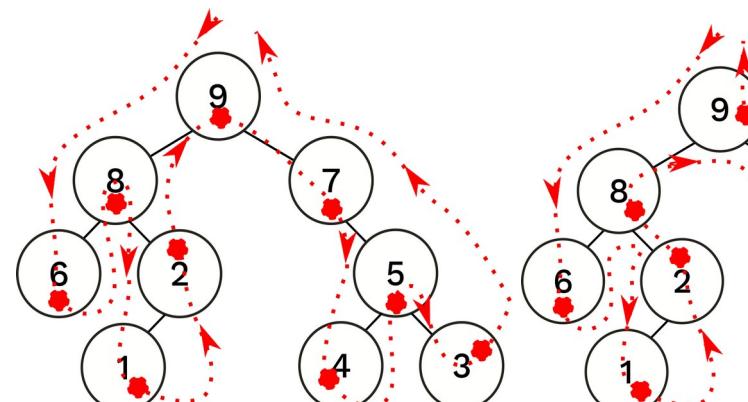


Figure 4: Parcours infixé

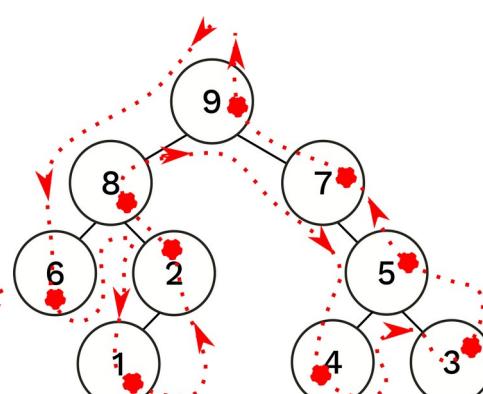


Figure 5: Arbre binaire étiqueté

4. Dans quel ordre seront examinés les nœuds lors de son parcours en largeur ?

- 6-1-2-8-4-3-5-7-9
- 9-8-7-6-2-5-1-4-3
- 6-8-1-2-9-7-4-5-3
- 9-8-6-2-1-7-5-4-3

5. Dans quel ordre seront examinés les nœuds lors de son parcours préfixe ?

- 6-1-2-8-4-3-5-7-9
- 9-8-7-6-2-5-1-4-3
- 6-8-1-2-9-7-4-5-3
- 9-8-6-2-1-7-5-4-3

6. Dans quel ordre seront examinés les nœuds lors de son parcours infixé ?

- 6-1-2-8-4-3-5-7-9
- 9-8-7-6-2-5-1-4-3
- 6-8-1-2-9-7-4-5-3
- 9-8-6-2-1-7-5-4-3

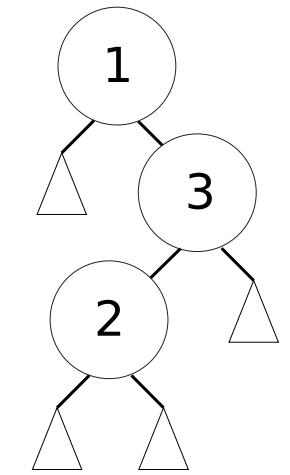
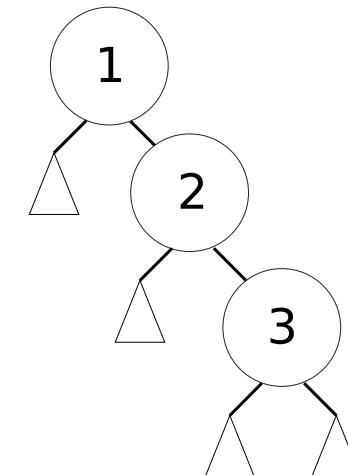
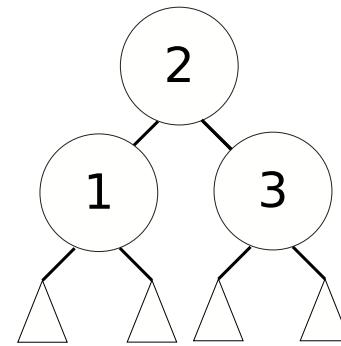
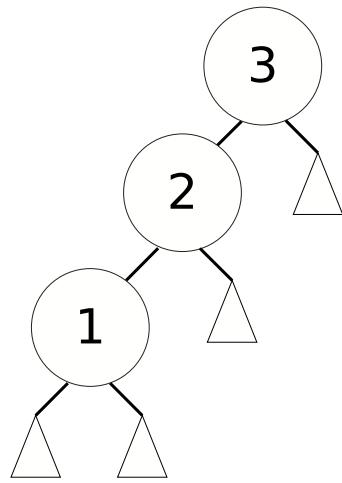
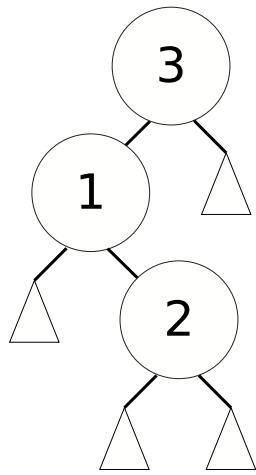
7. Dans quel ordre seront examinés les nœuds lors de son parcours postfixe?

- 6-1-2-8-4-3-5-7-9
- 9-8-7-6-2-5-1-4-3
- 6-8-1-2-9-7-4-5-3
- 9-8-6-2-1-7-5-4-3



### **Construire des arbres ayant des ressemblances**

1. **Donner** 5 arbres de taille 3, différents, dont les nœuds internes contiennent les valeurs 1, 2, 3 et pour lesquels le parcours infixe donne 1-2-3.



## Programmation de parcours d'arbres.

On considère la classe Arbre suivante (prog 1) dont le fonctionnement a déjà été étudiée lors des activités précédentes. La méthode parcours\_xx() affiche l'ensemble des nœuds de l'arbre dans un ordre qui illustre le parcours de l'arbre effectué.

```
class Arbre :
    def __init__(self, d, gauche=None, droit=None) :
        '''Construit un arbre constitué d'un noeud d'étiquette d, d'un sous arbre gauche et un sous arbre droit.'''
        self.__data = d
        self.__sag = gauche
        self.__sad = droit

    def est_feuille(self) :
        '''Retourne vrai si le noeud est une feuille'''
        return self.__sag==None and self.__sad==None

    def parcours_xx(self) :
        '''Affiche les étiquettes des noeuds en suivant un parcours XXX'''
        if self.est_feuille() :
            print(self.__data, end = ' ')
            return
        else :
            self.__sag.parcours_xx()
            print(self.__data, end = ' ')
            self.__sad.parcours_xx()
```

Prog 1: Classe Arbre (*fichier disponible sur \donnee\NSI\parcours\_arbres\arbre.py*)

1. **Déterminer** le type de parcours effectué par cette méthode puis renommer la en conséquence. Indiquer la complexité de ce programme.

Parcours infixe. L'évaluation de la racine est placée entre l'exploration du sous arbre gauche et l'exploration du sous arbre droit



2. **Tester** cette méthode avec l'arbre défini dans le cours.

Le cours ‘Parcours d’arbres binaires’ détaille quatre manières de parcourir un arbre.

3. **Définir** puis **tester** dans deux méthodes différentes, les deux parcours en profondeur restants.

```
def parcours_postfixe(self) :  
    '''Affiche les etiquettes des noeuds en suivant un parcours postfixe'''  
    if self.est_feuille() :  
        print(self.__data, end = ' ')  
        return  
    else :  
        self.__sag.parcours_postfixe()  
        self.__sad.parcours_postfixe()  
        print(self.__data, end = ' ')  
  
def parcours_prefixe(self) :  
    '''Affiche les etiquettes des noeuds en suivant un parcours prefixe'''  
    if self.est_feuille() :  
        print(self.__data, end = ' ')  
        return  
    else :  
        print(self.__data, end = ' ')  
        self.__sag.parcours_prefixe()  
        self.__sad.parcours_prefixe()
```



Le parcours en largeur nécessite l'utilisation d'une file d'attente disponible dans le fichier file.py.  
Au départ, on place l'arbre dans la file, puis, tant que la file contient des éléments, on défile un élément, on affiche son étiquette racine, on ajoute les deux sous-arbres fils dans la file et on recommence.

4. **Ecrire** et **tester** une méthode parcours\_largeur() parcourant l'arbre dans sa largeur.

```
def parcours_largeur(self) :  
    '''Affiche les étiquettes des noeuds en suivant un parcours en largeur'''  
    f = file.File()  
    f.enfiler(self)  
    while not f.est_vide() :  
        abr = f.defiler()  
        if not abr.est_feuille() :  
            f.enfiler(abr.__sag)  
            f.enfiler(abr.__sad)  
        print(abr.__data)
```

Evloution de la file

	<i>Contenu file : ['H']</i>	<b>Gras</b> : Affichage de la méthode parcours en largeur
<b>H</b>	<i>Contenu file : ['Y', 'N']</i>	
<b>Y</b>	<i>Contenu file : ['N', 'P', 'T']</i>	
<b>N</b>	<i>Contenu file : ['P', 'T', 'O', ':']</i>	
<b>P</b>	<i>Contenu file : ['T', 'O', ':']</i>	
<b>T</b>	<i>Contenu file : ['O', ':']</i>	
<b>O</b>	<i>Contenu file : [':']</i>	
.		



# Parcours d'arbres binaires

## Exercices d'application

### Mesurer les arbres

On considère l'arbre non étiqueté fig 1 :

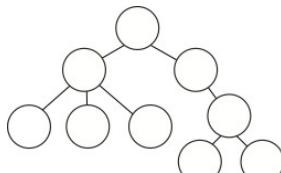


Figure 1: Arbre non étiqueté

1. Quelle est sa hauteur ?

- 9
- 2
- 3
- 8

2. Quelle est sa taille ?

- 9
- 8
- 4

3. Quelle est l'arité maximale ?

- 1
- 2
- 3
- 4

### Parcourir un arbre binaire

On considère l'arbre binaire étiqueté par des entiers représenté figure 2

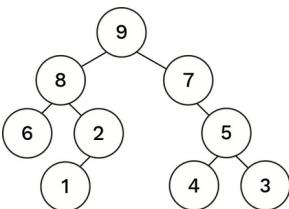


Figure 2: Arbre binaire étiqueté

4. Dans quel ordre seront examinés les nœuds lors de son parcours en largeur ?

- 6-1-2-8-4-3-5-7-9
- 9-8-7-6-2-5-1-4-3
- 6-8-1-2-9-7-4-5-3
- 9-8-6-2-1-7-5-4-3

5. Dans quel ordre seront examinés les nœuds lors de son parcours préfixe ?

- 6-1-2-8-4-3-5-7-9
- 9-8-7-6-2-5-1-4-3
- 6-8-1-2-9-7-4-5-3
- 9-8-6-2-1-7-5-4-3

6. Dans quel ordre seront examinés les nœuds lors de son parcours infixé ?

- 6-1-2-8-4-3-5-7-9
- 9-8-7-6-2-5-1-4-3
- 6-8-1-2-9-7-4-5-3
- 9-8-6-2-1-7-5-4-3

7. Dans quel ordre seront examinés les nœuds lors de son parcours postfixe?

- 6-1-2-8-4-3-5-7-9
- 9-8-7-6-2-5-1-4-3
- 6-8-1-2-9-7-4-5-3
- 9-8-6-2-1-7-5-4-3

### Construire des arbres ayant des ressemblances

1. **Donner** 5 arbres de taille 3, différents, dont les nœuds internes contiennent les valeurs 1, 2, 3 et pour lesquels le parcours infixé donne 1-2-3.



## Programmation de parcours d'arbres.

On considère la classe Arbre suivante (prog 1) dont le fonctionnement a déjà été étudiée lors des activités précédentes. La méthode parcours\_xx() affiche l'ensemble des nœuds de l'arbre dans un ordre qui illustre le parcours de l'arbre effectué.

```
class Arbre :  
    def __init__(self, d, gauche=None, droit=None) :  
        '''Construit un arbre constitué d'un noeud d'étiquette d, d'un  
        sous arbre gauche et un sous arbre droit.'''  
        self.__data = d  
        self.__sag = gauche  
        self.__sad = droit  
  
    def est_feuille(self) :  
        '''Retourne vrai si le noeud est une feuille'''  
        return self.__sag==None and self.__sad==None  
  
    def parcours_xx(self) :  
        '''Affiche les étiquettes des noeuds en suivant un parcours XXX'''  
        if self.est_feuille() :  
            print(self.__data, end = ' ')  
            return  
        else :  
            self.__sag.parcours_xx()  
            print(self.__data, end = ' ')  
            self.__sad.parcours_xx()
```

Prog 1: Classe Arbre (*fichier disponible sur \donnee\NS\parcours\_arbres\arbre.py*)

1. **Déterminer** le type de parcours effectué par cette méthode puis renommer la en conséquence. Indiquer la complexité de ce programme.
2. **Tester** cette méthode avec l'arbre défini dans le cours.

Le cours ‘Parcours d’arbres binaires’ détaille quatre manières de parcourir un arbre.

3. **Définir** puis **tester** dans deux méthodes différentes, les deux parcours en profondeur restants.

Le parcours en largeur nécessite l’utilisation d’une file d’attente disponible dans le fichier file.py.

Au départ, on place l’arbre dans la file, puis, tant que la file contient des éléments, on défile un élément, on affiche son étiquette racine, on ajoute les deux sous-arbres fils dans la file et on recommence.

4. **Ecrire** et **tester** une méthode parcours\_largeur() parcourant l’arbre dans sa largeur.



## Parcours d'un arbre binaire

### 1. Parcours en largeur

Figure 1 → **H-Y-N-P-T-O-.**

### 2. Parcours en profondeur

#### **Parcours préfixe**

Figure 1 → **H-Y-P-T-N-O-.**

#### **Parcours infixé**

Figure 1 → **P-Y-T-H-O-N-.**

#### **Parcours postfixé**

Figure 1 : **P-T-Y-O--N-H**

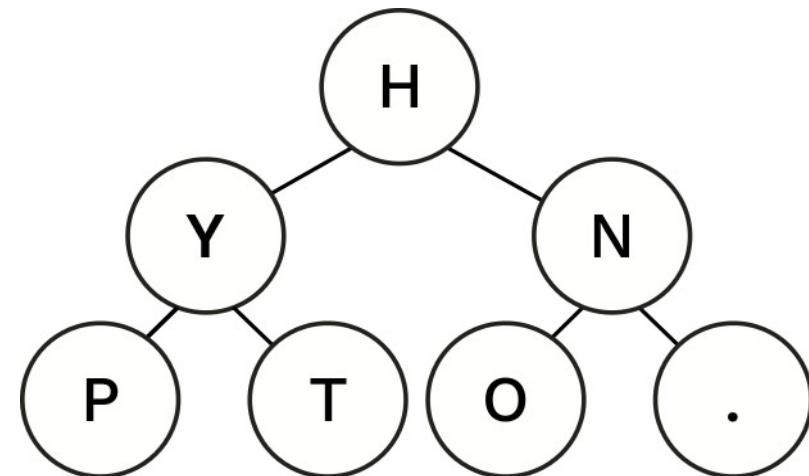


Figure 1: Arbre binaire exploré





## Les arbres binaires

### 1. Encadrement de la hauteur d'un arbre binaire

La hauteur d'un arbre binaire dépend du choix des racines des arbres/sous arbres. Selon ce choix un même arbre peut être complet ou filiforme (voir figure 1)

La hauteur d'un arbre filiforme de taille  $n$  est égale à  $n-1$ . La hauteur d'un arbre complet de taille  $n$  est égale à  $\lceil \log_2(n) \rceil$  (arrondi à l'entier inférieur)

Un arbre filiforme et un arbre complet étant deux cas extrêmes, on peut encadrer la hauteur  $h$  d'un arbre binaire quelconque de taille  $n$  par :

$$\lceil \log_2(n) \rceil \leq h \leq n-1$$

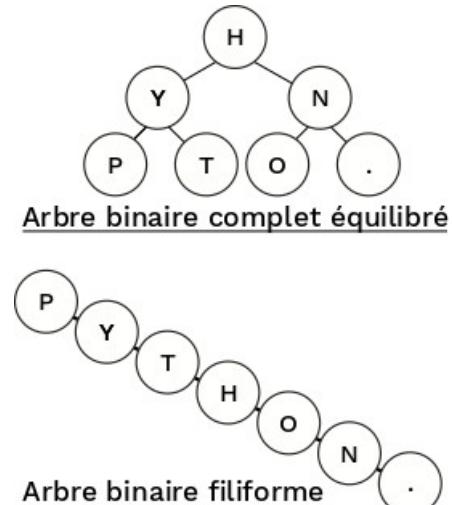


Figure 1: Arbre binaire

### 2. Arbre Binaire de Recherche

Un arbre binaire de recherche (ABR) (*binary search tree* ou *BST*) est un arbre binaire tel que :

- les clefs des nœuds doivent être ordonnables (il doit exister une relation d'ordre)
- pour chacun de ses nœuds:
  - ✗ chaque nœud du sous-arbre gauche a une clé inférieure ou égale à celle du nœud considéré.
  - ✗ chaque nœud du sous-arbre droit possède une clé supérieure à celle-ci

Un ABR permet de rechercher rapidement (faible coût) des enregistrements dont les clés sont données par les nœuds de l'arbre.

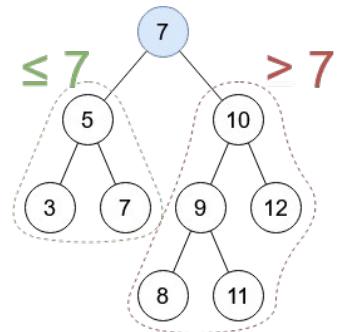


Figure 2: Arbre binaire de recherche

### **Complexité d'un algorithme de recherche dans un ABR**

La complexité de l'algorithme de recherche dans un ABR dépend de la forme de notre arbre.

- La complexité est  $O(n)$  si l'arbre est filiforme
- La complexité est  $O(\log_2(n))$  si l'arbre est équilibré



# Principaux algorithmes

```
class Abr :
    def __init__(self, d, gauche=None, droit=None) :
        '''Construit un arbre binaire de recherche, constitué d'un noeud
        d'étiquette d, d'un sous arbre gauche et un sous arbre droit.
        gauche = None et droit = None par défaut -> construction d'une
        feuille'''
        self.data = d
        self.sag = gauche
        self.sad = droit

    def est_feuille(self) :
        '''Retourne vrai si le noeud est une feuille'''
        return self.sag==None and self.sad==None

    def nbre_feuilles(self) :
        '''retourne le nombre de feuilles de l'arbre'''
        if self.est_feuille() : return 1
        elif self.sad == None : return self.sag.nbre_feuilles()
        elif self.sag == None : return self.sad.nbre_feuilles()
        else : return self.sag.nbre_feuilles() + self.sad.nbre_feuilles()

    def nbre_noeuds(self, debug = False) :
        '''retourne le nombre de noeuds de l'arbre'''
        if self.est_feuille() : return 0
        elif self.sad == None : return self.sag.nbre_noeuds() + 1
        elif self.sag == None : return self.sad.nbre_noeuds() + 1
        else : return 1 + self.sag.nbre_noeuds() + self.sad.nbre_noeuds()

    def hauteur(self) :
        '''Renvoie la hauteur de l'arbre'''
        if self.est_feuille() : return 0
        elif self.sad == None : return self.sag.hauteur() + 1
        elif self.sag == None : return self.sad.hauteur() + 1
        else : return 1+ max(self.sag.hauteur(), self.sad.hauteur())

    def rechercher(self, n : int) :
        '''Recherche la présence de n dans l'arbre'''
        if self.data == n : return True
        elif self.est_feuille() : return False
        elif self.data > n : return self.sag.rechercher(n)
        elif self.data <= n : return self.sad.rechercher(n)

    def inserer(self, n :int) :
        '''Insère n dans l'arbre de recherche'''
        if self.data > n :
            if self.sag == None : self.sag = Abr(n)
            else : self.sag.inserer(n)
        else :
            if self.sad == None : self.sad = Abr(n)
            else : self.sad.inserer(n)
```





# Sécurisation des communications

Assurer la sécurité des machines reliées à internet, c'est être sûr de l'identité de la machine distante, sécuriser les échanges et limiter l'accès à certaines données.

Un manque de sécurité expose les données d'une machine à des attaques. Ces attaques peuvent avoir plusieurs buts :

- **L'interception** qui vise la confidentialité des informations, c'est ce qui garantit aux utilisateurs qu'aucune donnée n'a pu être lue et surtout exploitée.
- **La fabrication** qui vise l'authenticité des informations, c'est ce qui garantit la provenance et donc la validité des messages reçus.
- **La modification** qui vise l'intégrité des informations, c'est ce qui permet de s'assurer qu'un message arrivera bien à destination sans avoir été modifié.
- **L'interruption** qui vise la disponibilité des informations, cette disponibilité peut être vital dans certains cas et un refus de service peut être un problème majeur pour le fonctionnement d'un système (par exemple le système de contrôle du trafic aérien ou des services d'urgence).

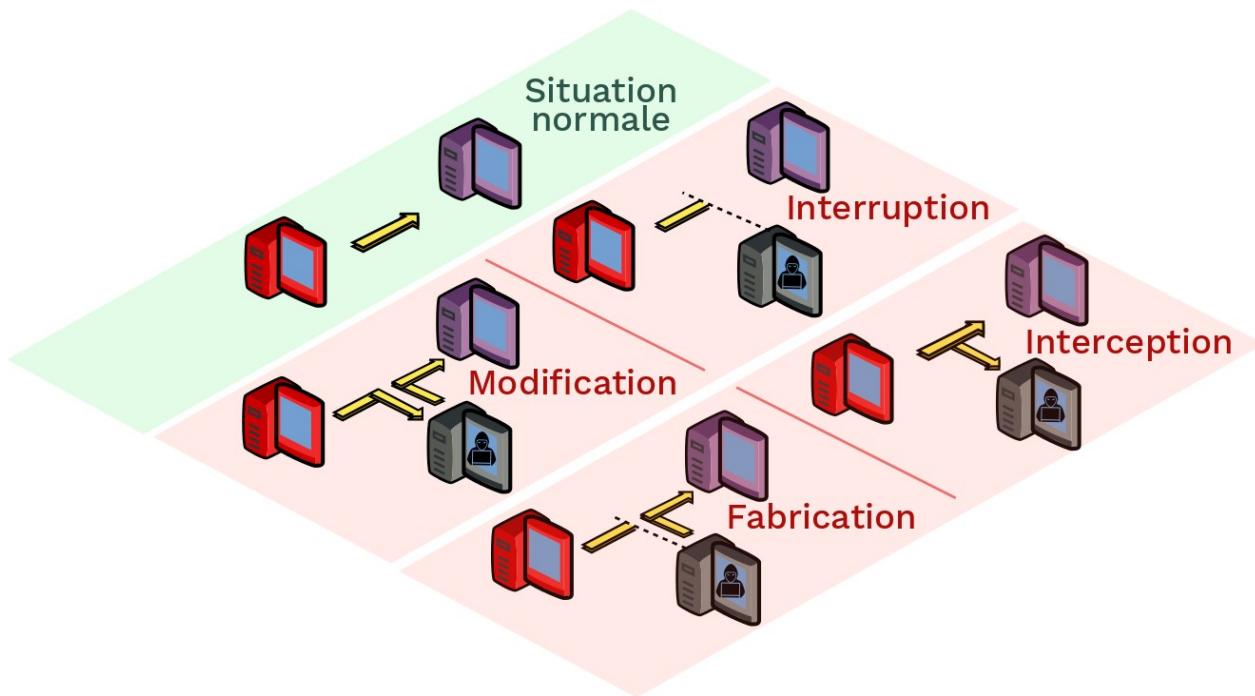


Figure 1: Types d'attaques

## 1. Sécurisation des échanges

Le principe de base de la sécurisation des échanges consiste à modifier la donnée qui doit être transmise (le chiffrement), de façon à ce que toute personne qui l'intercepterait ne pourrait pas en comprendre le sens. Seul le destinataire va pouvoir retrouver la donnée initiale (le déchiffrement) et la lire.

Les méthodes de chiffrement sont basées sur l'utilisation de clés (chaînes de caractères) qui vont, par l'application d'algorithmes spécialisés, permettre de chiffrer ou déchiffrer des messages.



## 2.Chiffrement symétriques

Cette technique consiste à définir une clé de chiffrement commune à l'ensemble des interlocuteurs. Cette clé va servir à chiffrer les données lors de leur envoi et de les déchiffrer à leur réception.

Une phase initiale de définition de la clé est nécessaire. Cette clé est ensuite communiquée à tous les ordinateurs susceptibles d'échanger des données.

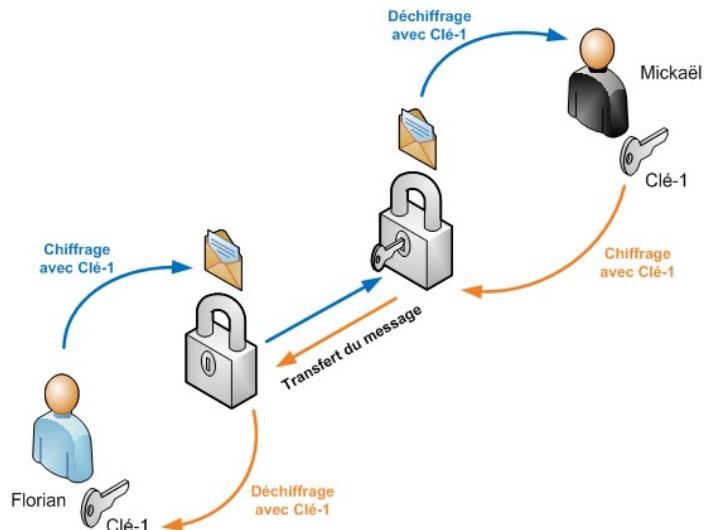


Figure 2: Principe d'un chiffrement symétrique

## 3.Chiffrement asymétriques

Le principe de chiffrement asymétrique est basé sur l'utilisation de deux clés :

Une clé publique est générée par le client puis diffusée à tous les postes distants  
Une clé privée est définie et stockée de manière sécurisée sur le poste client.

Le transport sécurisé des données est ensuite assuré par leur chiffrement ; La clé publique sert à chiffrer et la clé privée est utilisée pour déchiffrer. Ce dispositif nécessite qu'un ordinateur possède les clés publiques de tous les postes susceptibles de lui envoyer un message.

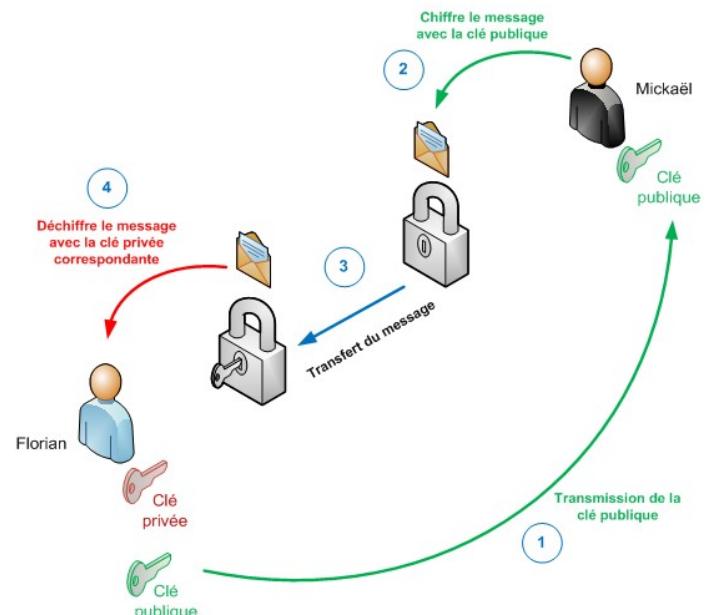


Figure 3: Principe d'un chiffrement asymétrique

## 4.Le protocole HTTPS

L'échange de données par le protocole HTTP présente plusieurs failles dont les principales sont :

- ➔ les données transitent en clair et peuvent se faire intercepter
- ➔ Un tiers peut se faire passer pour le serveur

Le protocole TLS (évolution du protocole SSL) apporte une couche supplémentaire (couche 5 du modèle OSI) afin de sécuriser les données.



L'association HTTP et TLS porte généralement le nom de HTTPS, ce protocole organise l'ouverture d'une session de la façon suivante :

- ➔ le client envoie une demande de connexion sécurisée. (1)
- ➔ Le serveur envoie alors la clé publique (chiffrement asymétrique) et un certificat d'authenticité. (2)
- ➔ Le client vérifie l'authenticité du certificat auprès d'un organisme de certification extérieur digne de confiance (sorte de notaire). (3 et 4)
- ➔ Après vérification que le serveur n'est pas frauduleux, le client génère une clé de chiffrement symétrique (AES), sa clé de session, et la chiffre avec la clé publique du serveur. (5)
- ➔ Le serveur reçoit la clé symétrique chiffrée et la déchiffre avec sa clé asymétrique.
- ➔ Client et serveur peuvent maintenant s'échanger les données en toute sécurité et rapidement en utilisant la clé de session AES (chiffrement symétrique).

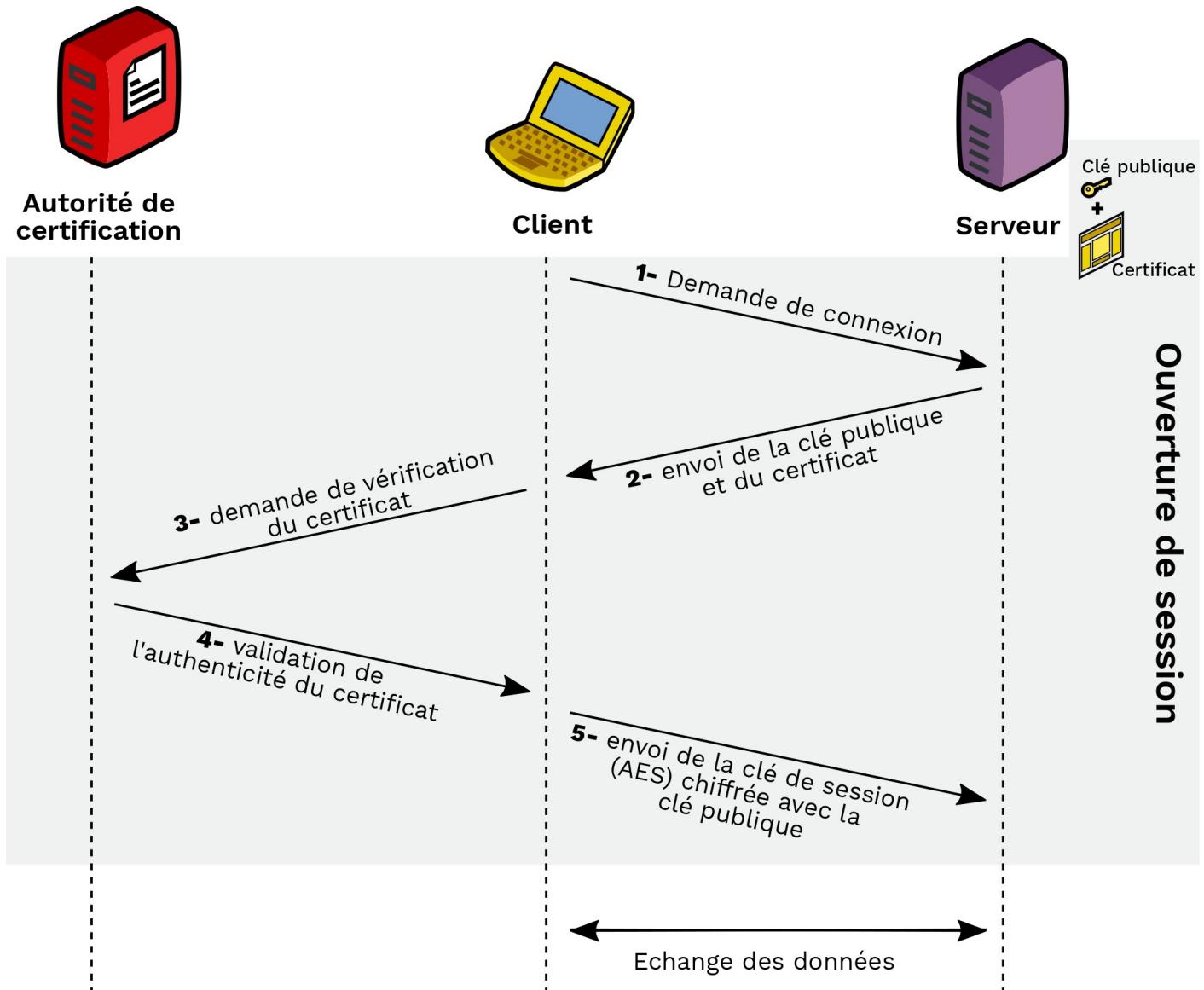


Figure 4: Principe du protocole HTTPS



# NSI Terminale - Algorithmes

## Les graphes - Parcourir, chemins, cycles

qkzk

2020/05/02

## Algorithmes sur les graphes

Nous allons présenter différents algorithmes sur les graphes :

- **parcours en largeur d'abord,**
- **parcours en profondeur d'abord,**

Et deux algorithmes qui utilisent les parcours :

- **recherche d'un chemin entre deux sommets,**
- **détection de la présence d'un cycle dans un graphe.**

Les applications sont nombreuses :

- Si un problème s'exprime avec un graphe, le *parcourir* permet de trouver une solution.
- Déterminer un chemin est ce qu'on fait pour trouver la sortie d'un labyrinthe.
- Détecter un cycle dans un graphe est une étape préalable à de nombreux algorithmes (choix d'une route optimale sur une carte, par exemple) qui exigent parfois *qu'il n'y ait pas de cycle* dans le graphe.

## Parcourir un graphe simple

Nous avons déjà vu comment parcourir un arbre. Le principe est identique.

Une nuance importe toutefois, dans un arbre, il est impossible de passer plusieurs fois par le même noeud, dans un graphe ce risque est majeur.

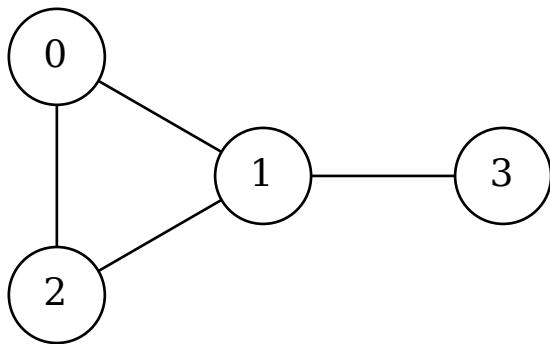
Il faut trouver un moyen de *marquer* les sommets rencontrés afin de ne plus les explorer.

Autre nuance importante, plusieurs arêtes peuvent mener à un même sommet, lors d'un parcours, on cherche à visiter *chaque sommet*, pas chaque arête.

### Parcourir un graphe :

C'est visiter chaque sommet du graphe et, généralement, faire quelque chose. On choisit généralement un point de départ, appelé **Source** et on s'arrête quand on a atteint la **Destination** ou quand on a visité tous les sommets.

### Exemple



Considérons le graphe précédent.

#### Parcours en largeur d'abord :

on choisit de visiter les **voisins** d'un sommet avant d'aller plus profondément dans le graphe.

Partant de 0 l'ordre est :

**0, 1, 2, 3**

Lors d'un parcours en *largeur* on utilise une *file* qu'on remplit au fur et à mesure.

#### Parcours en profondeur d'abord :

on choisit de visiter en premier le **dernier voisin rencontré**

Partant de 0 l'ordre est :

**0, 1, 3, 2**

Lors d'un parcours en *profondeur* on utilise une *pile* qu'on remplit au fur et à mesure.

---

#### Algorithme : parcours en largeur dans un graphe simple

```

source                      (un noeud du graphe)
file      : [Source]        (une file)
drapeaux : [-1, -1, etc., -1] (un tableau avec -1 pour chaque indice de
                           sommet)

```

Dans le tableau **drapeaux**, si un sommet est d'indice 2,

**drapeaux[2] = -1** signifie qu'on ne l'a **pas encore ajouté** à la file.

**drapeaux[2] = 0** signifie qu'on l'a **déjà ajouté** à la file.

#### Parcours en largeur :

Changer le drapeau de la source à 0.

Tant que la file n'est pas vide faire :

    courant = défiler()

    Pour chaque voisin de courant qui n'a pas déjà été visité,  
        l'ajouter à la file.

    Changer leurs drapeaux à 0.

visiter courant. # c'est ici qu'on fera généralement un travail.

---

## Exemple

Disons que notre action “visiter” est d’afficher le numéro du sommet courant.

Sur le graphe précédent :

```
0. File = [0], drapeaux = [0, -1, -1, -1]
Début de la boucle.
1. On défile : courant = 0, File = []
    Voisins de 0 : 1 et 2 qu'on ajoute à la file. File = [1, 2]
        On change leurs drapeaux : drapeaux = [0, 0, 0, 1]
        On affiche 0
2. On défile, courant = 1. File = [2]
    voisins de 1 : 0, 2, 3. On ajoute 3 à la file (son drapeau vaut -1)
        File = [2, 3]
        On change le drapeau de 3 : drapeaux = [0, 0, 0, 0]
        On affiche 1
3. On défile, courant = 2, File = [3]
    voisins de 2 : 0, 1. Tous les drapaux valent 0, on n'ajoute aucun sommet.
        On affiche 2
4. On défile, courant = 3. File = []
    Tous les voisins de courant ont un drapeau valant 0.
    On affiche 3
```

La file est vide et la boucle est terminée.

L'affichage dans la console aura donné : 0, 1, 2, 3

C'est bien un parcours en largeur d'abord.

**On explore tous les voisins avant d'avancer d'un niveau.**

---

## Algorithme : parcours en profondeur dans un graphe simple

La seule différence est qu'on utilise une *pile*.

```
source                      (un noeud du graphe)
pile      : [Source]          (une pile)
drapeaux : [-1, -1, etc., -1] (un tableau avec -1 pour chaque indice de
                           sommet)
```

drapeau = -1 : pas encore ajouté à la pile

drapeau = 0 : déjà ajouté à la pile

**Parcours en profondeur :**

Changer le drapeau de la source à 0.

Tant que la pile n'est pas vide faire :

courant = dépiler()

Pour chaque voisin de courant qui n'a pas déjà été visité,

l'ajouter à la pile.

Changer leurs drapeaux à 0.

visiter courant. # c'est ici qu'on fera généralement un travail.

---

## Exemple

Sur le graphe précédent :

```
0. Pile = [0], drapeaux = [0, -1, -1, -1]
Début de la boucle.
1. On dépile : courant = 0, Pile = []
    Voisins de 0 : 1 et 2 qu'on ajoute à la pile. Pile = [1, 2]
    On change leurs drapeaux : drapeaux = [0, 0, 0, 1]
    On affiche 0
2. On dépile, courant = 1. Pile = [2]
    voisins de 1 : 0, 2, 3. On ajoute 3 à la pile (son drapeau vaut -1)
    Pile = [2, 3]
    On change le drapeau de 3 : drapeaux = [0, 0, 0, 0]
    On affiche 1
```

ATTENTION C'EST ICI QUE ÇA CHANGE : DÉPILER = SORTIR LE DERNIER

```
3. On dépile, courant = 3, Pile = [2]
    voisins de 3 : Tous les drapaux valent 0, on n'ajoute aucun sommet.
    On affiche 3
4. On dépile, courant = 2. Pile = []
    Tous les voisins de courant ont un drapeau valant 0.
    On affiche 2
```

La pile est vide et la boucle est terminée.

L'affichage dans la console aura donné : 0, 1, 3, 2

C'est bien un parcours en profondeur d'abord.

**On explore un chemin le plus profondément possible avant d'avancer.**

## Cas des graphes orientés

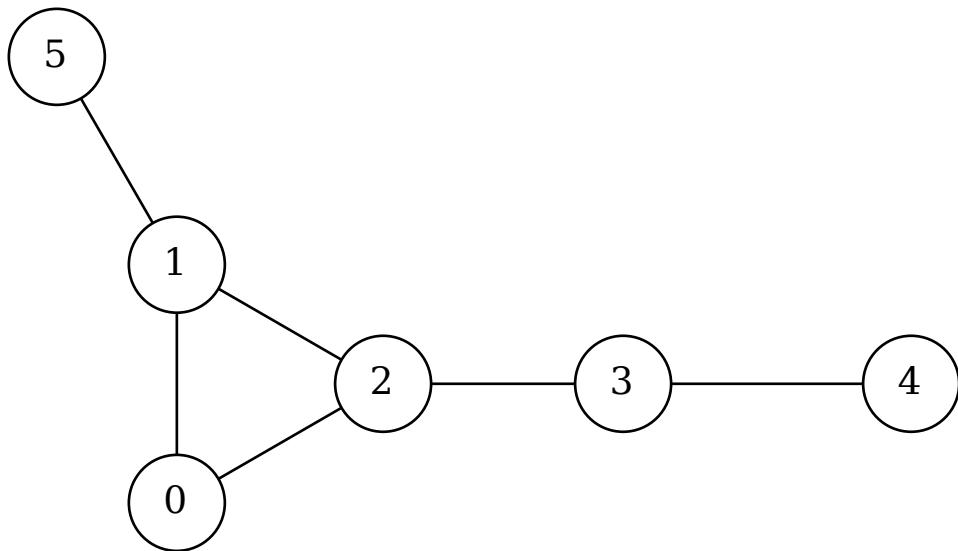
Si le graphe est *orienté*, les algorithmes sont identiques.

On doit simplement ajouter les *successeurs* et non plus les voisins à la pile (ou à la file).

---

## Déterminer un chemin dans un graphe simple

Cette fois on souhaite savoir quels sommets emprunter pour rejoindre une destination depuis une source.



Dans l'exemple ci-dessus on souhaite se rendre de la **source 0** à la **destination 4**.

Les deux chemins possibles sont :

0, 1, 2, 3, 4 et 0, 2, 3, 4.

On utilise généralement *un parcours en profondeur* lorsqu'on cherche à construire un chemin.

Cela peut sembler surprenant, les deux algorithmes étant très proches, mais la raison est qu'on a généralement des informations supplémentaires qui aident à s'orienter ou à choisir le prochain sommet à visiter.

**Le principe est le même, on doit simplement conserver une information supplémentaire : d'où venons-nous ?**

**Algorithme : détermination d'un chemin dans un graphe simple.**

**Première étape : parcourir**

On entretient un dictionnaire des visites, qui permettra de construire un chemin

Fonction Parcours en profondeur(source, destination)

```

prochains      = [source]           (une pile)
prédécesseurs = {source: Vide}     (un dictionnaire)

tant que la pile n'est pas vide :
    On dépile courant.
    pour chaque voisin de courant
        Si voisin n'est pas déjà dans le dictionnaire des prédécesseurs
            On l'ajoute au dictionnaire avec comme valeur "courant"
            prédécesseurs[voisin] = courant
            On empile "voisin" dans la pile des prochains

    Si courant == destination, on arrête la boucle.

```

On retourne à la fin le dictionnaire des visites

---

**Deuxième étape, créer le chemin depuis le dictionnaire des visites.**

Fonction créer un chemin (prédecesseurs, source, destination)

Si destination n'est pas dans le dictionnaire prédecesseurs :

il n'est pas possible d'atteindre la destination et on retourne None

Sinon:

```
on initialise le chemin DEPUIS LA FIN  
chemin = [destination]
```

```
pred = destination
```

Tant que pred != source :

On attribue à prédecesseur sa valeur dans le dictionnaire :

```
pred = prédecesseurs[pred]
```

```
on l'ajoute au DEBUT du chemin
```

```
chemin = [pred] + chemin
```

On retourne chemin

*Remarque* La source est forcément dans le dictionnaire des prédecesseurs, donc la boucle s'arrête toujours.

---

### Exemple

Sans détailler toutes les étapes voici ce qu'on obtient sur l'exemple :

Le parcours en profondeur visite les sommets dans l'ordre suivant :

0, 1, 5, 2, 3, 4

Les prédecesseurs sont alors :

```
{0:None, 1:0, 2:0, 5:1, 3:2, 4:3}
```

La fonction créer un chemin remplit alors le chemin comme ceci :

```
chemin = [4], prédecesseur de 4 : 3  
chemin = [3, 4], prédecesseur de 3 : 2  
chemin = [2, 3, 4], prédecesseur de 2 : 0  
chemin = [0, 2, 3, 4], 0 est la source, on a terminé.
```

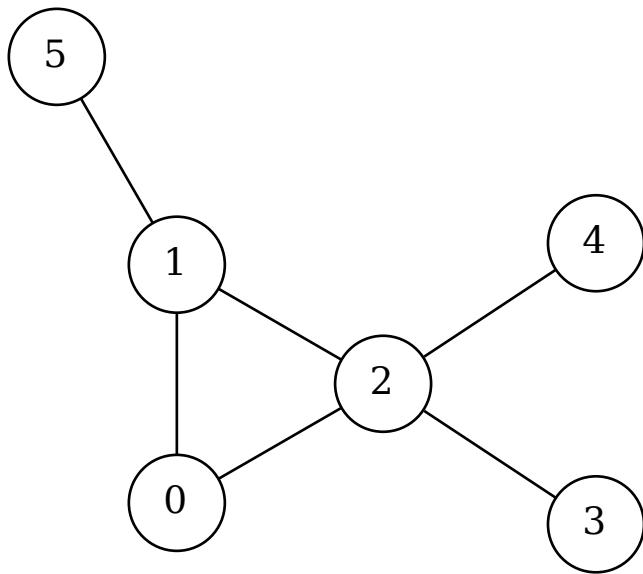
Elle retourne alors : [0, 2, 3, 4]

## Recherche de la présence de cycle dans un graphe simple

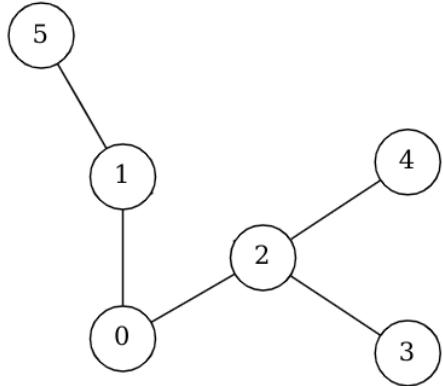
**Un cycle est un chemin dont la source et la destination sont égales.**

C'est un chemin qui revient sur lui-même.

Par exemple le graphe ci-dessous contient un cycle [0, 1, 2] :



Si on enlève simplement l'arête entre (1, 2) on obtient un graphe qui n'a plus de cycle :



On souhaite créer une fonction qui réponde “Vrai” pour le premier graphe (il a un cycle) et “Faux” pour le second: il n'en a pas.

### **Algorithme : présence d'un cycle dans un graphe**

Il existe beaucoup de variantes. Nous n'en présentons qu'une.

On utilise un parcours en largeur (en profondeur c'est pareil).

La différence est le **tableau des drapeaux**.

Cette fois, lorsqu'on dépile, on ajoute la règle suivante :

- **lorsqu'on dépile un élément, on passe le drapeau à 1.**

Et lorsqu'on cherche à empiler les voisins, on ajoute la règle suivante :

- si un voisin rencontré a un drapeau à 0, c'est qu'il y a un cycle.

### Algorithme complet

```

source                      (un noeud du graphe)
file   : [Source]           (une file)
drapeaux : [-1, -1, etc., -1] (un tableau avec -1 pour chaque indice de
                           sommet)

```

Dans le tableau drapeaux, si un sommet est d'indice 2,

drapeaux[2] = -1 signifie qu'on ne l'a **pas encore ajouté** à la file.  
drapeaux[2] = 0 signifie qu'on l'a **déjà ajouté** à la file mais pas encore **visité**.  
drapeaux[2] = 1 signifie qu'on l'a **déjà visité** le sommet.

**Parcours en largeur :**

Fonction Contient un cycle (graphe)

Choisir un sommet (n'importe lequel) et l'ajouter à la file.

Tant que la file n'est pas vide faire :

```

courant = défiler()
passer le drapeau de courant à 1.

```

Pour chaque voisin de courant :

```

Si son drapeau vaut 0:
  On a déjà rencontré ce sommet ! Il y a un cycle.
  Cycle_present = Vrai
Si son drapeau vaut -1 :
  l'ajouter à la file.
  Changer son drapeaux en 0.

```

Retourner Cycle\_present

*Remarque :* si le drapeau du voisin vaut 1, inutile de repasser par là.

---

### Exemples détaillés

#### Graphe n°1

```

file = [0], drapeaux = [-1, -1, -1, -1, -1, -1], Cycle_present = faux

1. courant = 0. Voisins = 1, 2. drapeaux = [1, 0, 0, -1, -1, -1]. File = [1, 2]
2. courant = 1. Voisins = 2, 5.
   Le drapeau de 2 vaut 0 !!! Il y a un cycle.
   Cycle_present = Vrai
   ... le parcours se continue ...

```

On retourne Vrai

#### Graphe n° 2

```

file = [0], drapeaux = [-1, -1, -1, -1, -1, -1], Cycle_present = Faux

1. courant = 0. Voisins = 1, 2.   drapeaux = [1, 0, 0, -1, -1, -1]. File = [1, 2]
2. courant = 1. Voisins = 0, 5.   drapeaux = [1, 1, 0, -1, -1, 0]. File = [2, 5]
3. courant = 2. Voisins = 0, 3, 4. drapeaux = [1, 1, 1, 0, 0, 0]. File = [5, 3, 4]
4. courant = 5. Voisins = 1.     drapeaux = [1, 1, 1, 0, 0, 1]. File = [3, 4]
5. courant = 3. Voisins = 2.     drapeaux = [1, 1, 1, 1, 0, 1]. File = [4]

```

```
6. courant = 4. Voisins = 2.          drapeaux = [1, 1, 1, 1, 1, 1].    File = []
```

On retourne Faux

À aucun moment la variable Cycle\_present n'a changé d'état.

## Compléments

### Preuve des algorithmes

#### Parcours

La pile / file qu'on remplit au fur et à mesure reçoit bien chaque sommet du graphe.

On lui retire un élément à chaque étape de la boucle. Elle ne peut recevoir deux fois le même élément. Donc l'algorithme se termine.

Ensuite, comme elle reçoit chaque élément une fois et qu'on visite chaque élément, on visite tous les sommets.

#### Présence d'un cycle

Si on ne rencontre jamais de sommet avec 0 comme drapeau, c'est qu'on a déjà visité chaque sommet avant d'y revenir. On ne repasse donc jamais par un sommet visité, comme s'il était un nouveau voisin. Il n'y a donc pas de cycle.

Si on rencontre un sommet avec le drapeau 0, il figure donc deux fois dans la pile / file (sinon son drapeau serait passé à 1).

Il existe donc un chemin qui part de ce point et revient à ce point sans reculer. C'est donc un cycle.

### Complexité des algorithmes

La complexité de ces algorithmes est la même pour tous.

Ils reposent tous sur un parcours en largeur ou en profondeur.

Dans le pire des cas on visite chaque sommet en suivant chaque arête. La complexité est donc  $O(|E| + |V|)$  (par exemple un arbre).

où, rappelons,  $V$  est l'ensemble des sommets,  $E$  est l'ensemble des arêtes. et  $|K|$  désigne le nombre d'éléments d'un ensemble  $K$ .

# **TECHNIQUES ALGORITHMIQUES ET PROGRAMMATION**



**Cyril Gavoille**  
LaBRI  
Laboratoire Bordelais de Recherche  
en Informatique, Université de Bordeaux  
[gavoille@labri.fr](mailto:gavoille@labri.fr)

16 août 2020  
– 175 pages –



Ce document est publié sous *Licence Creative Commons « Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) »*. Cette licence vous autorise une utilisation libre de ce document pour un usage non commercial et à condition d'en conserver la paternité. Toute version modifiée de ce document doit être placée sous la même licence pour pouvoir être diffusée. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.fr>

# Licence 3 : Techniques Algorithmiques et Programmation

**Objectifs :** Introduire, aux travers d'exemple de problèmes simples, diverses approches algorithmiques, les programmer et les tester sur machines. Les approches abordées sont :

- Formule close ;
- Exhaustive (*Brute-Force*) ;
- Récursive ;
- Programmation dynamique ;
- Heuristique ;
- Approximation ;
- Gloutonne (*Greedy*) ;
- Diviser pour régner (*Divide-and-Conquer*).

Faute de temps, les approches suivantes ne seront pas abordées :

- Probabiliste ;
- Programmation linéaire ;
- Branchement et élagage (*Branch-and-Bound*) ;
- Solveur SAT.

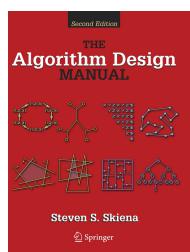
Nous programmerons en **C** avec un tout petit peu d'OpenGL/SDL pour plus de graphismes. Les concepts techniques et les objets que l'on croisera seront : les algorithmes, la complexité, les graphes, les distances, les points du plan, ...

**Pré-requis :** langage **C**, notions algorithmiques, notions de graphes

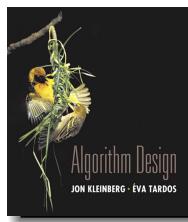
**Quelques ouvrages de référence :**



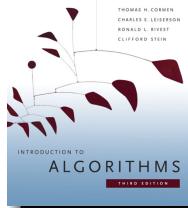
*Programmation efficace*  
Christoph Dürr et Jill-Jênn Vie  
ELLIPSES 2016



*The Algorithm Design Manual (2nd edition)*  
Steven S. Skiena  
SPRINGER 2008



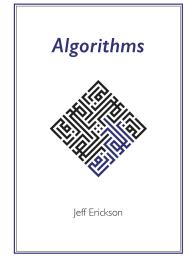
*Algorithm Design*  
Robert Kleinberg et Éva Tardos  
PEARSON EDUCATION 2006



*Introduction à l'algorithmique (2e édition)*  
Thomas H. Cormen, Charles E. Leiserson, Ronald L. Rivest et  
Clifford Stein  
DUNOD 2001



*Algorithms (4th edition)*  
Robert Sedgewick et Kevin Wayne  
ADDISON-WESLEY 2011



*Algorithms*  
Jeff Erickson  
CREATIVE COMMONS 2019

---

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>1</b>
1.1	Tchisla . . . . .	2
1.2	Des problèmes indécidables . . . . .	5
1.3	Approche exhaustive . . . . .	9
1.4	Rappels sur la complexité . . . . .	18
1.4.1	Compter exactement? . . . . .	20
1.4.2	Pour résumer . . . . .	24
1.5	Notations asymptotiques . . . . .	24
1.5.1	Exemples et pièges à éviter . . . . .	25
1.5.2	Complexité d'un problème . . . . .	27
1.5.3	Sur l'intérêt des problèmes de décision . . . . .	28
1.6	Algorithme et logarithme . . . . .	30
1.6.1	Propriétés importantes . . . . .	32
1.6.2	Et la fonction $\ln n$ ? . . . . .	36
1.6.3	Tchisla et logarithme . . . . .	37
1.7	Morale . . . . .	39
	Bibliographie . . . . .	42
<b>2</b>	<b>Partition d'un entier</b>	<b>43</b>
2.1	Le problème . . . . .	43
2.2	Formule asymptotique . . . . .	44
2.3	Approche exhaustive . . . . .	47
2.4	Récurrence . . . . .	48
2.5	Programmation dynamique . . . . .	54
2.6	Mémorisation paresseuse . . . . .	57

2.7	Morale . . . . .	63
	Bibliographie . . . . .	64
<b>3</b>	<b>Voyageur de commerce</b>	<b>65</b>
3.1	Le problème . . . . .	65
3.2	Recherche exhaustive . . . . .	68
3.3	Programmation dynamique . . . . .	70
3.4	Approximation . . . . .	79
3.4.1	Algorithme glouton: un principe général . . . . .	80
3.4.2	Problème d'optimisation . . . . .	81
3.4.3	Autres heuristiques . . . . .	84
3.4.4	Inapproximabilité . . . . .	87
3.4.5	Cas euclidien . . . . .	91
3.4.6	Une 2-approximation . . . . .	91
3.4.7	<i>Union-Find</i> . . . . .	95
3.4.8	Algorithme de Christofides . . . . .	103
3.5	Morale . . . . .	106
	Bibliographie . . . . .	108
<b>4</b>	<b>Navigation</b>	<b>109</b>
4.1	Introduction . . . . .	109
4.1.1	<i>Pathfinding</i> . . . . .	109
4.1.2	<i>Navigation mesh</i> . . . . .	110
4.1.3	Rappels . . . . .	112
4.2	L'algorithme de Dijkstra . . . . .	114
4.2.1	Propriétés . . . . .	116
4.2.2	Implémentation et complexité. . . . .	118
4.3	L'algorithme A* . . . . .	122
4.3.1	Propriétés . . . . .	126
4.3.2	Implémentation et complexité . . . . .	130
4.3.3	Plus sur A* . . . . .	131
4.4	Morale . . . . .	133
	Bibliographie . . . . .	136

<b>5 Diviser pour régner</b>	<b>137</b>
5.1 Introduction . . . . .	137
5.2 Trouver la paire de points les plus proches . . . . .	140
5.2.1 Motivation . . . . .	140
5.2.2 Principe de l'algorithme . . . . .	141
5.2.3 L'algorithme . . . . .	145
5.2.4 Complexité . . . . .	146
5.2.5 Différences entre $n$ , $n \log n$ et $n^2$ . . . . .	148
5.2.6 Plus vite en moyenne . . . . .	149
5.2.7 La paire de points les plus éloignés . . . . .	150
5.3 Multiplication rapide . . . . .	151
5.3.1 L'algorithme standard . . . . .	152
5.3.2 Approche diviser pour régner . . . . .	153
5.3.3 Karatsuba . . . . .	157
5.4 <i>Master Theorem</i> . . . . .	160
5.4.1 Exemples d'applications . . . . .	161
5.4.2 Explications . . . . .	161
5.4.3 D'autres récurrences . . . . .	164
5.5 Calcul du médian . . . . .	164
5.5.1 Motivation . . . . .	164
5.5.2 Tri-rapide avec choix aléatoire du pivot . . . . .	166
5.5.3 Médian . . . . .	166
5.6 Morale . . . . .	166
Bibliographie . . . . .	167



# CHAPITRE

# 1

# Introduction



|| *May the Algorithm's Force be with you.*  
— Bernard Chazelle <sup>1</sup>

## Sommaire

1.1 Tchisla . . . . .	2
1.2 Des problèmes indécidables . . . . .	5
1.3 Approche exhaustive . . . . .	9
1.4 Rappels sur la complexité . . . . .	18
1.5 Notations asymptotiques . . . . .	24
1.6 Algorithme et logarithme . . . . .	30
1.7 Morale . . . . .	39
Bibliographie . . . . .	42

Mots clés et notions abordées dans ce chapitre :

- formule close
- indécidabilité
- instance, problème
- recherche exhaustive
- notation asymptotique, complexité
- fonction logarithme, série géométrique

1. Voir <https://www.cs.princeton.edu/~chazelle/pubs/algorithm.html>.

## 1.1 Tchisla

Pour illustrer les notions du cours nous allons considérer un problème réel, volontairement complexe.

*Tchisla* (du russe « Числа » qui veut dire « nombre ») est une application (voir la figure 1.1) que l'on peut trouver sur *smartphone* et tablette. La première version est sortie en 2017. Le but du jeu est de trouver une expression arithmétique égale à un entier  $n > 0$  mais utilisant uniquement un chiffre  $c \in \{1, \dots, 9\}$  donné. L'expression ne peut comporter que des symboles parmi les dix suivants :

$$c + - * / ^ \sqrt{ } ! ( )$$

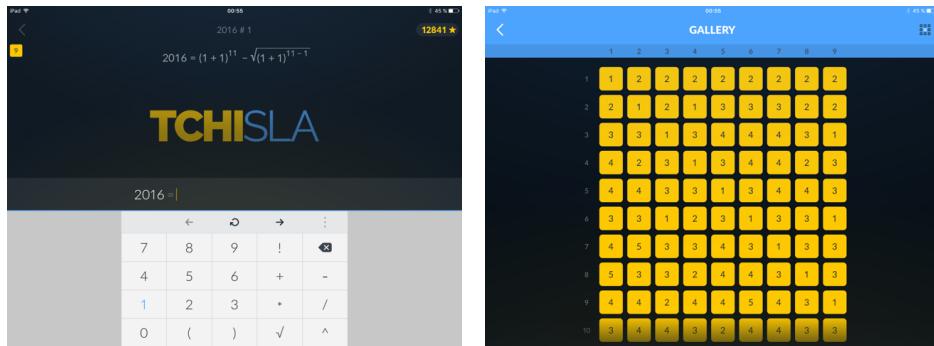


FIGURE 1.1 – Capture d'écran de l'application *Tchisla*.

L'objectif est de trouver l'expression comportant le moins de fois le chiffre  $c$ , et on note  $f_c(n)$  cette valeur. Par exemple,  $10 = 4 + 4 + \sqrt{4}$  ce qui fait que  $f_4(10) \leq 3$ . En fait on ne peut pas faire mieux, si bien que  $f_4(10) = 3$ . On en déduit alors par exemple que  $11 = 10 + 1 = 4 + 4 + \sqrt{4} + 4/4$  et donc  $f_4(11) \leq 5$ . Cependant,  $11 = 44/4$  ce qui est optimal<sup>2</sup>, et donc  $f_4(11) = 3$ . La figure 1.1 montre que

$$2016 = (1+1)^{11} - \sqrt{(1+1)^{11-1}}$$

et on ne peut pas faire mieux si bien que  $f_1(2016) = 9$ , mais aussi elle montre les premières valeurs de  $f_c(n)$  pour  $n = 1 \dots 10$  (lignes) et  $c = 1 \dots 9$  (colonnes).

**Formule close?** Ce qui nous intéresse c'est donc de calculer  $f_c(n)$  pour tout  $c$  et  $n$ , et bien sûr de trouver une expression correspondante avec le nombre optimal de chiffres  $c$ . Il semble que les premières valeurs de  $n$  ne laissent pas apparaître de formule évidente. La première colonne de la figure 1.1 de droite donne les dix premières valeurs pour  $c = 1$  qui sont :

---

2. On peut trouver sur Internet les solutions optimales pour tous les entiers jusqu'à quelques milliers. Dans un article scientifique [Tan15] donne les solutions optimales jusqu'à 1 000 mais sans les symboles  $\sqrt{ }$  et  $!$ . On y apprend par exemple que  $37 = ccc/(c+c+c)$  quel que soit le chiffre  $c$ .

$n$	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
$f_1(n)$	1	2	3	4	4	3	4	5	4	3

Et la table ci-après donne les dix premières valeurs de  $n$  produisant des valeurs croissantes pour  $f_1(n)$ . Encore une fois elle ne laisse apparaître aucun paterne particulier.

$f_1(n)$	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
$n$	1	2	3	4	8	15	28	41	95	173

En fait, comme le montre le graphique de la figure 1.2, les 200 premières valeurs de  $f_1(n)$  sont visiblement difficiles à prévoir. Même si les valeurs ont l'air « globalement croissantes » avec  $n$ , on remarque qu'à cause des expressions comme

$$11 \quad 11! \quad 11!! \quad 11!!! \quad 11!!!! \quad \dots$$

il y a qu'en même une infinité de valeurs de  $n$  pour lesquelles  $f_1(n) = 2$ .

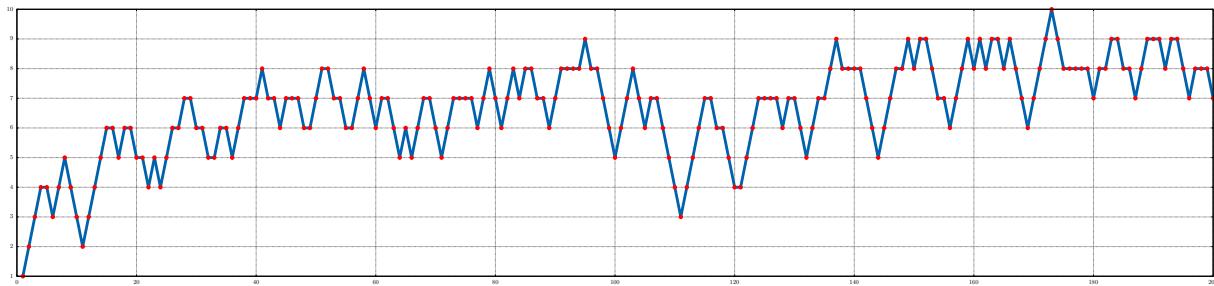


FIGURE 1.2 – Les 200 premières valeurs pour  $f_1(n)$ .

La fameuse encyclopédie en ligne<sup>3</sup> des suites d'entiers ne répertorie pas cette suite-là. Certaine valeur semble plus difficile à trouver que d'autre. Pour s'en convaincre, essayez de déterminer par exemple  $f_4(64)$ ? On a facilement  $64 = 4*4*4 = 4^4/4$ , mais pouvez-vous trouver une expression avec seulement deux 4? Ou encore une expression correspondant à  $f_6(27) = 4$ ?

Pour d'autres problèmes, parfois (et même très souvent) il n'y a pas non plus de formule directe, ou plus précisément de *formule close*.

Il s'agit d'une formule arithmétique comportant un nombre fini d'opérations arithmétiques liée aux paramètres (ici  $c$  et  $n$ ). Une somme ou un produit infini ne constitue pas une formule close.

Par exemple, les racines des équations polynomiales de degré 5 ne possèdent pas de formules closes dans le cas général. C'est un résultat issu de la théorie de Galois.

3. <https://oeis.org/>

Pour les calculer, on a recours à d'autres techniques, comme l'approximation et le calcul numérique. Dans pas mal de cas on peut obtenir un nombre de chiffres significatifs aussi grand que l'on veut. Mais le temps de l'algorithme de résolution s'allonge avec le nombre de chiffres souhaités, c'est-à-dire avec la précision, ce qui n'est pas le cas lorsqu'on dispose d'une formule directe.

Bien sûr, pour certaines équations polynomiales on peut exprimer les racines de manière exacte comme  $x^6 = 2$ . Dans ce cas il y a  $2^{1/6}$  comme solution mais pas seulement<sup>4</sup>.

**Un algorithme?** S'il n'y a pas de formule close pour le calcul de  $f_c(n)$ , on peut alors rechercher un *algorithme*.

C'est un procédé automatique et systématique de calcul (une recette) donnant une solution à chaque entrée d'un problème donné.

Notons qu'une formule close n'est qu'un algorithme (particulièrement simple) parmi d'autres.

Mais qu'entendons nous par *problème*?

C'est tout simplement la description des *instances*<sup>5</sup> et des sorties attendues, c'est-à-dire la relation entre les entrées et la sortie.

Cette notion est partiellement capturée par le prototype d'une fonction C comme

```
int f(int c, int n)
```

Le problème présenté ici pourrait être formalisé ainsi, où  $\Sigma = \{c, +, -, *, /, ^, \sqrt{ }, !, ()\}$  est l'alphabet des 10 symboles évoqués plus haut :

#### TCHISLA

**Instance:** Un entier  $n > 0$  et un chiffre  $c \in \{1, \dots, 9\}$ .

**Question:** Déterminer une expression arithmétique de valeur  $n$  composée des symboles de  $\Sigma$  comportant le moins de fois le chiffres  $c$ .

Malheureusement, trouver un algorithme pour le problème TCHISLA, et donc pour le calcul de  $f_c(n)$ , n'est pas si évident que cela. Et parfois la situation est plus grave que prévue. Pour certains problèmes, il n'y a ni formule ni algorithme!

On parle de problème *indécidable* — il serait plus juste de dire *incalculable* — lorsqu'il n'y a pas d'algorithme permettant de le résoudre.

4. Dans C, elles sont en fait toutes de la forme  $2^{1/6} \cdot (\cos(2k\pi/6) + i \sin(2k\pi/6))$  où  $k \in \mathbb{N}$ . On parle de racines de l'unité et elles peuvent être représentées par six points du cercle de rayon  $2^{1/6}$  centré à l'origine et régulièrement espacés. On observe alors que deux des six racines tombent sur la droite réelle :  $2^{1/6}$  ( $k = 0$ ) et  $-2^{1/6}$  ( $k = 3$ ).

5. On réserve le terme d'instances pour un problème. Pour un algorithme on parle plutôt d'*entrées*.

## 1.2 Des problèmes indécidables

Une équation *diophantienne* est une équation à coefficients entiers dont on s'intéresse aux solutions entières (si elles existent), comme par exemple celle-ci :

$$(x - 1)! + 1 = xy \quad (1.1)$$

Elles ont été étudiées depuis l'antiquité du nom de Diophante d'Alexandrie, mathématicien grec du IIIe siècle. Par exemple, le théorème de Wilson établit que l'équation (1.1) possède une solution si et seulement si  $x > 1$  est premier. Dit autrement l'ensemble des  $x > 1$  qui font parties des solutions décrit exactement l'ensemble des nombres premiers. Par exemple, si  $x = 5$ , alors l'équation implique  $(5 - 1)! + 1 = 25 = 5y$ , soit  $y = 5$ . Mais si  $x = 6$ , alors l'équation implique  $(6 - 1)! + 1 = 121 = 6y$  qui n'a pas de solution entière.

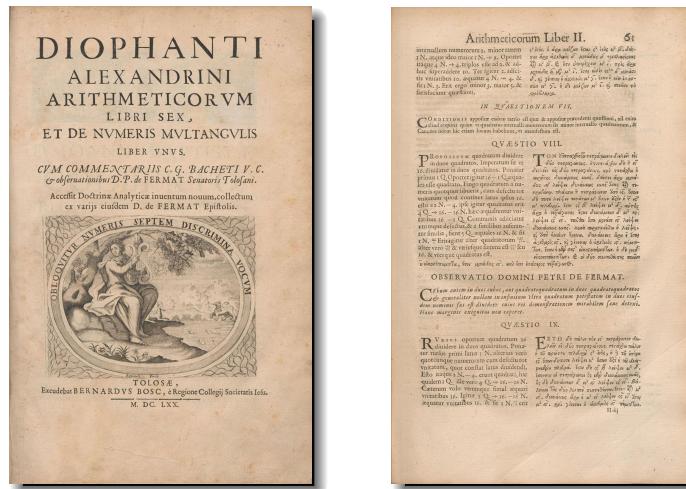


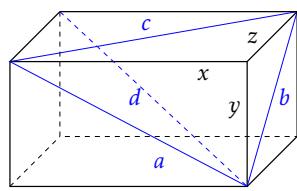
FIGURE 1.3 – Édition de 1670 de l'ouvrage de Diophante. Le texte reprend la note de 1621 (traduite ici en latin) de Pierre Fermat concernant le problème II.VIII à propos de l'équation diophantienne  $x^p + y^p = z^p$  : « *Au contraire, il est impossible de partager soit un cube en deux cubes, soit un bicarré en deux bicarrés, soit en général une puissance quelconque supérieure au carré en deux puissances de même degré : j'en ai découvert une démonstration véritablement merveilleuse que cette marge est trop étroite pour contenir.* » Source Wikipédia.

Ces équations, souvent très simples, sont parfois parfois extrêmement difficiles à résoudre. Le dernier théorème de Fermat en est un exemple (cf. figure 1.3). Il aura fallut 357 ans d'efforts pour démontrer en 1994, grâce à Andrew Wiles, que l'équation

$$x^p + y^p = z^p \quad (1.2)$$

n'a pas de solution entière strictement positive dès que  $p > 2$ . Pour  $p = 2$ , les solutions  $(x, y, z)$  sont appelées « triplets pythagoriciens », comme  $(3, 4, 5)$ . Ce n'est pas plus facile

pour les systèmes d'équations diophantiennes *polynomiales*<sup>6</sup> comme



$$\begin{cases} a^2 = x^2 + y^2 \\ b^2 = y^2 + z^2 \\ c^2 = z^2 + x^2 \\ d^2 = x^2 + y^2 + z^2 \end{cases}$$

On ne sait pas si ce système, qui exprime les contraintes de longueurs et de diagonales d'une brique<sup>7</sup>, possède ou non de solutions entières non nulles.

En fait, c'est même pire pour les systèmes. Le problème de savoir si un système d'équations diophantiennes polynomiales avec au plus 11 variables possède ou non une solution (entière) est indécidable. Remarquons qu'on peut toujours se ramener à une seule équation diophantine polynomiale, qui donnerait pour le système précédent :

$$(a^2 - x^2 - y^2)^2 + (b^2 - y^2 - z^2)^2 + (c^2 - z^2 - x^2)^2 + (d^2 - x^2 - y^2 - z^2)^2 = 0.$$

Il faut bien distinguer les problèmes indécidables avec les problèmes sans solution. On mélange souvent les notions d'instance et de problème. Une équation diophantine est ici une instance. Elle possède ou ne possède pas de solution entière. Et pour certaines d'entre elles, c'est facile de le décider : il suffit d'appliquer un théorème. Mais le problème est de trouver une procédure systématique qui, pour *toute* équation diophantine (soit toute instance), détermine s'il existe ou pas de solution entière. Personne ne peut prétendre avoir trouvé un tel algorithme, car cet algorithme n'existe pas ! Et on sait prouver qu'il n'existe pas.

On va expliquer comment prouver qu'un algorithme n'existe pas avec le problème suivant, indécidable donc, et qui est cher aux informaticiens et informaticiennes.

### HALTE

**Instance:** Un programme  $f$  avec une entrée  $x$ .

**Question:** Est-ce que  $f(x)$  s'arrête ou boucle indéfiniment ?

Encore une fois, il est clair que chaque programme sur une entrée donnée s'arrête au bout d'un moment ou alors boucle indéfiniment<sup>8</sup>. Il n'y a pas d'intermédiaire. Seulement, il n'existe pas d'algorithme qui à coup sûr peut déterminer pour tout programme  $f$  et entrée  $x$ , si l'évaluation de  $f(x)$  s'arrête.

6. C'est-à-dire dont les variables ont des exposants qui sont des naturels.

7. Cette **brique parfaite d'Euler**, si elle existe, doit avoir ses arêtes de longueur au moins  $5 \times 10^{11}$ . La plus petite solution, trouvée en 1719, satisfaisant les trois premières équations est  $(x, y, z) = (44, 117, 240)$  et  $(a, b, c) = (125, 244, 267)$ .

8. Il s'agit d'une position de principe : il est clair qu'un programme, lorsqu'il est exécuté sur un vrai ordinateur, s'arrêtera toujours au bout d'un moment, ne serait-ce qu'à cause du vieillissement de ses composants et de la finitude de la quantité d'énergie électrique consommable.

Le point commun de ces problèmes indécidables, et ce qui les rend si difficiles à résoudre, c'est qu'on arrive pas à dire si tous les cas ont été examinés et donc à dire s'il finira par s'arrêter sur la bonne décision. On peut parfaitement lister les suites d'entiers  $(x, y, z, p)$  avec  $p > 2$  ou simuler l'exécution du programme  $f(x)$ . Si l'équation (1.2) est satisfaite ou si le programme s'arrête, on pourra décider car on va s'en apercevoir. Mais sinon, comment décider? Faut-il continuer la recherche ou bien s'arrêter et répondre qu'il y a pas de solution ou que le programme boucle? En fait, on a la réponse pour l'équation (1.2) grâce à un théorème (Andrew Wiles). Mais on a pas de théorème pour chaque équation diophantienne possible!

Mais comment montrer qu'un problème n'a pas d'algorithme? Supposons qu'on dispose d'une fonction `halte(f, x)` permettant de dire si une fonction `f` écrit en `C` du type `void f(int x)` s'arrête sur l'entier `x` (`=true`) ou boucle pour toujours (`=false`). La fonction `halte()`, aussi compliquée qu'elle soit, implémente donc un certain algorithme censé être correct qui termine toujours sur la bonne réponse. Son prototype serait :

`bool halte(void (*f)(int), int).`

Considérons le programme `loop()` ci-dessous faisant appel à la fonction `halte()`:

```
bool halte(void (*f)(int), int); // fonction définie quelque part

void loop(int x){
    if(halte(loop,x)) for(;); // ici loop(x) va boucler
    return;                  // ici loop(x) se termine
}
```

### Parenthèse.

- Le détournement de l'instruction `for` en `for(;;)` permet de boucler indéfiniment. On aurait aussi pu mettre `while(true)`; ou `while(1)`; qui ont le même effet, mais qui sont plus long à écrire.
- En `C` le nom des fonctions est vu comme un pointeur représentant l'adresse mémoire où elles sont codées en machine. On peut donc passer en paramètre une fonction simplement en spécifiant son nom sans le préfixer avec `&`, la marque de référencement qui permet d'avoir l'adresse où est stocké un objet. Mais ce n'est pas faux de le mettre! Ainsi on peut écrire indifféremment `halte(loop,x)` ou `halte(&loop,x)`.

La question est de savoir se qui se passe lorsqu'on fait un appel à `loop()` par exemple? D'après son code, `loop(x)` terminera si et seulement si `halte(loop,x)` est faux, c'est-à-dire si et seulement si `loop(x)` boucle! C'est clairement une contradiction, montrant que la fonction `halte(f,x)` ne peut pas être correcte pour toute fonction `f()` et paramètre `x`. Le problème de la HALTE n'a pas d'algorithme.

**Parenthèse.** Un autre exemple bien connu est la complexité de Kolmogorov. Notée  $K(n)$ , elle est définie sur les entiers naturels comme ceci :  $K(n)$  est le nombre de caractères du plus

court programme, disons écrit<sup>9</sup> en C, qui affiche l'entier  $n$  et qui s'arrête. La fonction  $K(n)$  n'est pas calculable par un algorithme.

Pourquoi? Supposons qu'il existe un tel algorithme capable de calculer la fonction  $K(n)$ . Cet algorithme est une suite finie d'instructions, et donc peut-être codé par une fonction K() érites en C dont le code comprend un total de disons  $k$  caractères. Ce programme est ainsi capable de renvoyer la valeur  $K(i)$  pour tout entier  $i$ .

Considérons le programme P() ci-dessous faisant appel à la fonction K() et qui affiche le plus petit entier de complexité de Kolmogorov au moins  $n$ :

```
int K(int); // fonction dont le code est défini quelque part

void P(int n){
    int i=0;
    while(K(i)<n) i++;
    print("%d",i); // ici K(i)≥n
}
```

Même si cela semble assez clair, montrons que ce programme s'arrête toujours. Il s'agit d'un argument de comptage. Soit  $f(n)$  le nombre de programmes C ayant moins de  $n$  caractères<sup>10</sup>. Par définition de  $K(i)$ , chaque entier  $i$  possède un programme de  $K(i)$  caractères qui affiche  $i$  et s'arrête. Ces programmes sont tous différents<sup>11</sup>. Lorsque  $i$  va atteindre  $f(n)$ , les  $f(n) + 1$  entiers de l'intervalle  $[0, f(n)]$  auront été examinées. Et tous ne peuvent pas prétendre avoir un programme qui affiche un résultat différent et qui fasse moins de  $n$  caractères. Donc  $K(i) \geq n$  pour au moins un certain entier  $i \in [0, f(n)]$  ce qui montre bien que P(n) s'arrête toujours (à cause du test while(K(i)<n) qui va devenir faux). L'entier affiché par P(n), disons  $i_n$ , est le plus petit d'entre eux. Et bien évidemment  $K(i_n) \geq n$  à cause du while.

La fonction P() à proprement parlée fait 56 caractères, sans compter les retours à la ligne qui ne sont pas nécessaires en C. Il faut ajouter à cela le code de la fonction K() qui par hypothèse est de  $k$  caractères. Notons que la fonction P() dépend de  $n$ , mais la taille du code de P() ne dépend pas de  $n$ . Idem pour K(). Pour s'en convaincre, il faut imaginer que chaque int aurait pu être représenté par une chaîne de caractères char\* donnant la liste de ses chiffres. Donc le paramètre n et la variable i ne sont que des « pointeurs » dont la taille ne dépendent pas de ce qu'ils pointent. Dans notre calcul de la taille du programme, ils ne

9. On peut montrer que la complexité  $K(n)$  ne dépend qu'à une constante additive près (la taille d'un compilateur par exemple) du langage considéré.

10. Bien que la valeur exacte de  $f(n)$  n'a ici aucune espèce d'importance, on peut quand même en donner une valeur approximative. Si on se concentre sur les programmes écrits en caractères ASCII, sur 7-bits donc, alors il y a au plus  $2^{7t}$  programmes d'exactement  $t$  caractères. En fait beaucoup d'entre-eux ne compilent même pas, et très peu affichent un entier et s'arrêtent. Il y a des programmes de  $t = 0, 1, 2, \dots$  jusqu'à  $n - 1$  caractères, d'où  $f(n) \leq \sum_{t=0}^{n-1} 2^{7t} = (2^{7n} - 1)/(2^7 - 1) < 128^n$ .

11. On utilise ici « l'arrêt » dans la définition de  $K(n)$ . Sinon, le même programme pourrait potentiellement afficher plusieurs entiers s'il ne s'arrêtait pas. Par exemple, le code suivant de 32 caractères affiche n'importe quel entier  $i$ , n'est-ce pas? for(int i=0;;) printf("%d",i++);

font qu'un seul caractère, ce qui ne dépend en rien de la valeur qu'ils représentent. Donc au total, le code qui permet de calculer  $P(n)$  fait  $56+k$  caractères, une constante qui ne dépend pas de  $n$ .

On a donc construit un programme  $P(n)$  de  $56+k$  caractères qui a la propriété d'afficher un entier  $i_n$  tel que  $K(i_n) \geq n$  et de s'arrêter. En fixant  $n$ 'importe quel entier  $n > 56+k$  on obtient une contradiction, puisque :

- (1)  $P(n)$  s'arrête et affiche l'entier  $i_n$  tel que  $K(i_n) \geq n$ ;
- (2)  $P(n)$  fait  $56+k < n$  caractères ce qui implique  $K(i_n) < n$ ;

L'hypothèse qui avait été faite, et qui se révèle fausse, est qu'il existe un algorithme (un programme d'une certaine taille  $k$ ) qui calcule la fonction  $K(n)$ .

### 1.3 Approche exhaustive

On n'a pas formellement montré que le calcul de  $f_c(n)$  ne possède pas de formule close, ni que le problème TCHISLA est indécidable. Pour être honnête, la question n'est pas tranchée, même si je pense qu'un algorithme existe. Une des difficultés est que la taille de l'expression arithmétique qu'il faut trouver pour atteindre  $f_c(n)$  n'est pas bornée en fonction de  $f_c(n)$ . Par exemple,

$$n = 3!!!!$$

est un nombre gigantesque de 62 chiffres et pourtant  $f_3(n) = 1$ . Et on pourrait ajouter un nombre arbitraire d'opérateurs unaires de la sorte. Et que dire du nombre suivant ?

$$n = 3!!!!/33!!!!$$

Se pose aussi le problème de l'évaluation. On pourrait être amener à produire des nombres intermédiaires de tailles titaniques, impossibles à calculer alors que  $n$  n'est pas si grand que cela. Il n'est même pas clair que l'arithmétique entière suffise comme

$$n = (\sqrt{\sqrt{3}}^{(3!!/3!)}) = 14\,348\,907$$

où les calculs intermédiaires pourraient ne pas être entiers ni même rationnels...

On va donc considérer une variante du problème plus simple à étudier.

TCHISLA2

**Instance:** Un entier  $n > 0$  et un chiffre  $c \in \{1, \dots, 9\}$ .

**Question:** Déterminer une expression arithmétique de valeur  $n$  composée des symboles de  $\Sigma$  comportant le moins de symboles possibles.

L'instance est bien la même. La différence avec TCHISLA est donc qu'on s'intéresse maintenant non plus au nombre de symboles  $c$  mais au nombre total de symboles

de l'expression arithmétique. Il n'y a aucune raison que les solutions optimales pour TCHISLA2 le soit aussi pour TCHISLA. Par exemple,

$$\begin{array}{ll} 24 = (1+1+1+1)! & \boxed{\#1=4} \quad \text{longueur}=10 \\ & \\ = 11+11+1+1 & \boxed{\#1=6} \quad \boxed{\text{longueur}=9} \end{array}$$

Cependant, pour résoudre TCHISLA2, on peut maintenant appliquer l'algorithme dont le principe est le suivant :

**Principe.** On liste toutes les expressions par taille croissante, et on s'arrête à la première expression valide dont la valeur est égale à  $n$ .

Comme on balaye les expressions de manière *exhaustive* et par taille croissante, la première que l'on trouve sera nécessairement la plus petite. Cet algorithme ne marche évidemment que pour la version TCHISLA2. Car comme on l'a déjà remarqué, pour la version originale, on ne sait pas à partir de quelle taille s'arrêter.

Cette approche, qui s'appelle « recherche exhaustive » ou « algorithme *brute-force* » en Anglais, est en fait très générale. Elle consiste à essayer tous les résultats possibles, c'est-à-dire à lister tous les résultats envisageables et à vérifier à chaque fois si c'est une solution ou non. En quelques sortes on essaye de deviner la solution et on vérifie qu'elle est bien valide.

Attention ! L'exhaustivité porte sur l'espace des solutions, sur ce qu'il faut trouver et donc, en général<sup>12</sup>, sur les sorties. Pas sur les entrées ! Ce qu'on recherche exhaustivement, c'est la solution. Un algorithme balayant l'entrée sera lui plutôt qualifié de *simple parcours* ou d'algorithme à *balayage*.

Par exemple, si le problème est de trouver trois indices  $i, j, k$  d'éléments d'un tableau  $T$  tels que  $T[i] + T[j] = T[k]$ , alors la recherche exhaustive ne consiste pas à parcourir tous les éléments de  $T$  (=l'entrée) mais à lister tous les triplets  $(i, j, k)$  (=les solutions) et à vérifier si  $T[i] + T[j] = T[k]$ . [Exercice. Trouver pour ce problème un algorithme en  $O(n^3)$ , puis en  $O(n^2 \log n)$  en utilisant une recherche dichotomique dans un tableau de paires triées. En utilisant un seul tableau auxiliaire de  $2M$  booléens, proposez un algorithme de complexité  $O(n^2 + M)$  si les éléments sont des entiers naturels  $\leq M$ . Finalement, proposez une autre approche menant à un algorithme de complexité  $O(n^2)$ , indépendant de  $M$ .]

**Parenthèse.** En toute généralité, la structure qui représente une solution et qui permet de vérifier si c'est une solution s'appelle un certificat positif. Dans l'exemple du tableau ci-dessus, le certificat est un triplet d'indices  $(i, j, k)$  vérifiant  $T[i]+T[j]=T[k]$ . Pour TCHISLA2

12. Mais pas toujours ! comme les problèmes de décisions, dont la sortie est vrai ou faux. Par exemple, savoir si un graphe possède un chemin hamiltonien, problème discuté au paragraphe 1.5.3. La sortie est booléenne alors que les solutions possibles sont plutôt des chemins du graphe.

c'est une expression sur un alphabet de dix lettres. La méthode exhaustive se résume alors à lister tous les certificats positifs possibles. Généralement on impose qu'il puisse être vérifié en temps raisonnable, typiquement en temps polynomial en la taille des entrées, ce qui impose aussi que leurs tailles sont polynomiales. Les cours de Master reviendront sur ces notions.

À noter que le problème discuté ci-dessus est une variante<sup>13</sup> du problème bien connu sous le nom de **3SUM** pour lequel on conjecture qu'il n'existe pas de complexité  $O(n^{2-\varepsilon})$ , quelle que soit la constante  $\varepsilon > 0$ . En 2018, un algorithme de complexité<sup>14</sup> entre  $n^{2-\varepsilon}$  et  $n^2$  a été trouvé par Chan [Cha18]. Un algorithme efficace pour 3SUM peut servir par exemple à détecter s'il existe trois points alignés (s'il existe une droite passant par au moins trois points) dans un ensemble de  $n$  du plan.

Pour être sûr de ne rater aucune expression, on peut lister tous les mots d'une longueur donnée et vérifier si le mot formé est une expression valide. C'est plus simple que de générer directement les expressions valides. En quelques sortes on fait une première recherche exhaustive des expressions valides parmi les mots d'une longueur donnée, puis parmi ces expressions on en fait une deuxième pour révéler celles qui s'évaluent à  $n$  (cf. le schéma de la figure 1.4).

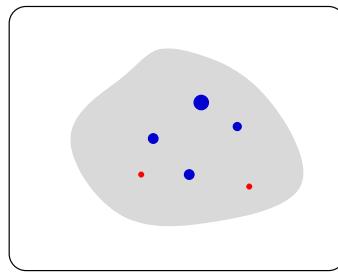


FIGURE 1.4 – Le rectangle représente l'ensemble des mots de taille  $\leq 2n + 3$ , ensemble qui contient forcément la solution. Parmi ces mots il y a les expressions valides (zone grisée). Parmi cette zone, celles qui s'évaluent à  $n$  (disques colorés). Et enfin, parmi ces disques ceux de plus petite taille (en rouge). Il peut y en avoir plusieurs.

On va coder une expression de taille  $k$  par un tableau de  $k$  entiers avec le codage suivant pour chacun des dix symboles :

$$\begin{array}{ccccccccc} c & + & - & * & / & \wedge & \sqrt{} & ! & ( ) \\ 0 & 1 & 2 & 3 & 4 & 5 & 6 & 7 & 8 \ 9 \end{array}$$

Ainsi l'expression  $(c+c)/c$  sera codé par le tableau  $T[] = \{8, 0, 1, 0, 9, 4, 0\}$ . Chaque expression se trouve ainsi numérotée. Bien sûr certains tableaux ne représentent aucune expression valide, comme  $\{8, 0, 1, 0, 9, 4, 1\}$  censé représenter  $(c+c)/+$ .

13. À l'origine, il faut trouver un triplet d'indices vérifiant  $T[i] + T[j] + T[k] = 0$ .

14. La complexité exacte est de  $(n^2/\log^2 n) \cdot \log \log^{O(1)} n$ .

Générer tous les tableaux de  $k$  chiffres revient à maintenir un compteur. Et pour passer au suivant, il suffit d'incrémenter le compteur.

$T[]$	expression	validité
...	...	...
8010940	$(c+c)/c$	✓
8010941	$(c+c)/+$	✗
8010942	$(c+c)/-$	✗
...	...	...
8010949	$(c+c)/)$	✗
8010950	$(c+c)^c$	✓
8010951	$(c+c)^{+}$	✗
...	...	...

Pour rappel, l'algorithme d'incrémantation (c'est-à-dire qui ajoute un à un compteur), peut être résumé ainsi :

**Principe.** Au départ on se positionne sur le dernier chiffre, celui des unités. On essaye d'incrémenter le chiffre sous la position courante. S'il n'y a pas de retenue on s'arrête. Sinon, le chiffre courant passe à 0 et on recommence avec le chiffre précédent.

Pour pouvoir donner une implémentation concrète, on supposera déjà programmées les deux fonctions suivantes qui s'appliquent à un compteur  $T$  de  $k$  chiffres décimaux :

- `bool Next(int T[], int k)` qui incrémentera le compteur puis renvoie `true` si tout c'est bien passé ou bien `false` lorsque le compteur a dépassé sa capacité maximum, c'est-à-dire qu'il est revenu à  $0\dots 0$ . Ainsi, si  $T[] = \{9, 9, 9\}$ , alors `Next(T, 3) == false` avec en retour  $T[] = \{0, 0, 0\}$ . Cette fonction s'implémente facilement, comme expliqué précédemment. Il s'agit d'un simple parcours du tableau  $T$ , et donc sa complexité est<sup>15</sup>  $O(k)$ .
- `int Eval(int T[], int k, int c)` qui renvoie la valeur  $n$  de l'expression  $T$  de taille  $k$  dans laquelle le code 0 correspond au chiffre  $c$ . Si l'expression n'est pas valide ou si  $n \leq 0$  on renvoie 0, en se rappelant que le résultat est censé vérifier  $n > 0$ . L'évaluation d'une expression valide se fait par un simple parcours de  $T$  en utilisant une pile (cf. cours/td d'algorithmique de 1ère et 2e année). Il est facile de le modifier de sorte que pendant l'évaluation on renvoie 0 dès qu'une erreur se produit traduisant une expression non valide (comme un mauvais parenthésage lors d'un dépilement, des opérandes ou opérateurs incorrects lors de l'empilement, etc.). Sa complexité est  $O(k)$ .

15. La complexité est en fait constant en moyenne car l'incrémantation du  $i$ -ème chiffre de  $T$  se produit seulement toutes les  $10^i$  incrémantations. Donc sur le total des  $10^k$  incrémantations,  $10^k$  nécessitent le changement du chiffre numéro 0 (le dernier);  $10^{k-1}$  nécessitent le changement du chiffre 1;  $10^{k-2}$  nécessitent le changement du chiffre 2; ... soit un total de changements de  $\sum_{i=0}^{k-1} 10^{k-i} = \sum_{i=1}^k 10^i < 10^{k+1}/9$ . En moyenne, cela fait donc  $<(10^{k+1}/9)/10^k = 10/9 < 2$  chiffres à modifier.

D'où le programme qui résout TCHISLA2 :

```
int tchisla2(int c,int n){
    int T[2*n+3];           // n=(c+...+c)/c, soit 2n+3 symboles
    for(int k=0;k++){      // une condition vide est toujours vraie
        T[k]=0;             // initialisation du dernier chiffre
        do if(Eval(T,k,c)==n) return k; // fin si T s'évalue à n
        while(Next(T,k)); // passe à l'expression suivante
    }
}
```

La fonction renvoie en fait la longueur  $k$  de la plus courte expression. L'expression elle-même se trouve dans les  $k$  premières cases de `T`. La ligne `int T[2*n+3]` se justifie par le fait que  $n = (c+...+c)/c$  (la somme ayant  $n$  termes) qui est une expression valide de valeur  $n$  de  $2n + 3$  symboles. On peut donc toujours résoudre le problème par une expression d'au plus  $2n + 3$  symboles.

On pourrait se demander si on ne peut pas trouver une expression générale en fonction de `c` qui soit plus courte. Cette une question intéressante à part entière abordée ci-après, et qui n'est pas au programme.

**Complexité.** La boucle `for(; ;k++)` s'exécutera au plus  $2n + 3$  fois, puisque comme expliqué précédemment la plus petite expression valide a au plus  $2n + 3$  symboles. Et le nombre de fois qu'on exécute les fonctions `Eval()` et `Next()`, qui prennent chacune un temps  $O(k)$ , est au plus  $10^k$ , soit le nombre d'expressions de taille  $k = 1, 2, 3, \dots, 2n + 3$ . Au final, la complexité est<sup>16</sup> :

$$\sum_{k=1}^{2n+3} (k \cdot 10^k) < (2n+3) \cdot \sum_{k=1}^{2n+3} 10^k = O(n) \cdot 10^{2n}.$$

Il est *a priori* inutile de programmer un tel algorithme (quoique?), car pour  $n = 9$ , le nombre d'opérations est déjà de l'ordre de  $10^{18}$ , et ce même en oubliant le terme  $O(n)$ . Comme on le verra page 69, dès que le nombre d'opérations élémentaires dépasse  $10^9 \times 10^9$  il faut compter 30 ans de calcul sur un processeur 1 GHz... Certes, un ordinateur plus puissant<sup>17</sup> (cadence plus élevée et multi-cœurs) pourrait sans doute venir à bout du cas  $n = 9$  en un temps raisonnable, plus rapidement que 30 ans de calcul. Mais si on passe à  $n = 10$ , on multiplie par 100 le temps puisque  $10^{2(n+1)} = 100 \cdot 10^{2n}$ . Notez

16. Le calcul de  $\sum 10^k$  peut-être majorer sans formule en remarquant que cette somme représente un nombre s'écrivant avec  $2n + 3$  « 1 » et terminé par un « 0 ». C'est le nombre  $10^{2n+3} + \dots + 1000 + 100 + 10 = 111 \dots 1110$ . Elle est donc  $< 10^{2n+4} = 10000 \cdot 10^{2n} = O(1) \cdot 10^{2n}$ .

17. En 2018, les *smartphones* les plus puissants (processeurs A12 d'Apple) affichaient une cadence de 2.4 GHz environ avec 5 000 milliards d'opérations/secondes, ce qui ramène le temps de calcul à moins de 3 jours.

bien qu'en pratique, il n'y a pas de différence entre un programme de complexité trop grande et un programme qui boucle (et donc incorrect).

Si l'on pense que pour  $n = 9$ , l'instance du problème n'est jamais que 2 chiffres (un pour  $n$  et un pour  $c$ ), la complexité exprimée en fonction de la taille de l'entrée est vraiment mauvaise. Mais c'est toujours ça, car pour TCHISLA on ne dispose d'aucun algorithme !

**Parenthèse.** On pourrait se demander si notre recherche exhaustive n'est pas trop « exhaustive », c'est-à-dire si on ne cherche pas la solution dans un ensemble démesurément trop grand. Par exemple, on pourrait optimiser la fonction `Next(T,k)` en remarquant que le symbole le plus à droite d'une expression valide ne peut être que `c`, `!` ou `^`. Dit autrement,  $T[0]$  (l'unité) ne peut être que 0, 7 ou 9, permettant de ne garder que  $\frac{3}{10} = 30\%$  des valeurs. Le terme exponentiel dans la complexité en temps passe donc au mieux de  $10^{2n}$  à <sup>18</sup>  
 $0.3 \cdot 10^{2n} = 10^{2n-0.52\dots}$ , une accélération somme toute assez modeste, surtout que c'est au prix d'une modification de `Next()` qui pourrait se trouver plus lente que la version d'origine.

Pour réduire cette recherche, on pourrait tenter de se passer des parenthèses, en utilisant la notation Polonaise inversée : pour les opérateurs binaire, on note les opérandes avant l'opérateur, comme factoriel dans le cas unaire. Par exemple :  $(c+c*c)^c$  devient  $ccc*+c^$ . On gagne deux symboles : `(` et `)`. Le terme exponentiel passe donc de  $10^{2n}$  à  $8^{2n}$ . Mais bon, même avec  $8^{2n}$ , pour  $n = 10$  on dépasse déjà  $10^{18}$ . Et ce n'est pas non plus exactement le même problème puisque la sortie n'est plus vraiment une expression arithmétique standard. Et rien ne dit qu'en rajoutant les parenthèses cela corresponde à la plus petite. Cependant l'astuce pourrait être utilisée pour la version originale TCHISLA puisqu'on ne se soucie que du symbole `c` dont le nombre reste identique dans les deux cas.

En fait il est possible de ne générer que les expressions arithmétiques valides (la partie grisée de la figure 1.4) au lieu d'utiliser un compteur. Pour cela il faut décrire les expressions par une grammaire et utiliser des outils de génération automatique qui peuvent alors produire en temps raisonnable chaque expression valide. Une sorte de fonction `Next()` améliorée donc.

La description d'une grammaire ressemblerait à quelque chose comme ceci<sup>19</sup> :

$$\begin{aligned}\lambda &\rightarrow c \mid \lambda c \\ o &\rightarrow + \mid - \mid * \mid / \mid ^ \\ E &\rightarrow \lambda \mid (A)o(B) \mid (A)! \mid \sqrt(A) \\ A,B &\rightarrow E\end{aligned}$$

Le problème est que, même si la fonction `Next()` ne générât que des expressions valides, le nombre d'expressions resterait très grand. Pour le voir, considérons l'expression  $(c+\dots+c)/c$  de valeur  $n$ . Elle possède  $2n+3$  symboles dont  $n-1$  additions

18. Notez que  $0.3 = 10^{\log_{10}(0.3)} = 10^{-0.5228\dots}$ .

19. Cela n'est pas parfait, car on génère des parenthèses inutilement comme les expressions  $(c+c)+(c+c)$  ou  $\sqrt(22)$ .

et 1 division. Chacun de ces  $n$  opérateurs peut être arbitrairement remplacé par  $+$   $-$   $*$   $/$   $\wedge$  produisant à chaque fois une expression parfaitement valide. Les  $n - 1$  additions peuvent être remplacées aussi par le chiffre  $c$ , soit six symboles interchangeables. Chacune de ces expressions valides devra être évaluée *a priori* car la plus petite peut se trouver parmi elles. Il y a  $n - 1$  premiers symboles à choisir parmi six et le dernier parmi cinq. Ce qui fait déjà  $6^{n-1} \cdot 5$  expressions valides possibles dont au moins une s'évalue à  $n$ , sans compter les façons de mettre des paires de parenthèses, les opérateurs unaires<sup>20</sup>.

On pourrait arguer que beaucoup de ces expressions sont en fait équivalentes à cause des règles d'associativité et de commutativité. Si l'on pouvait ne générer que celles vraiment différentes, cela en ferait beaucoup moins. Certes, mais en 2015, [San15] a établi que le nombre d'expressions arithmétiques de valeur  $n$ , comprenant les symboles  $1 + * ( )$  et non équivalentes par application répétée de l'associativité et de la commutativité, était asymptotiquement équivalent<sup>21</sup> à  $24^{n/24+O(\sqrt{n})}$ .

Bref, le nombre d'expressions valides (et différentes) est intrinsèquement exponentiel en la taille de l'expression. Notez que dès que  $n \geq 313$ ,  $24^{n/24} > 10^{18} \dots$  soit 30 ans de calcul.

**Et si `tchisla2()` était efficace?** Certes le nombre d'expressions valides est inexorablement exponentiellement en la taille de l'expression recherchée, mais rien ne dit que la recherche exhaustive ne va pas toujours s'arrêter sur une expression de taille très courte. L'analyse précédente est basée sur le fait que la taille de l'expression la plus courte ne peut pas dépasser  $2n + 3$ . La complexité est donc au plus exponentielle en  $2n + 3$ . Mais c'est peut-être exponentiel en une longueur beaucoup plus petite? Si c'est le cas, l'algorithme exhaustif `tchisla2()` pourrait finalement se révéler relativement efficace en pratique. En effet, l'analyse de la complexité ne change pas l'efficacité réelle du programme.

Essayons de trouver une expression de valeur  $n$  de taille la plus courte possible, indépendamment de  $c$ . Notons  $k(n)$  cette taille et  $e(n)$  une expression de valeur  $n$  correspondant à cette taille. La complexité de `tchisla2()` est donc de l'ordre de  $10^{k(n)}$ .

Bien sûr  $k(n) \leq 2n + 3$  avec l'expression  $e(n) = (c + \dots + c)/c$ . Pour tenter d'en trouver une plus courte, et donc de trouver un meilleur majorant pour  $k(n)$ , on va décomposer  $n$  en une somme de puissance de deux. L'idée est que dans une telle somme, le nombre de termes est assez faible ainsi que ses exposants. On va alors pouvoir ré-appliquer récursivement la construction aux exposants. Voici ce que cela donne pour quelques puissances de deux :

$n$	$k(n)$	$e(n)$
$2^0$	3	$c/c$
$2^1$	7	$(c+c)/c$
$2^i$	$12 + k(i)$	$((c+c)/c)^{(e(i))}$

20. On peut remplacer par exemple  $c+c$  par  $+\sqrt{c}$  ou  $+c!$ .

21. Voir page 45 pour la notion d'équivalence asymptotique.

Prenons un exemple d'une telle décomposition. Par exemple  $n = 5$  :

$$\begin{aligned} 5 &= 2^2 + 2^0 = ((c+c)/c)^{\wedge}(e(2))+c/c \\ &= ((c+c)/c)^{\wedge}((c+c)/c)+c/c \end{aligned}$$

Pour la taille de l'expression, il vient (il s'agit d'un majorant) :

$$\begin{aligned} k(5) &\leq k(2^2) + 1 + k(2^0) \\ &\leq 12 + k(2) + 1 + 3 \\ &\leq 16 + k(2) = 16 + 7 = 23 \end{aligned}$$

Bon, c'est pas terrible car on a vu que  $k(5) \leq 2 \cdot 5 + 3 = 13$ . Mais cela donne une formule de récurrence sur  $k(n)$  qui va se révéler intéressante quand  $n$  est assez grand.

Voici un programme récursif calculant  $k(n)$  en fonction des  $k(2^i)$  et donc des  $k(i)$  avec  $i > 0$ . En C, pour tester si  $n$  possède le terme  $2^i$  dans sa décomposition binaire, il suffit de faire un ET-bit-à-bit entre  $n$  et  $2^i$ . Ce programme ne sert strictement à rien pour `tchisla2()`. Il peut servir en revanche à son analyse.

```
int k(int n){ // il faut n>0
    int i=0,p=1,s=0,t=0; // p=2^i, s=taille, t=#termes
    for(i=0;p<=n;i++,p*=2)
        if(n&p){ // teste le i-ème bit de n
            if(i==0) s+=3;
            else s+=min(12+k(i),2*p+3); // le meilleur des deux
            if(t>0) s++; // ajoute '+' s'il y a déjà un terme
            t++;
        }
    return s;
}
```

La valeur de `i` lorsque la boucle `for(i=...)` se termine correspond au nombre de bits dans l'écriture binaire de  $n$ . Notons ce nombre  $L(n)$ . Dans le paragraphe 1.6, on verra que  $L(n) = \lceil \log_2(n+1) \rceil = O(\log n)$ .

On peut alors donner un majorant sur la taille  $k(n)$ , car au pire sont présentes les

$L(n)$  puissances de deux, sans oublier les + entre les termes :

$$\begin{aligned}
 k(n) &\leq L(n) - 1 + \sum_{i=0}^{L(n)-1} k(2^i) \\
 &< L(n) + \sum_{i=0}^{L(n)-1} (12 + k(i)) \leq L(n) + \sum_{i=0}^{L(n)-1} (12 + (2i + 3)) \\
 &\leq L(n) + 15 \cdot L(n) + 2 \sum_{i=0}^{L(n)-1} i \leq 16 \cdot L(n) + (L(n) - 1) \cdot L(n) \\
 &\leq L(n)^2 + 15 \cdot L(n) = O(\log^2 n).
 \end{aligned}$$

Il s'agit bien sûr d'un majorant grossier, puisqu'on n'utilise ni la récursivité ni le fait qu'on peut prendre le minimum entre  $k(2^i)$  et  $2i + 3$ . Pour  $n = 63$ , ce majorant donne 113 alors que  $2n + 3 = 129$ . C'est donc mieux. En utilisant le programme ci-dessus pour  $k(63)$ , on obtient 95. On a aussi, en utilisant le programme, que  $k(n) < 2n + 3$  dès que  $n > 31$ .

Nous avons précédemment vu que la complexité de `tchisla2()` était exponentielle en la taille  $k$  de l'expression recherchée. Bien sûr  $k \leq k(n)$ . La discussion ci-dessus montre donc que cette complexité est en fait plus petite, de l'ordre de :

$$10^{k(n)} = 10^{O(\log^2 n)} = n^{O(\log n)}.$$

En fait, l'exposant est plus petit que  $O(\log n)$ . Mais la décomposition en puissances de deux, et surtout l'analyse ci-dessus, ne permettent pas de conclure que la complexité de `tchisla2()` est en fait  $n^{O(1)}$ , c'est-à-dire polynomiale.

**Parenthèse.** *En fait, une analyse plus fine de la récurrence, en fait de l'arbre des d'appels de la fonction `k(n)` (cf. page 51), découlant de la décomposition en  $\log_2 n$  puissances de deux permet de montrer que*

$$k(n) \leq O\left(\prod_{i=1}^{\log^* n} \log^{(i)} n\right) = o\left(\log n \cdot \log^2(\log n)\right)$$

où  $\log^* n$  et  $\log^{(i)} n$  sont des fonctions abordées page 159. En pratique  $\log^* n \leq 5$  pour toute valeur de  $n$  aussi grande que le nombre de particules dans l'Univers.

On pourrait se demander si d'autres décompositions ne mèneraient pas à des expressions plus courtes encore, et donc à un meilleur majorant pour  $k(n)$ . On pourrait ainsi penser aux décompositions en carrés. Plutôt que de décomposer  $n$  en une somme de  $\log n$  termes  $2^{e(i)} = ((c+c)/c)^{e(i)}$ , on pourrait décomposer en somme de  $e(i)^2 = (e(j))^{e((c+c)/c)}$ . Le théorème de Lagrange (1770) affirme que tout entier naturel est la somme d'au plus quatre carrés. (C'est même trois carrés sauf si  $n$  est de la forme  $4^a \cdot (8b-7)$ .) On tombe alors sur une récurrence du type :

$$k(n) \leq 4 \cdot k(\sqrt{n}) + O(1)$$

car chacune des quatre valeurs qui est mise au carré est bien évidemment au plus  $\sqrt{n}$ . La solution est alors  $k(n) = O(4^{\log \log n})$  car en déroulant  $i$  fois l'équation on obtient  $k(n) \leq 4^i \cdot k(n^{1/2^i}) + O(4^i)$ . En posant  $i = \log \log n$ , il vient  $k(n) = O(\log^2 n)$ . C'est donc moins bien que pour les puissances de deux, ce qui n'est pas si surprenant.

En fait, il a été démontré [GRS14, Théorème 1.6] que la plus courte expression de valeur  $n$ , en notation polonaise inversée (donc les parenthèses ne comptent pas) et utilisant seulement les symboles  $1 + * \wedge$ , était de taille au plus  $6 \log_2 n$ . Ceci est démontré en considérant la décomposition de  $n = \prod_i p_i^{\alpha_i}$  en facteurs premiers  $p_i$ , plus exactement en écrivant  $n = \prod_i (1 + (p_i - 1))^{\alpha_i}$ , puis en décomposant ainsi récursivement les  $\alpha_i$  et les  $p_i - 1$ . Plus récemment il a été montré dans [CEH<sup>+</sup>19][page 11] que le plus petit nombre  $f(n)$  de 1 dans une expression de valeur  $n$  utilisant seulement les symboles  $1 + * ( )$  (donc sans  $\wedge$ ) vérifiait  $f(n) \leq 6 + 2.5 \log_2 n$ . Après l'ajout des  $f(n) - 1$  opérateurs binaires, on en déduit une expression en polonaise inversée de longueur  $2f(n) - 1 \leq 11 + 5 \log_2 n$ , soit un peu mieux que dans [GRS14]. En ajoutant les parenthèses (soit 4 caractères de plus par opérateur) et en remplaçant le chiffre 1 par c/c (soit 2 caractères de plus par chiffre) on obtient une expression valide de valeur  $n$  et de taille au plus  $2f(n) - 1 + 4(f(n) - 1) + 2f(n) = 8f(n) - 5$  démontrant que

$$k(n) \leq 8f(n) - 5 \leq 20 \log_2 n + 43.$$

Finalement, la fonction `tchisla2()` a une complexité de l'ordre de

$$10^{k(n)} \leq 10^{20 \log_2 n + 43} = 10^{43} \cdot n^{20 \log_2(10)} \approx 10^{43} \cdot n^{66}.$$

On a progressé, mais pas tellement car pour  $n = 10$  cela donne  $10^{43+66} = 10^{109-18} \cdot 10^{18}$  soit 10 avec 91 zéros fois 30 ans... La question sur l'efficacité de `tchisla2()` reste entière.

Historiquement, la fonction  $f(n)$  a été introduite dans [MP53]. Parmi les nombreux résultats sur  $f(n)$ , [Ste14] a établi que  $f(n) \leq 3.6523 \log_3 n \approx 2.31 \log_2 n$  pour des « entiers génériques » et même conjecturé que cette borne était vraie pour presque tous les entiers  $n$ . Un des derniers résultats en date est un algorithme pour calculer  $f(n)$ . Il a une complexité en  $O(n^{1.223})$  [CEH<sup>+</sup>19].

## 1.4 Rappels sur la complexité

Il est important de bien distinguer deux concepts qui n'ont rien à voir.

- La complexité.
- Les notations asymptotiques.

Les notations telles que  $O, \Omega, \Theta$  sont de simples écritures mathématiques très utilisées en analyse qui servent à simplifier les grandeurs asymptotiques, comme les complexités justement mais pas que. Elles n'ont *a priori* strictement rien à voir avec la complexité, et d'ailleurs ont peut faire de la complexité sans ces notations. Par exemple, la

page Wikipédia à propos de la [formule de Stirling](#) est remplie de notations asymptotiques comme

$$\ln(n!) = n \ln n - n + \frac{\ln n}{2} + O(1) \quad (1.3)$$

alors que  $\ln(n!)$  n'a *a priori* rien à voir avec la complexité et les algorithmes. On rappellera les définitions de  $O, \Omega, \Theta$  dans la section [1.5](#).

La *complexité* est une mesure qui est appliquée à un algorithme ou un programme et qui s'exprime en fonction de la taille des entrées ou des paramètres.

Comme la taille <sup>[22](#)</sup> est très souvent notée par un entier  $n \in \mathbb{N}$ , la complexité est la plupart du temps une fonction de  $n$  positive (et bien souvent croissante mais pas toujours). En général on s'intéresse à mesurer une certaine ressource consommée par l'algorithme lorsqu'il s'exécute, comme le nombre d'instructions, l'espace mémoire, le nombre de comparaisons, etc. L'idée est de classer les algorithmes par rapport à cette complexité. Il y a donc plusieurs complexités. Les plus utilisées sont quand même la complexité en temps et en espace.

La *complexité en temps* est le nombre d'*opérations élémentaires* maximum exécutées par l'algorithme pour toute entrée (donc dans le pire des cas).

Le terme *temps* peut être trompeur. On ne parle évidemment pas ici de seconde ou de minute, une complexité n'a pas d'unité. C'est un nombre... de quelques choses. On parle de complexité en temps (et pas de complexité d'instructions) car on admet que chaque opération élémentaire s'exécute en temps unitaire, si bien que le temps d'exécution est effectivement donné par le nombre d'opérations élémentaires exécutées <sup>[23](#)</sup>.

La *complexité en espace* est le nombre de *mots mémoire* maximum utilisés durant l'exécution de l'algorithme pour toute entrée (donc dans le pire des cas).

Il faut en théorie se mettre d'accord sur ce qu'est une opération élémentaire et un mot mémoire. C'est le modèle de calcul. La plupart du temps un mot mémoire (ou registre) est une zone consécutive de mémoire comportant un nombre de bits suffisant pour au moins contenir un pointeur sur les données. Par exemple, si l'entrée d'un problème est une chaîne binaire  $S$  de taille  $n$ , alors les entiers  $i$  de  $[0, n[$  pouvant représenter

---

22. La *taille* est liée au codage de l'entrée (son type), qui est souvent implicite dans la description d'un problème. Les entiers ([int](#)), par exemple, sont toujours supposés être représentés en binaire (et non en unary).

23. La réalité est un peu plus compliquée. Par exemple, le temps de lecture d'un mot mémoire peut dépendre du niveau de cache où il se trouve. Lecture et écriture sont aussi des opérations qui ont un coût énergétique différent (l'écriture chauffe plus une clé USB que sa lecture), et potentiellement des durées différentes. Donc on considère que c'est le temps de l'opération élémentaire la plus lente qui s'exécute en temps borné (disons unitaire). Si bien que le temps est alors majoré par la complexité en temps dans le pire des cas.

des indices de  $S$  pourront être stockés entièrement sur un mot mémoire, ce qui est bien pratique. Dans ce cas la taille des mots est au moins de  $\lceil \log_2 n \rceil$  bits. [Question. Pourquoi?] Voir le paragraphe 1.6.

La taille d'une entrée (comme ici la chaîne binaire  $S$ ) est exprimée en nombre de bits ou en nombre de mots (comme par exemple un tableau de  $n$  entiers de  $[0, n[$ ). Pour résumer, une entrée de taille  $n$  doit pouvoir être stocker sur un espace mémoire de taille  $n$ , et donc comporter au plus  $n$  mots mémoires.

Les opérations élémentaires sont les opérations de lecture/écriture et de calcul simple sur les mots mémoires, parmi lesquelles les opérations arithmétiques sur les entiers de <sup>24</sup>  $[0, n[$ . On considère aussi comme opération élémentaire l'accès à un mot mémoire dont l'adresse est stockée dans un autre mot mémoire. Dans notre exemple,  $S[i]$  pourra être accédé (lu ou écrit) en temps unitaire. On parle de modèle RAM (*Random Access Memory*).

En gros, on décompose et on compte les opérations que la machine peut faire en temps unitaire (langage machine), et c'est tout.

### 1.4.1 Compter exactement?

Calculer la complexité d'un algorithme est une tâche souvent jugée difficile. Effectivement, que la complexité de `tchisla2()` soit polynomiale, par exemple, n'a rien d'évidemment. Cela ne vient pas de la définition de la complexité, mais tout simplement de la nature des objets mesurés : les algorithmes.

Calculer le nombre d'opérations élémentaires exécutées est évidemment très difficile puisqu'il n'y a déjà pas de méthode systématique pour savoir si ce nombre est fini ou pas : c'est le problème de la HALTE qui est indécidable. En fait, un théorème (celui de Rice) établit que pour toute propriété non triviale <sup>25</sup> définie sur un programme n'est pas décidable. Des exemples de propriété sont : « Est-ce que le programme termine par une erreur ? » ou bien « Peut-on libérer un pointeur précédemment allouée ? »

En fait, il n'est même pas la peine d'aller voir des algorithmes très compliqués pour percevoir le problème. Considérons le programme suivant <sup>26</sup> renvoyant le nombre d'étapes nécessaires pour atteindre la valeur 1 par la suite définie par

$$n \mapsto \begin{cases} n/2 & \text{si } n \text{ est pair} \\ 3n + 1 & \text{sinon} \end{cases}$$

---

24. Les opérations arithmétiques sur des entiers plus grands, comme  $[0, n^2[$ , ne sont pas vraiment un problème. Elles prennent aussi un temps constant en simulant l'opération avec des couples d'entiers de  $[0, n[$ .

25. Une propriété triviale d'un programme  $P$  serait une propriété qui donnerait toujours la même réponse quelque soit le programme  $P$ , ou alors quelque soit l'entrée  $x$ . Par exemple, « Quelle est la longueur d'un programme ? » est une propriété triviale car elle ne dépend pas de l'entrée.

26. On peut aussi faire récursif en une seule ligne :

```
int Syracuse(int n){ return (n>1)? 1+Syracuse( (n&1)? 3*n+1 : n/2) : 0; }
```

```

int Syracuse(int n){
    int k=0;
    while(n>1){
        n = (n&1)? 3*n+1 : n/2;
        k++;
    }
    return k;
}

```

Trouver la complexité en temps de `Syracuse(n)` fait l'objet de nombreuses recherches<sup>27</sup>, voir aussi l'ouvrage figure 1.5. En fait, on ne sait pas si la boucle `while` s'arrête toujours au bout d'un moment, c'est-à-dire si sa complexité est finie ou pas, ou dit encore autrement, si la suite des valeurs de `n` finit toujours par atteindre 1.

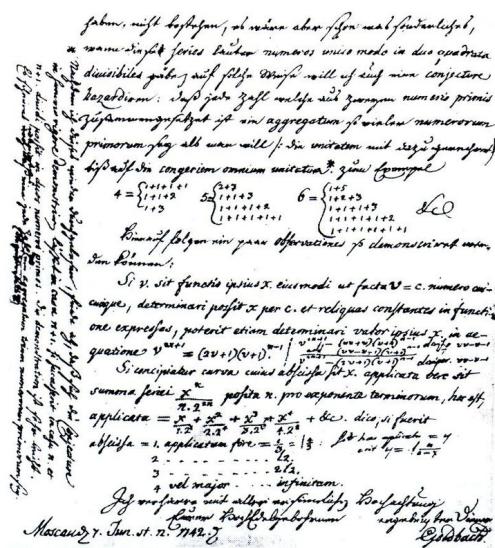
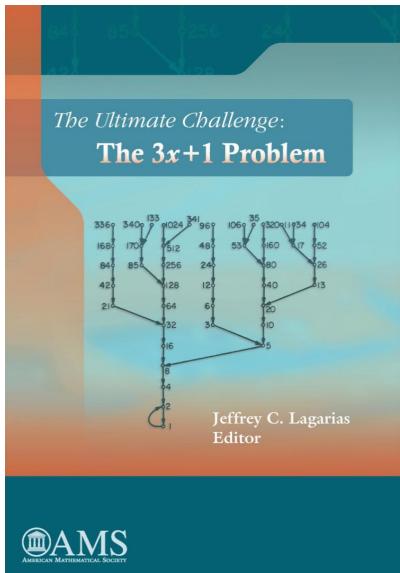


FIGURE 1.5 – Ouvrage consacré au problème «  $3x + 1$  » et lettre de Goldbach à Euler en 1742.

En passant, si dans `Syracuse(n)` on remplace `3*n+1` par `a*n+b`, alors il est indécidable de savoir si, étant donnés les paramètres  $(a, b)$ , la fonction ainsi généralisée termine toujours. Encore une fois, pour certaines valeurs comme  $(a=2, b=0)$ ,  $(a=3, b=-1)$  ou  $(a=1, b=-1)$  on sait répondre<sup>28</sup>. Mais aucun algorithme n'arrivera jamais à donner la réponse pour tout  $(a, b)$ . On est en quelque sorte condamné à produire une solution ou

27. [https://fr.wikipedia.org/wiki/Conjecture\\_de\\_Syracuse](https://fr.wikipedia.org/wiki/Conjecture_de_Syracuse)

28. Cela boucle trivialement pour  $(a=2, b=0)$  et  $n=2$ , et plus généralement pour  $n=2$  et tout  $(a=i+1, b=2j)$  pour tout  $i, j \in \mathbb{N}$ . Pour  $(a=3, b=-1)$  et  $n=7$  la suite devient  $7, 20, 10, 5, 14, 7, \dots$  ce qui boucle donc aussi. Pour  $(a=1, b=-1)$  la suite ne fait que décroître, donc la fonction s'arrête toujours.

preuve *ad hoc* pour chaque paire ( $a, b$ ) ou famille de paires.

Le mathématicien Paul Erdős a dit à propos de ce problème (qu'on appelle aussi conjecture de Collatz, conjecture d'Ulam ou encore problème «  $3x + 1$  » qui a été vérifiée<sup>29</sup> pour tout  $x < 5 \cdot 10^{18}$  :

|| « *Les mathématiques ne sont pas encore prêtes pour de tels problèmes* ».

Beaucoup de problèmes très difficiles peuvent se formuler en simple problème de complexité et d'analyse d'algorithme, comme la conjecture de Goldbach (cf. figure 1.5) qui dit :

|| « *Tout nombre entier pair supérieur à trois est la somme de deux nombres premiers*. ».

Face à ceci, il y a deux attitudes :

- Pessimiste : la complexité c'est compliquée ! c'est sans espoir.
- Optimiste : on peut espérer produire des algorithmes qui défis les mathématiques ! qui finalement marchent sans qu'on puisse dire et comprendre pourquoi.

Dans la pratique, on n'aura pas à traiter des cas si complexes, en tout cas cette année. Cependant, compter exactement le nombre d'opérations élémentaires ou de mots mémoires est souvent difficile en pratique même pour des algorithmes/codes relativement simples, comme `tchisla2()` ou la fonction `f()` définie page 30.

La première difficulté qui s'oppose au comptage exact est qu'on ne sait pas toujours quelles sont les opérations élémentaires qui se cachent derrière le langage, qu'il soit compilé (comme le [C](#)) ou interprété (comme le [Python](#)). Le compilateur peut cacher certaines opérations/optimisations, et l'interpréteur peut réaliser des tas d'opérations sans le dire (gestion de la mémoire<sup>30</sup> par exemple)! Ensuite, le nombre d'opérations peut varier non seulement avec la taille de l'entrée, mais aussi avec l'entrée elle-même. Si l'on cherche un élément pair dans un tableau de taille  $n$ , le nombre d'opérations sera très probablement dépendant des valeurs du tableau. Certains langages aussi proposent de nombreuses instructions qui sont non élémentaires, comme certaines opérations de listes en [Python](#).

Essayons de calculer la complexité dans l'exemple suivant :

```
int T[n];
for(i=0;i<n;i++)
    T[i++] = 2*i-1;
```

29. En juin 2018 une « preuve » non confirmée a été encore annoncée [[Sch18](#)].

30. On peut considérer que `malloc()` prend un temps constant, mais que `calloc()` et `realloc()` prennent un temps proportionnel à la taille mémoire demandée.

**Parenthèse.** Il n'est pas vraiment pas conseillé d'utiliser une instruction comme  $T[i++] = 2*i - 1$ ; La raison est qu'il n'est pas clair si la seconde occurrence de `i` (à droite du `=`) à la même valeur que la première. Sur certains compilateurs, comme `gcc` on aura  $T[0]=-1$  car l'incrémentation de `i` à lieu après la fin de l'instruction (définie par le `;` final). Pour d'autres<sup>31</sup>, on aura  $T[0]=1$ . Ce qui est sûr est que l'option de compilation `-Wall` de `gcc` produit un warning<sup>32</sup>. Mais est-ce bien sûr qu'on n'écrit pas en dehors des indices  $[0, n[$  ?

Compter exactement le nombre d'opérations élémentaires n'est pas facile. Que se passe-t-il vraiment avec `int T[n]` ? Combien y-a-t'il d'opérations dans la seule instruction  $T[i++] = 2*i - 1$ ? Une incrémentation, une multiplication, une soustraction, une écriture, donc 4?<sup>33</sup> On fait aussi à chaque boucle une incrémentation, un saut et une comparaison (dans cet ordre d'ailleurs). Soit un total de 7 instructions par boucle. Et combien de fois boucle-t-on?  $n/2$  ou plutôt  $\lfloor n/2 \rfloor$ ? Donc cela fait  $7 \cdot \lfloor n/2 \rfloor$  opérations plus le nombre d'instructions élémentaires pour `int T[n]` et `i=0` (en espérant que le nombre d'instructions pour `int T[n]` ne dépende pas de `n`). Bref, même sur un exemple très simple, cela devient vite assez laborieux d'avoir un calcul exact du nombre d'opérations élémentaires.

En fait, peu importe le nombre exact d'opérations élémentaires. Avec un processeur 1 GHz, une opération de plus ou de moins ne fera jamais qu'une différence se mesurant en milliardième de secondes, soit le temps que met la lumière pour parcourir 30 cm.

Dans cet exemple, on aimerait surtout dire que la complexité de l'algorithme est linéaire en  $n$ . Car ce qui est important c'est que si  $n$  double, alors le temps doublera. Cela reste vrai que la complexité soit  $7\lfloor n/2 \rfloor$  ou  $4n - 1$ . Et cela restera vrai, très certainement, quelque soit le compilateur ou le langage utilisé. Si la complexité était en  $n^4$ , peu importe le coefficient devant  $n^4$ , lorsque  $n$  double, le temps est multiplié par  $2^4 = 16$ . En plus, que peut-on dire vraiment du temps d'exécution puisque qu'un processeur cadencé à 2 GHz exécutera les opérations élémentaires deux fois plus vite qu'un processeur à 1 GHz.

Enfin, ce qui importe c'est la complexité *asymptotique*, c'est-à-dire lorsque la taille  $n$  de l'entrée est grande, tend vers l'infini.

En effet, quand  $n$  est petit, de toutes façons, peu importe l'algorithme, cela ira vite. Ce qui compte c'est lorsque les données ont des tailles importantes. C'est surtout là qu'il faut réfléchir à l'algorithme, car tous ne se valent pas. Différents algorithmes résolvant le même problème sont alors comparés selon les valeurs asymptotiques de leur complexité. Ce n'est évidemment qu'un critère. Un autre critère, plus pratique, est celui de la facilité de l'implémenter correctement. Mais c'est une autre histoire.

31. Comme celui en ligne [https://www.tutorialspoint.com/compile\\_c\\_online.php](https://www.tutorialspoint.com/compile_c_online.php)

32. Message qui est : `warning: unsequenced modification and access to 'i'`

33. On calcule peut-être aussi l'adresse de `T+i` sauf si le compilateur s'aperçoit que `T` est une adresse constante. Dans ce cas il saura gérer un pointeur `p = T` qu'il incrémentera au fur et à mesure avec `p++`.

### 1.4.2 Pour résumer

La complexité mesure généralement le nombre d'opérations élémentaires exécutées (complexité en temps) ou le nombre de mots mémoires utilisés (complexité en espace) par l'algorithme. Elle s'exprime en fonction de la taille de l'entrée. C'est  $n$  en général, mais pas toujours ! Dans la plupart des cas on ne peut pas calculer la complexité exactement. On s'intéresse donc surtout à sa valeur asymptotique, c'est-à-dire lorsque  $n$  tend vers l'infini, car on souhaite éviter une réponse de Normand. Par exemple, à la question de savoir<sup>34</sup> :

« Lequel des algorithmes a la meilleure complexité entre  $10n+5$  et  $n^2-7n$ ? »

Car en toute logique la réponse devrait être : « cela dépend de  $n$  ». Si  $n < 18$ , alors  $n^2 - 7n < 10n + 5$ . Sinon c'est le contraire. Le comportement de l'algorithme autour de  $n = 18$  n'est finalement pas ce qui nous intéresse. C'est pour cela qu'on ne retient que le comportement asymptotique. Lorsque  $n$  devient grand,

$$\frac{10n+5}{n^2-7n} \xrightarrow{n \rightarrow +\infty} 0.$$

Quand  $n$  devient grand, un algorithme de complexité en  $cn$  finit par gagner (complexité inférieure) sur celui de complexité  $c'n^2$ , peu importe les constantes  $c$  et  $c'$ , et peu importe les termes de second ordre. Cela se voit aussi sur les graphes des deux fonctions. Au bout d'un moment, l'une des deux courbes est au-dessus de l'autre, et pour toujours.

## 1.5 Notations asymptotiques

Les notations  $O, \Omega, \Theta$  servent à exprimer plus simplement les valeurs asymptotiques. Encore une fois, cela n'a rien à voir *a priori* avec la complexité. D'ailleurs, dans le chapitre suivant on l'utilisera pour parler de tout autre chose que la complexité. Il se trouve qu'en algorithmique on est particulièrement intéressé à exprimer des valeurs asymptotiques pour les complexités.

Soient  $f, g$  deux fonctions définies sur  $\mathbb{N}$ .

On dit que «  $f(n)$  est en grand- $O$  de  $g(n)$  », et on le note  $f(n) = O(g(n))$ , si

$$\exists n_0 \in \mathbb{N}, \exists c > 0, \forall n \geq n_0, \quad f(n) \leq c \cdot g(n)$$

Cela revient à dire qu'asymptotiquement et à une constante multiplicative près  $f(n)$  est « au plus »  $g(n)$ .

---

<sup>34</sup> Peu importe qu'il s'agisse de temps, d'espace ou autre.

On dit que «  $f(n)$  est en  $\Omega(g(n))$  », et on le note  $f(n) = \Omega(g(n))$ , si et seulement si  $g(n) = O(f(n))$ . Ce qui revient à dire qu'asymptotiquement et à une constante multiplicative près que  $f(n)$  est « au moins »  $g(n)$ . Enfin, on dit que «  $f(n)$  est en  $\Theta(g(n))$  », et on le note  $f(n) = \Theta(g(n))$ , si et seulement si  $f(n) = O(g(n))$  et  $f(n) = \Omega(g(n))$ .

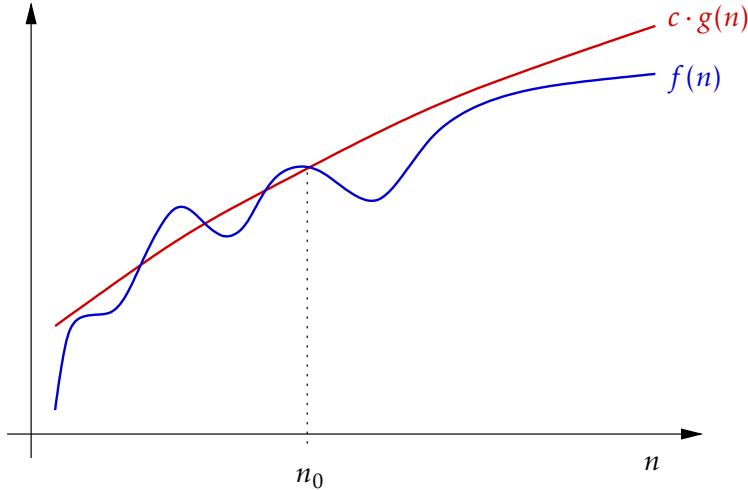


FIGURE 1.6 –  $f(n) = O(g(n)) : \exists n_0 \in \mathbb{N}, \exists c > 0, \forall n \geq n_0, f(n) \leq c \cdot g(n)$ .

Il est très important de se souvenir que  $f(n) = O(g(n))$  est une notation dont le but est de simplifier les énoncés. C'est juste pour éviter d'avoir à dire « lorsque  $n$  est suffisamment grand » et « à une constante multiplicative près ». Les notations servent à peu près à rien<sup>35</sup> lorsqu'il s'agit de démontrer des formules précises. La définition ( $\exists n_0 \in \mathbb{N}, \exists c > 0, \forall n \geq n_0, \dots$ ) doit rester la priorité lorsqu'il s'agit de manipuler des asymptotiques.

### 1.5.1 Exemples et pièges à éviter

Souvent on étend la notation simple  $f(n) = O(g(n))$  en la composant avec d'autres fonctions. Par exemple, lorsqu'on écrit  $f(n) = 2^{O(n)}$  c'est pour dire qu'on peut remplacer l'exposant  $O(n)$  par quelque chose  $\leq cn$  pour  $n$  assez grand et pour une certaine constante  $c > 0$ . On veut donc exprimer le fait que  $f(n) \leq 2^{cn}$  pour  $n$  assez grand et une certaine constante  $c > 0$ .

Si maintenant on écrit  $f(n) = 1/O(n)$  c'est pour dire que le terme  $O(n)$  est au plus  $cn$  pour une certaine constante  $c > 0$  et pour  $n$  assez grand. Cela revient donc à dire que  $f(n) \geq 1/(cn)$  ou encore que  $f(n)$  est au moins  $1/n$  à une constante multiplicative près. D'ailleurs cela montre que si  $f(n) = 1/O(n)$  alors  $f(n) = \Omega(1/n)$ , notation plus claire qui est à privilégier dans ce cas.

---

35. Sauf en mode expert...

De manière générale, lorsqu'on écrit  $f(n) = h(O(g(n))$  pour une certaine fonction  $h$ , c'est une façon d'écrire un asymptotique sur la composition  $h^{-1} \circ f$ , puisque  $h^{-1}(f(n)) = O(g(n))$ . Pour l'exemple précédent, si  $f(n) = 1/O(n)$ , alors  $1/f(n) = O(n)$  ce qui signifie que  $1/f(n) \leq cn$  et donc que  $f(n) \geq 1/(cn)$  pour  $n$  assez grand et une certaine constante  $c > 0$ .

Il y a quelques pièges ou maladresses à éviter avec les notations asymptotiques.

- Il faut éviter d'utiliser la notation asymptotique les deux cotés d'une égalité, dans le membre de droite et le membre de gauche, comme par exemple  $O(f(n)) = \Omega(n)$ . Car il y a alors confusion entre le « = » de l'équation et le « = » de la notation asymptotique, même si on s'autorise à écrire dans une chaîne de calcul :  $f(n) = O(n) = O(n^2)$ . D'ailleurs dans certains ouvrages, surtout francophiles, on lit parfois  $f(n) \in O(g(n))$ . Si cela évite ce problème, cela n'évite pas les autres.
- Il faut éviter de composer plusieurs asymptotiques, comme par exemple,  $f(n) = 1/\Omega(2^{O(n)})$ . Ou encore de composer l'asymptotique  $O$  avec une fonction décroissante, comme  $f(n) = O(n)^{-1/2}$ . Dans ce cas il vaut mieux écrire  $f(n) = \Omega(1/\sqrt{n})$ , une expression plus facile à décoder. Rappelons que l'objectif de ces notions est de simplifier les écritures, pas de les compliquer ! Notons en passant que  $O(n)^{-1/2}$  n'est pas pareil que  $O(n^{-1/2})$ . Même chose pour  $\Omega$  qu'il faut éviter de composer avec une fonction décroissante, qui *in fine* change le sens des inégalités  $\dots \leq cn$  ou  $\dots \geq cn$  dans les définitions de  $O$  et  $\Omega$ .
- Il faut éviter de manipuler les asymptotiques dans des formules de récurrences, comme on va le montrer dans l'exemple ci-après. En particulier, il faut éviter d'écrire  $f(n) = O(1) + \dots + O(1) = O(1)$  car une somme de termes constants ne fait pas toujours une constante. Cela dépend du nombre de termes !

Pour illustrer un des derniers pièges de la notations grand- $O$ , montrons tout d'abord la propriété suivante :

**Propriété 1.1** *Si  $a(n) = O(1)$  et  $b(n) = O(1)$ , alors  $a(n) + b(n) = O(1)$ .*

En effet,  $a(n) = O(1)$  implique qu'il existe  $c_a$  et  $n_a$  tels que  $\forall n \geq n_a$ ,  $a(n) \leq c_a$ . De même,  $b(n) = O(1)$  implique qu'il existe  $c_b$  et  $n_b$  tels que  $\forall n \geq n_b$ ,  $b(n) \leq c_b$ . Donc si  $a(n) = O(1)$  et  $b(n) = O(1)$ , alors  $\forall n \geq \max\{n_a, n_b\}$ ,  $a(n) + b(n) \leq c_a + c_b$ . On a donc montré qu'il existe  $n_s$  et  $c_s$  tels que  $\forall n \geq n_s$ ,  $a(n) + b(n) \leq c_s$ . Il suffit pour cela de prendre  $n_s = \max\{n_a, n_b\}$  et  $c_s = c_a + c_b$ . Donc  $a(n) + b(n) = O(1)$ .

Considérons maintenant  $f(n)$  la fonction définie par le programme suivant :

```

int f(int n){
    if(n<2) return n;
    int a=f(n-1), b=f(n-2);
    return a + b;
}

```

En appliquant la propriété 1.1 précédente, montrons par récurrence que  $f(n) = O(1)$ . Ça paraît clair : (1) lorsque  $n < 2$ , alors  $f(n) < 2 = O(1)$ ; (2) si la propriété est vraie jusqu'à  $n-1$ , alors on en déduit que  $a = f(n-1) = O(1)$  et  $b = f(n-2) = O(1)$  en appliquant l'hypothèse. On en déduit donc que  $a + b = f(n) = O(1)$  d'après la propriété 1.1.

Visiblement, il y a un problème, car  $f(n)$  est le  $n$ -ième nombre de Fibonacci et donc  $f(n) = \left\lfloor \Phi^n/\sqrt{5} \right\rfloor \approx 1.61^n$  (cf. (2.1)) n'est certainement pas bornée par une constante. En fait, le même problème survient déjà avec un exemple plus simple encore : montrer par récurrence que la fonction  $f$  définie par  $f(0) = 0$  et  $f(n) = f(n-1) + 1$  vérifie  $f(n) = O(1)$ .

[*Question. D'où vient l'erreur ? De la propriété 1.1 ? du point (1) ? du point (2) ?*]

### 1.5.2 Complexité d'un problème

Souvent on étend la notion de complexité d'un algorithme donné à celle d'un problème donné. On dit qu'un problème  $\Pi$  a une complexité  $C(n)$  s'il existe un algorithme qui résout toutes les instances de  $\Pi$  de taille  $n$  avec une complexité  $O(C(n))$  et que tout autre algorithme qui le résout a une complexité  $\Omega(C(n))$ . Dit plus simplement, la complexité du meilleur algorithme possible vaut  $\Theta(C(n))$ .

Par exemple, on dira que la complexité (en temps) du tri par comparaisons est de  $n \log n$  ou est en  $\Theta(n \log n)$ . Le tri fusion atteint cette complexité et aucun algorithme de tri par comparaison ne peut faire mieux. Il existe des algorithmes de tri de complexité inférieure... et qui, bien sûr, ne sont pas basés sur des comparaisons.

**Parenthèse.** Revenons sur la complexité des algorithmes de tri. Les algorithmes de tri par comparaisons nécessitent  $\Omega(n \log n)$  comparaisons (dans le pire des cas). Ils ont donc une complexité en temps en  $\Omega(n \log n)$ .

En effet, le problème du tri d'un tableau non trié  $T$  à  $n$  éléments revient à déterminer la <sup>36</sup> permutation  $\sigma$  des indices de  $T$  de sorte que  $T[\sigma(1)] < \dots < T[\sigma(n)]$ . L'ensemble des permutations possibles est  $N = n!$ . Trouver l'unique permutation avec des choix binaires – les comparaisons – ne peut être plus rapide que celui de la recherche binaire dans un ensemble de taille  $N$ . Ce n'est donc rien d'autre que la hauteur <sup>37</sup> minimum d'un arbre binaire à  $N$  feuilles. Comme un arbre binaire de hauteur  $h$  contient au plus  $2^h$  feuilles, il est clair qu'on doit avoir  $2^h \geq N$ , soit  $h \geq \log_2 N$ . Sous peine de ne pas pouvoir trouver

36. La permutation est unique si les éléments sont distincts.

37. Ici la hauteur est le nombre d'arêtes d'un chemin allant de la racine à une feuille quelconque.

*la bonne permutation dans tous les cas, le nombre de comparaisons est donc au moins (cf. l'équation(1.3)) :*

$$\log_2 N = \log_2(n!) = n \log_2 n - O(n).$$

*Comme on l'a dit précédemment, il est possible d'aller plus vite en faisant des calculs sur les éléments plutôt que d'utiliser de simples comparaisons binaires. Il faut alors supposer que de tels calculs sur les éléments soient possibles en temps constant. Généralement, on fait la simple hypothèse que les éléments sont des clefs binaires qui tiennent chacune dans un mot mémoire. Trier  $n$  entiers pris dans l'ensemble  $\{1, \dots, n^4\}$  entre dans cette catégorie.*

**[Question. Pourquoi?]** Les opérations typiquement autorisées sur ces clefs binaires sont les additions et les opérations logiques entre mots binaires ( $\vee$ ,  $\wedge$ ,  $\neg$ , etc.), les décalages binaires et parfois même la multiplication.

*Le meilleur algorithme de cette catégorie, l'algorithme de Han [Han04], prend un temps de  $O(n \log \log n)$  pour un espace en  $O(n)$ . Un précédent algorithme probabiliste, celui de Thorup [Tho97][Tho02] conçu sept ans plus tôt et qui n'utilise pas de multiplication, donnait les mêmes performances mais seulement en moyenne. Cela veut dire que algorithme trie correctement dans tous les cas mais en temps moyen  $O(n \log \log n)$ , cette moyenne dépendant des choix aléatoires de l'algorithme, pas de l'entrée. Les deux mêmes auteurs [HT02] ont ensuite produit un algorithme également probabiliste avec un temps et espace moyen en  $O(n \sqrt{\log \log n})$  et  $O(n)$  respectivement. C'est la meilleure complexité connue pour le tri de clefs binaires. On ne sait toujours pas s'il est possible ou non de trier en temps linéaire.*

Il y a beaucoup de problèmes dont on ne connaît pas la complexité comme : la multiplication de nombres de  $n$  bits, de matrices booléennes  $n \times n$ , savoir si un graphe contient un triangle, savoir si un ensemble de  $n$  points du plan en contient trois alignés (appartiennent à une même droite)... C'est autant de problèmes qui font l'objet de nombreuses recherches.

### 1.5.3 Sur l'intérêt des problèmes de décision

Un problème de décision est un problème qui attend une réponse « oui » ou « non ». Le problème de la HALTE qu'on a vu au paragraphe 1.2 est un problème de décision, contrairement au problème TCHISLA dont la réponse n'est pas binaire mais une expression arithmétique. À première vue, un problème de décision est moins intéressant. Quel est donc l'intérêt des problèmes de décision tel que le suivant ?

#### CHEMIN HAMILTONIEN

**Instance:** Un graphe  $G$ .

**Question:** Est-ce que  $G$  possède un chemin hamiltonien ? c'est-à-dire un chemin passant une et une seule fois par chacun de ses sommets.

Ce problème est réputé difficile, mais en pratique on s'intéresse rarement au problème précis de savoir s'il existe ou pas un chemin passant par tous les sommets d'un

graphe. Au mieux on aimerait construire ce chemin plutôt que de savoir seulement qu'il existe. Alors, à quoi peut bien servir ce type de « problème d'école » ?

On pratique on s'intéresse plutôt, par exemple, au score maximum qu'on peut faire dans un jeu de plates-formes<sup>38</sup> (cf. figure 1.7) ou à un problème d'optimisation du gain que l'on peut obtenir avec certaines contraintes<sup>39</sup>. N'oublions pas que le jeu n'est jamais qu'une simulation simplifiée de problèmes bien réels, comme les problèmes d'optimisation en logistique (cf. figure 1.8).

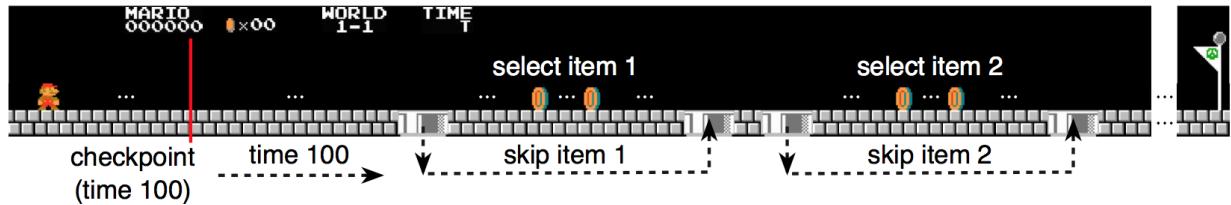


FIGURE 1.7 – Dans un jeu vidéo de type SUPER MARIO BROTHERS il s'agit souvent de choisir le bon chemin pour maximiser son score ou minimiser son temps de parcours. (Source [DVW16].)



FIGURE 1.8 – Optimisation des trajectoires de robots dans les entrepôts de stockage de l'entreprise de livraison chinoise Shengton.

Un autre exemple est le nombre maximum de cartes de UNO que l'on peut poser à la suite<sup>40</sup> dans une poignée ... Ces problèmes reviennent à trouver le plus long chemin possible dans un graphe. Chaque sommet est l'une des positions possibles, et chaque arête représente un mouvement possible entre deux positions.

38. Il existe des travaux théorique très sérieux et récent sur le jeu SUPER MARIO BROTHERS comme [DVW16].

39. Les records du monde pour SUPER MARIO BROTHERS consistent à minimiser le temps ou le nombre de *frames*, voir les vidéos [How is this speedrun possible? Super Mario Bros. World Record Explained](#) et [The History of Super Mario Bros Warpless World Records](#).

40. On rappelle qu'au UNO on peut poser des cartes à la suite si elles sont de la même couleur ou de numéro consécutif. Les cartes que l'on peut jouer à la suite définissent alors les adjacences d'un graphe.

Il est alors vain de chercher un algorithme efficace général (ou une IA) pour ces problèmes, car si on en trouvait un alors on pourrait déterminer si un graphe possède ou pas un chemin hamiltonien simplement en répondant à la question : peut-on faire un score de  $n$ ?<sup>41</sup>

Cela nous indique qu'il faut raffiner ou reformuler le problème, s'intéresser non pas au problème général du chemin le plus long, mais de trouver par exemple le chemin le plus long dans des graphes particuliers (comme des grilles) ou alors une approximation du plus long chemin.

Bien souvent, il arrive que le problème réel qu'on s'est posé contienne comme cas particulier un problème d'école. L'intérêt des problèmes de décisions qui sont réputés difficiles est alors de nous alarmer sur le fait qu'on est probablement parti dans une mauvaise voie pour espérer trouver un algorithme efficace.

Il faut alors envisager de modifier le problème en changeant les objectifs (la question posée) ou en s'intéressant à les instances (entrées) particulières, c'est-à-dire moins générales.

## 1.6 Algorithme et logarithme

La fonction logarithme est omniprésente en algorithmique. Certes, `algorithme` et `logarithme` sont intimement liés – se sont des anagrammes – mais ce n'est pas la seule raison ! Il y a des raisons plus profondes. Pour le comprendre, on va revenir sur les propriétés principales de cette fonction. Si ces propriétés ont déjà été vues en terminale, pour la suite du cours, elles doivent être maîtrisées<sup>42</sup>.

Voici un petit exemple qui montre pourquoi cette fonction apparaît souvent en algorithmique. Considérons le code suivant<sup>43</sup> :

```
int f(int n){
    int p=1;
    while(n>1) n /= ++p;
    return n;
}
```

Peu importe ce que calcule précisément `f(n)`. Le fait est que ce genre de boucles

41. Pour UNO, ce n'est pas aussi immédiat car le graphe d'une poignée de UNO n'est pas absolument quelconque comme il le pourrait pour un jeu de plates-formes. Il s'agit cependant du *line-graph* d'un graphe cubique. Or le problème reste NP-complet même pour ces graphes là (cf. [DDU<sup>+10</sup>]).

42. Le niveau en math exigé dans ce cours est celui de la terminale ou presque.

43. L'instruction `n /= ++p` signifie qu'on incrémente `p` avant d'effectuer `n = n/p` (division entière).

simplissimes, ou ses variantes, apparaissent régulièrement en algorithmique, le bloc d'instructions à répéter pouvant souvent être plus complexe encore. Si l'on se pose la question de la complexité de cette fonction (ce qui revient ici à déterminer la valeur finale de `p` qui représente, à un près, le nombre de fois qu'est exécutée la boucle `while`) alors la réponse, qui ne saute pas aux yeux, est :

$$\Theta\left(\frac{\log n}{\log \log n}\right).$$

Trois « log » pour une boucle `while` contenant une seule instruction et les deux opérateurs, `+1` et `/`. Il ne s'agit pas de retenir ce résultat, dont le sketch de preuve hors programme se trouve en notes de bas de page <sup>44</sup>, mais d'être conscient que la fonction logarithmique est plus souvent présente qu'il n'y paraît à partir du moment où l'on s'intéresse aux comportement des algorithmes.

En fait, en mathématique on a souvent à faire à la fonction  $\ln x$  (ou sa fonction réciproque  $\exp(x) = e^x$ ), alors qu'en algorithmique c'est le logarithme en base deux qui nous intéresse surtout.

**Définition 1.1** *Le logarithme en base  $b > 1$  d'un nombre  $n > 0$ , noté  $\log_b n$ , est la puissance à laquelle il faut éléver la base  $b$  pour obtenir  $n$ . Autrement dit  $n = b^{\log_b n}$ .*

Par exemple, le logarithme de mille en base dix est 3, car  $1000 = 10^3$ , et donc  $\log_{10}(1000) = 3$ . Plus généralement, et on va voir que cela n'est pas un hasard, le logarithme en base dix d'une puissance de dix est le nombre de zéros dans son écriture décimale. Bien évidemment  $10^{\log_{10} n}$  fait...  $n$ . C'est la définition.

La figure 1.9 montre l'allure générale des fonctions logarithmiques.

Il découle immédiatement de la définition 1.1 :

- La solution  $x$  de l'équation  $n = b^x$  est  $x = \log_b n$ .
- C'est la réciproque <sup>45</sup> de la fonction puissance de  $b$ .
- $\log_b(1) = 0$ ,  $\log_b(b) = 1$ , et  $\log_b n > 0$  dès que  $n > 1$ .
- La fonction  $\log_b n$  croît très lentement lorsque  $n$  grandit.

La croissance de la fonction logarithmique provient de la croissance de la fonction puissance de  $b > 1$ . On a  $b^x < b^{x'}$  si et seulement si  $x < x'$ . Ensuite, cette croissance est lente dès que  $n \geq b$ . Pour que  $x = \log_b n$  augmente de 1 par exemple, il faut multiplier  $n$  par  $b$ , car  $b^{x+1} = b \cdot n$ . On y reviendra.

44. Il n'est pas très difficile de voir que l'entier  $p$ , après l'exécution du `while`, est le plus petit entier tel que  $p! \geq n$ . Il suit de cette remarque que  $n > (p-1)!$ . En utilisant le fait que  $\ln(p!) = p \ln p - \Theta(p)$  (cf. l'équation (1.3)), on en déduit que  $\ln n \sim p \ln p$ . Il suit que  $\ln \ln n \sim \ln p + \Theta(\ln \ln p)$  et donc que  $p \sim \ln n / \ln p \sim \ln n / \ln \ln n$ .

45. On dit aussi « fonction inverse » même si c'est potentiellement ambigu.

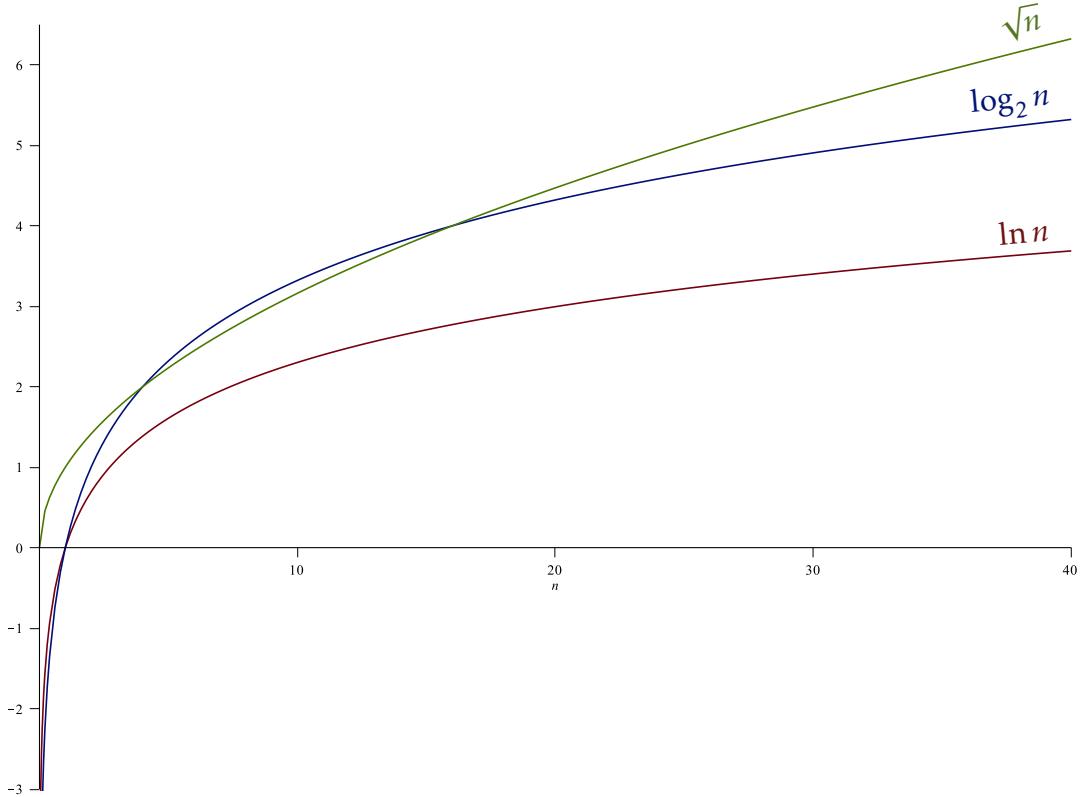


FIGURE 1.9 – Courbes des fonctions  $\ln n$ ,  $\log_2 n$ , et  $\sqrt{n}$ . Bien que toutes croissantes, les fonctions logarithmiques ont un taux de croissance bien plus faible que  $\sqrt{n}$  :  $1/n$  vs.  $1/\sqrt{2n}$ .

Sauf mention contraire, on supposera toujours que  $b > 1$  (cf. la définition 1.1), car l'équation  $n = b^x$  n'a évidemment pas en général de solution pour  $x$  lorsque  $b = 1$ . Et donc  $\log_1 n$  n'est pas défini.

### 1.6.1 Propriétés importantes

La propriété vraiment importante qu'on démontrera page 34 et qu'il faut retenir est :

**Proposition 1.1** *Le nombre  $\lceil \log_b n \rceil$  est le nombre de chiffres dans l'écriture de  $n - 1$  en base  $b$ . C'est aussi le plus petit nombre de fois qu'il est nécessaire de diviser  $n$  par  $b$  pour obtenir un ou moins.*

Comme expliqué précédemment, il faut que  $b > 1$ .

Donc le logarithme de  $n$  est un peu la « longueur » de  $n$ . Par exemple :

- Pour  $b = 10$  et  $n = 10^3$ . Alors  $n - 1 = 999$  s'écrit sur 3 chiffres décimaux.
- Pour  $b = 2$  et  $n = 2^4$ . Alors  $n - 1 = 15 = 1111_{\text{deux}}$  s'écrit sur 4 chiffres binaires.

- Pour  $b = 2$  et  $n = 13$ . Alors  $n-1 = 12 = 1100_{\text{deux}}$  s'écrit sur  $\lceil \log_2(12) \rceil = \lceil 3.5849\dots \rceil = 4$  chiffres.

Comme on peut facilement « éplucher » les chiffres d'un nombre  $n$  écrit en base  $b$  en répétant l'opération  $n \mapsto \lfloor n/b \rfloor$ , grâce à l'instruction `n /= b` qui en **C** effectue la division euclidienne, on déduit de la première partie de la proposition 1.1 le code suivant pour calculer  $\lceil \log_b n \rceil$  :

```
int log_b(int n, int b){    // n>0 et b>1
    n--; int k=1;           // écrit n-1, au moins un chiffre
    while(n>=b) n /= b, k++; // tant qu'il y a plus d'un chiffre
    return k;               // k = #chiffres de n-1 en base b
}
```

Attention ! Contrairement à ce que semble affirmer la proposition 1.1, une boucle en langage **C** comme

```
while(n>1) n /= b;
```

n'est pas répétée  $k = \lceil \log_b n \rceil$  fois avant de sortir avec  $n \leq 1$ . La raison est que cette boucle n'effectue pas l'opération  $n \mapsto n/b^k$ , mais plutôt

$$n \mapsto \underbrace{\lfloor \dots \lfloor \lfloor n/b \rfloor / b \rfloor \dots / b \rfloor}_{k \text{ fois}}.$$

Évidemment, quand  $n$  est une puissance entière de  $b$ , c'est bien la même chose. On peut montrer<sup>46</sup> que, malgré les nombreuses parties entières, le résultat n'est pas très loin de  $n/b^k$ . C'est en fait égal à 1 près.

Pour démontrer la proposition 1.1, on va se servir de la propriété qui est elle aussi très importante à connaître car elle revient (très) souvent : la somme des  $n+1$  premiers termes d'une suite géométrique  $(q^i)_{i \in \mathbb{N}}$  de raison<sup>47</sup>  $q \neq 1$  :

$$1 + q + q^2 + \dots + q^n = \sum_{i=0}^n q^i = \frac{q^{n+1} - 1}{q - 1}. \quad (1.4)$$

La forme plus générale

$$q^m + q^{m+1} + \dots + q^n = \sum_{i=m}^n q^i = q^m \sum_{i=0}^{n-m} q^i = q^m \cdot \frac{q^{n-m+1} - 1}{q - 1}$$

46. Cf. le fait 6.1 du chapitre 6 du cours d'[Algorithmique distribuée](#).

47. La formule ne marche pas si  $q = 1$ . Bien évidemment, dans ce cas  $\sum_{i=0}^n 1^i = n + 1$ .

s'obtient trivialement depuis d'équation (1.4) en factorisant par le premier terme «  $q^m$  ». On retient dans cette dernière formule que «  $q^m$  » est le premier terme et «  $n - m + 1$  » le nombre de termes de la somme. Notons d'ailleurs que la formule (1.4) est triviale<sup>48</sup> à démontrer par récurrence, le problème étant de se soutenir de la formule à démontrer.

Par exemple  $1 + 2 + 4 + 8 + \dots + 2^h = (2^{h+1} - 1)/(2 - 1) = 2^{h+1} - 1 = 111\dots1_{\text{deux}}$  donne le nombre de sommets dans un arbre binaire complet de hauteur  $h$ . On a aussi  $1 + 10 + 100 + \dots + 10^h = (10^{h+1} - 1)/9 = 999\dots9_{\text{dix}}/9 = 111\dots1_{\text{dix}}$ . Notons que dans ces deux exemples, le résultat est un nombre qui s'écrit avec  $h$  chiffres identiques qui sont des uns.

**Preuve de la proposition 1.1.** Le nombre  $k$  de divisions par  $b$  à partir de  $n$  nécessaire pour avoir 1 ou moins est le plus petit entier  $k$  tel que  $n/b^k \leq 1$ . Par la croissance de la fonction logarithme,

$$\frac{n}{b^k} \leq 1 \Leftrightarrow n \leq b^k \Leftrightarrow \log_b n \leq k.$$

Le plus petit entier  $k$  vérifiant  $k \geq \log_b n$  est précisément  $k = \lceil \log_b n \rceil$  qui est donc l'entier recherché.

Montrons maintenant que  $\lceil \log_b n \rceil$  est aussi le nombre de chiffres pour écrire  $n - 1$  en base  $b$ . On va d'abord montrer que pour tout entier  $k \geq 1$ , le nombre  $b^k - 1$  s'écrit avec  $k$  chiffres<sup>49</sup>. D'après la formule (1.4) avec  $q = b$  et  $n = k - 1$ , on a :

$$\begin{aligned} b^k - 1 &= (b - 1) \cdot (1 + b + b^2 + \dots + b^{k-1}) \\ &= \boxed{b - 1} b^{k-1} + \boxed{b - 1} b^{k-2} + \dots + \boxed{b - 1} b^2 + \boxed{b - 1} b + \boxed{b - 1} \end{aligned}$$

Cette dernière somme comprend  $k$  termes de la forme  $(b - 1) \cdot b^i$  qui représentent précisément les  $k$  chiffres de l'entier  $b^k - 1$  écrit en base  $b$ . Chacun de ces chiffres vaut  $b - 1$  ce qui montre que  $b^k - 1$  est le plus grand nombre qui s'écrit en base  $b$  avec  $k$  chiffres. Il suit que  $b^k$  s'écrit avec  $k + 1$  chiffres.

Soit  $k$  l'entier tel que  $b^{k-1} < n \leq b^k$ . On vient de voir que  $b^k - 1$  s'écrit avec  $k$  chiffres. Donc  $n - 1 \leq b^k - 1$  s'écrit avec au plus  $k$  chiffres. Mais on a vu aussi que  $b^k$  s'écrit avec  $k + 1$  chiffres. Donc  $n - 1 \geq b^{k-1}$  s'écrit avec au moins  $(k - 1) + 1 = k$  chiffres. Il suit que  $n - 1$  s'écrit avec exactement  $k$  chiffres. Par la croissance du logarithme,  $b^{k-1} < n \leq b^k \Leftrightarrow k - 1 < \log_b n \leq k$ , ce qui revient à dire que  $k = \lceil \log_b n \rceil$ . Cela termine la preuve de la proposition 1.1.  $\square$

Notons que la proposition 1.1 est encore une autre façon de se convaincre que la fonction  $\log_b n$  croît très lentement. En effet,  $\log_{10}(100) = 2$  et  $\log_{10}(1\,000\,000\,000) = 9$  seulement.

La fonction logarithme possède d'autres propriétés importantes découlant de la définition 1.1, comme celles-ci :

48. C'est lié au fait que  $[(q^{n+1} - 1)/(q - 1)] + q^{n+1} = (q^{n+1} - 1 + q \cdot q^{n+1} - q^{n+1})/(q - 1) = (q^{n+2} - 1)/(q - 1)$ .

49. Un exemple qui ne démontre rien :  $10^3 - 1 = 999$  s'écrit sur 3 chiffres décimaux.

**Proposition 1.2**

- $\log_b n = (\log_a n)/(\log_a b)$  pour toute base  $a > 1$ .
- $\log_b(x \cdot y) = \log_b x + \log_b y$  pour tout  $x, y > 0$ .
- $\log_b(n^\alpha) = \alpha \log_b n$  pour tout  $\alpha \geq 0$ .
- $\log_b n \ll n^\alpha$  pour toute constante  $\alpha > 0$ .

**Pour le premier point.** Calculons le nombre  $b^{\log_a n / \log_a b}$  en remplaçant la première occurrence de  $b$  par  $b = a^{\log_a b}$ , par définition de  $\log_a b$ . Il vient :

$$b^{\log_a n / \log_a b} = (a^{\log_a b})^{\log_a n / \log_a b} = a^{(\log_a b)(\log_a n) / \log_a b} = a^{\log_a n} = n.$$

On a donc à la fois  $b^{\log_a n / \log_a b} = n$  et  $n = b^{\log_b n}$ , c'est donc que  $\log_a n / \log_a b = \log_b n$ .

Le premier point a pour conséquence que lorsque  $b$  est une constante devant  $n$  (c'est-à-dire  $b = O(1)$ ), les fonctions  $\log_b n$ ,  $\log_2 n$ ,  $\log_{10} n$  ou même comme on va le voir  $\ln n$ , sont toutes équivalentes à une constante multiplicative près. On a par exemple  $\log_2 n = \log_{10} n / \log_{10} 2 \approx 3.32 \log_{10} n$  et  $\ln n = \log_2 n / \log_2 e \approx 0.69 \log_2 n$ .

Dans les notations asymptotiques faisant intervenir des logarithmes, on ne précise pas la base (si celle-ci est une constante). On note donc simplement  $O(\log n)$  au lieu de  $O(\log_2 n)$ ,  $O(\log_{10} n)$  ou encore  $O(\log_\pi n)$ .

De la même manière, on n'écrit jamais quelque chose du type  $O(2n+1)$  ou  $O(3\log n)$ , l'objectif de la notation asymptotique étant de simplifier les expressions. La remarque s'applique aussi aux notations  $\Omega$  et  $\Theta$ .

**Pour le deuxième point.** D'une part  $x \cdot y = b^{\log_b(x \cdot y)}$  par définition de  $\log_b(x \cdot y)$ . D'autre part

$$b^{\log_b x + \log_b y} = b^{\log_b x} \cdot b^{\log_b y} = x \cdot y = b^{\log_b(x \cdot y)}$$

et donc  $\log_b x + \log_b y = \log_b(x \cdot y)$ . C'est la propriété fondamentale des fonctions logarithmes de transformer les produits en sommes.

**Pour le troisième point.** Il peut se déduire directement du précédent seulement si  $\alpha$  est un entier. L'argument est cependant similaire aux précédents. D'une part  $n^\alpha = b^{\log_b(n^\alpha)}$  par définition de  $\log_b(n^\alpha)$ . D'autre part

$$n^\alpha = (b^{\log_b n})^\alpha = b^{(\log_b n)\alpha} = b^{\alpha \log_b n}$$

et donc  $b^{\log_b(n^\alpha)} = b^{\alpha \log_b n}$ . On a donc que  $\log_b(n^\alpha) = \alpha \log_b n$ .

**Pour le quatrième point.** On note «  $f(n) \ll g(n)$  » pour dire que  $f(n)/g(n) \rightarrow 0$  lorsque  $n \rightarrow +\infty$ . C'est pour dire que  $f(n)$  est significativement plus petite que  $g(n)$ . En math, on le note aussi  $f(n) = o(g(n))$ . En utilisant la croissance de la fonction logarithme et le changement de variable  $N = \log_b \log_b n$  :

$$\begin{aligned} \log_b n &\ll n^\alpha \Leftrightarrow \\ \log_b \log_b n &\ll \log_b(n^\alpha) = \alpha \log_b n \Leftrightarrow \\ \log_b \log_b \log_b n &\ll \log_b(\alpha \log_b n) \Leftrightarrow \\ \log_b \log_b \log_b n &\ll \log_b \alpha + \log_b \log_b n \Leftrightarrow \\ \log_b N &\ll N + \log_b \alpha \end{aligned}$$

Comme  $b$  et  $\alpha$  sont des constantes,  $\log_b \alpha = O(1)$  est aussi une constante (éventuellement négative si  $\alpha < 1$ ). Lorsque  $n$  devient grand,  $N$  devient grand aussi. Clairement  $\log_b N \ll N - O(1)$ , la « longueur » de  $N$  (cf. la proposition 1.1) étant significativement plus petite que  $N$  quand  $N$  est grand. D'où  $\log_b n \ll n^\alpha$ . Notez que ce point implique par exemple que  $\log_2 n \ll \sqrt{n}$  ( $\alpha = 0.5$ ).

### 1.6.2 Et la fonction $\ln n$ ?

Une base  $b$  particulière procure à la fonction logarithme quelques propriétés remarquables. Il s'agit de la base  $e$ , la constante due à Euler :

$$e = 1 + \frac{1}{1} + \frac{1}{1 \times 2} + \frac{1}{1 \times 2 \times 3} + \frac{1}{1 \times 2 \times 3 \times 4} \dots = \sum_{i \geq 0} \frac{1}{i!} = 2.718281828459\dots$$

On a aussi

$$\left(1 + \frac{1}{n}\right)^n \xrightarrow[n \rightarrow +\infty]{} e.$$

On note  $\boxed{\log_e n = \ln n}$  et on l'appelle le *logarithme naturel*<sup>50</sup> ou encore *logarithme népérien*<sup>51</sup> de  $n$ . La réciproque de  $\ln n$  est donc  $e^n$ , la fonction exponentielle classique.

Le premier point de la proposition 1.2 permet de montrer, en posant comme deuxième base  $a = e$ , que :

$$\log_b n = \frac{\ln n}{\ln b}.$$

Il se trouve que la fonction  $\ln n$  est la seule fonction définie pour  $n > 0$  qui s'annule en zéro et dont la dérivée vaut  $1/x$ . C'est la définition classique. Autrement dit, on a :

$$\ln n = \int_1^n \frac{1}{x} dx$$

---

50. Car naturellement plus simple à approximer au 16e siècle que les autres fonctions logarithmes.

51. En hommage à l'écossais John Napier, prononcé Neper, † 1617.

ce qui s'interprète comme la surface sous la courbe  $1/x$  pour  $x \in [1, n]$ . Voir la figure 1.10 ci-après.

Une des propriétés intéressantes est que la somme des inverses des  $n$  premiers entiers, notée  $H_n$  et appelée série Harmonique, est presque égale à  $\ln n$  (ce qui se comprend aisément d'après la figure 1.10) :

$$H_n = 1 + \frac{1}{2} + \frac{1}{3} + \dots + \frac{1}{n} = \sum_{i=1}^n \frac{1}{i} = \ln n + O(1).$$

En particulier  $\ln n \sim H_n$ . On peut être même plus précis avec l'asymptotique  $H_n = \ln n + \gamma + O(1/n)$  où  $\gamma = 0.577 215 664\dots$  est la constante d'Euler-Mascheroni<sup>52</sup>. On observe encore une fois que la fonction  $\ln n$  croît lentement, puisque  $H_{n+1} = H_n + 1/(n+1)$  et donc  $\ln(n+1) \approx (\ln n) + 1/(n+1)$ .

### 1.6.3 Tchisla et logarithme

Les dix symboles utilisés dans la version classique du problème TCHISLA sont :

c + - \* / ^ √ ! ( )

On remarque que les opérations + et \* ont leurs réciproques \* et /. Mais que se passe-t'il si l'on ajoute l'opération inverse de l'exponentielle (^)? L'opération réciproque de  $b^x$  est  $\log_b x$ . Pour simplifier et éviter d'ajouter un opérateur binaire, ajoutons l'opérateur unaire  $\ln$ , soit la fonction  $x \mapsto \ln x$ , qui suffit puisqu'on a vu que  $\log_b x = \ln x / \ln b$ . On a alors<sup>53</sup> :

**Proposition 1.3** *Tout entier  $n \in \mathbb{N}$  peut être représenté par une expression utilisant les symboles {c, +, /, √, ln, (), ()} et au plus 7 occurrences de c qui est un chiffre parmi {1, ..., 9}.*

**Preuve.** Avant d'aborder le cas général, commençons par un exemple :  $c = 2$  et  $n = 5$ . Avec la version classique, et les dix symboles de  $\Sigma$ , il faut  $4 = f_2(5)$  chiffres 2, réalisé par l'expression  $n = 5 = 2+2+2/2$ . On va faire mieux en ajoutant l'opérateur  $\ln$ . Pour simplifier, supposons qu'on peut utiliser la négation. Remarquons que

$$\sqrt{\sqrt{\sqrt{\sqrt{2}}}} = 2^{\frac{1}{2} \cdot \frac{1}{2} \cdot \frac{1}{2} \cdot \frac{1}{2}} = 2^{1/2^5} = 2^{2^{-5}}.$$

52. On connaît très peu de chose sur cette constante. On ne sait pas par exemple si c'est un nombre rationnel ou pas. D'ailleurs montrer qu'un réel n'est pas rationnel peut être très compliqué. Il est par exemple encore ouvert de savoir si  $\pi + e$  ou  $\pi/e$  est rationnel ou pas, cf. [Wolfram](#).

53. Voir aussi la vidéo [The Four 4s - Numberphile](#).

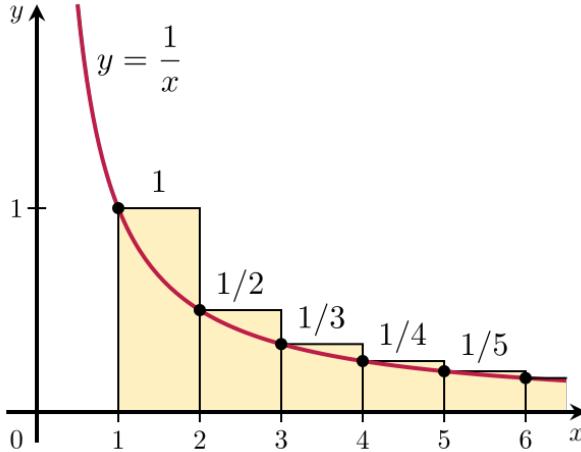


FIGURE 1.10 – Approximation de  $\ln n$  par  $H_n$  (source Wikipédia). On voit par exemple que  $H_5 - 1 < \int_1^5 \frac{1}{x} dx < H_4$ . En fait  $H_4$  s'interprète comme la somme des colonnes colorées 1, 2, 3, 4 (qui majorent l'aire  $\int_1^5 \frac{1}{x} dx$ ) et  $H_5 - 1$  comme celles de colonnes 2, 3, 4, 5 (qui décalées à gauche d'une colonne minorent l'aire  $\int_1^5 \frac{1}{x} dx$ ). Par concavité de  $1/x$ , on peut majorer chaque colonne par le milieu entre la colonne et sa suivante, ce qui donne un encadrement encore plus serré  $H_5 - 1 < \int_1^5 \frac{1}{x} dx < \frac{1}{2} \sum_{i=1}^4 \left( \frac{1}{i} + \frac{1}{i+1} \right) = \frac{1}{2}(H_4 + H_5 - 1) = \frac{1}{2}(H_5 - \frac{1}{5} + H_5 - 1) = H_5 - \frac{1}{2}(\frac{1}{5} + 1) = H_5 - 1 + \frac{2}{5}$ . Et donc  $(\frac{1}{2} + \dots + \frac{1}{5}) < \ln 5 < (\frac{1}{2} + \dots + \frac{1}{5}) + \frac{2}{5}$  soit l'encadrement  $1.28\bar{3} < \ln 5 < 1.68\bar{3}$ . En fait,  $\ln 5 = 1.609\dots$ . De manière générale on en déduit l'encadrement de taille  $< 0.5$  qui est  $H_n - 1 < \ln n < H_n - 1 + \frac{n-1}{2n}$  pour tout entier  $n > 1$ .

En se rappelant que  $\ln(x^b) = b \ln x$ , il vient

$$\begin{aligned} \ln(\sqrt{\sqrt{\sqrt{\sqrt{2}}}}) &= 2^{-5} \ln 2 \\ \Rightarrow \ln(\sqrt{\sqrt{\sqrt{\sqrt{2}}}}/\ln(2)) &= 2^{-5} \\ \Rightarrow -\ln(\ln(\sqrt{\sqrt{\sqrt{\sqrt{2}}}}/\ln(2))/\ln(2)) &= 5. \end{aligned}$$

Il y a seulement 3 fois le chiffre 2 et bien évidemment, cela reste vrai pour n'importe quel  $n$ .

Considérons maintenant le cas général avec l'expression

$$\underbrace{\ln(\ln(\sqrt{\sqrt{\sqrt{\dots \sqrt{(c+c)}}}}/\ln(c+c))/\ln(c/(c+c)))}_{n \text{ fois}} \quad (1.5)$$

Cette expression comprend  $n+29$  symboles dont 7 occurrences du chiffre  $c$ . Remarquons que  $\ln(c+c) \geq \ln(2) \neq 0$  car  $c \geq 1$ , que  $\ln(c/(c+c)) = \ln(1/2) \neq 0$  et que  $\sqrt{\sqrt{\sqrt{\dots \sqrt{(c+c)}}}}$

répété  $n$  fois a pour valeur  $(2c)^{(1/2)^n}$ . L'expression (1.5) peut donc se réécrire en

$$\frac{\ln\left(\frac{\ln((2c)^{(1/2)^n})}{\ln(2c)}\right)}{\ln(1/2)} = \frac{\ln\left((1/2)^n \cdot \frac{\ln(2c)}{\ln(2c)}\right)}{\ln(1/2)} = n \cdot \frac{\ln(1/2)}{\ln(1/2)} = n.$$

□

On peut faire un peu mieux encore dès que  $c \neq 1$ , car dans ce cas on peut remplacer dans l'équation (1.5)  $\ln(\sqrt[n]{c+c})/\ln(c+c)$  par  $\ln(\sqrt[n]{c})/\ln(c)$  puisque la division par  $\ln(c) \neq 0$  devient possible. On tombe alors à 5 occurrences de  $c$ . On peut même faire 4 pour  $c = 4$  en remplaçant  $\ln(4/(4+4))$  par  $\ln(\sqrt{4}/4)$ .

Si on ajoute l'opérateur `!`, on peut faire 4 aussi pour  $c = 3$  et  $c = 9$ , en remplaçant  $\ln(c/(c+c))$  par  $\ln(3/3!)$  et  $\ln(\sqrt{9}/(\sqrt{9}!))$  respectivement. Si on ajoute l'opération `-`, on peut faire 4 pour  $c = 8$  en remplaçant  $\ln(8/(8+8))$  par  $(-\ln(\sqrt{\sqrt{8+8}}))$ . Enfin, on peut faire 3 pour  $c = 2$  en remplaçant  $\ln(2/(2+2))$  par  $(-\ln(2))$ .

## 1.7 Morale

- En informatique les problèmes sont définis par la relation entre les entrées (on parle aussi d'instances) et les sorties (décrives généralement sous la forme d'une question).
- Les algorithmes résolvent des problèmes, tandis que les programmes en donnent une implémentation. Une instance particulière peut être résolue sans qu'un algorithme existe pour le problème. Par exemple, le problème de la HALTE n'a pas d'algorithme. Pourtant, on connaît la réponse pour beaucoup de ses instances.
- Quand on programme en `C` un algorithme qui résout un problème, les entrées et sorties du problème (en fait leurs types) sont partiellement capturés par le prototype d'une fonction qui implémente l'algorithme, comme `double pow(double,double)`.
- Pour certains problèmes on peut essayer de trouver une formule close liant les paramètres d'entrées aux sorties, comme par exemple la formule liant les coefficients  $a, b, c$  d'un polynôme de degré deux à ses deux racines. On peut aussi tenter la recherche exhaustive (ou *brute-force*), une technique qui consiste à essayer tous les résultats possibles.
- Mais pour la plupart des problèmes intéressants il n'existe pas de telles formules. Et pour certains on ne peut envisager non plus de recherche exhaustive, car, par exemple, l'ensemble de tous les résultats envisageables n'est pas de taille bornée (par une fonction de la taille de l'entrée <sup>54</sup>). Pour certains problèmes il n'existe

---

<sup>54</sup>. Par exemple, le problème de savoir si l'on peut dessiner un graphe sur le plan sans croisement

carrément pas d'algorithmes de résolution. Et ce n'est pas parce qu'on ne les a pas trouvés. C'est parce qu'on peut démontrer qu'il n'existe pas de tels algorithmes. Inutile alors d'essayer de trouver une fonction `C`, un programme ou une IA les résolvant. Ces problèmes là sont indécidables, comme par exemple le problème de la HALTE.

- Les problèmes de décisions très simples ne servent pas forcément à résoudre des problèmes pratiques (les problèmes pratiques sont souvent bien plus complexes). Ils servent en revanche à montrer que le problème réel qui nous intéresse est bien trop difficile, car il contient un problème d'école (de décision) réputé difficile comme cas particulier.
- La complexité est une mesure qui sert à comparer les algorithmes entre eux. Elle permet d'écartier rapidement un algorithme qui serait, quelle que soit son implémentation, une perte de temps car de complexité (en temps ou en espace) trop importante. Ainsi, un programme qui serait amené à exécuter  $10^{18}$  opérations élémentaires sur processeur 1 GHz n'a aucun intérêt, car il prendrait plus de 30 ans. En pratique, un programme de complexité en temps trop importante aura le même comportement qu'un programme qui boucle (et donc erroné).
- L'analyse de complexité, aussi précise soit-elle, ne change en rien l'efficacité d'un programme. Cette analyse, si elle est fine, sert à comprendre où et comment est utilisée la ressource mesurée (temps ou espace). Il y a des programmes qui « marchent » sans que l'on sache pourquoi, faute de savoir les analyser.
- La complexité s'exprime toujours en fonction de la taille des entrées (généralement  $n$ ). C'est un nombre qui n'a pas d'unité. Il s'agit d'un nombre d'opérations élémentaires (=temps) ou de mots mémoires (=espace). Certaines instructions de certains langages, comme `printf()` ou `memcpy()` de la librairie standard `C`, ne sont pas élémentaires.
- Il n'y a pas de notation dédiée à la complexité en temps ou en espace. Les notations  $O, \Omega, \Theta$  n'ont pas de rapport direct avec la complexité. Ce sont des notations pour alléger les expressions mathématiques portant sur des valeurs asymptotiques. Elles évitent d'écrire  $\exists n_0 \in \mathbb{N}, \forall c > 0, \forall n \geq n_0, \dots$
- Il est difficile de calculer la complexité de manière exacte. On utilise plutôt des ordres de grandeurs et on l'évalue lorsque la taille  $n$  est « suffisamment grande » ( $n \rightarrow +\infty$ ). On utilise alors souvent les notations asymptotiques pour simplifier l'écriture, notamment  $O, \Omega, \Theta$ . Ces notations sont parfois sources de pièges qu'il est bon de connaître.
- Le logarithme en base  $b$  de  $n$  ( $=\log_b n$ ) est une fonction à connaître, surtout lorsque  $b = 2$ , car elle est omniprésente en algorithmique. Et ce n'est pas le président du Conseil Scientifique de la SIF<sup>55</sup> 2014-2020 qui me contredira ! (voir l'affiche ci-

---

d'arête ne se prête pas *a priori* à une recherche exhaustive car le nombre de dessins possibles n'est pas de taille bornée :  $\mathbb{R}^2$  c'est grand ! même pour un graphe à  $n$  sommets. Il n'empêche, il existe des algorithmes linéaires pour le résoudre.

55. Société informatique de France.

après et la [vidéo](#)).



## Bibliographie

- [CEH<sup>+</sup>19] K. CORDWELL, A. EPSTEIN, A. HEMMADY, S. J. MILLER, E. PALSSON, A. SHARMA, S. STEINERBERGER, AND Y. N. TRUONG VU, *On algorithms to calculate ingeter complexity*, Integers, 19 (2019), pp. 1–13.
- [Cha18] T. M. CHAN, *More logarithmic-factor speedups for 3SUM, (median,+)-convolution, and some geometric 3SUM-hard problems*, in 29th Symposium on Discrete Algorithms (SODA), ACM-SIAM, 2018, pp. 881–897. doi : [10.1137/1.9781611975031.57](https://doi.org/10.1137/1.9781611975031.57).
- [DDU<sup>+</sup>10] E. D. DEMAIN, M. L. DEMAIN, R. UEHARA, T. UNO, AND Y. UNO, *UNO is hard, even for a single player*, in 5th International Conference Fun with Algorithms (FUN), vol. 6099 of Lecture Notes in Computer Science, Springer, June 2010, pp. 133–144. doi : [10.1007/978-3-642-13122-6\\_15](https://doi.org/10.1007/978-3-642-13122-6_15).
- [DVW16] E. D. DEMAIN, G. VIGLIETTA, AND A. WILLIAMS, *Super mario bros. is harder/easier than we thought*, in 8th International Conference Fun with Algorithms (FUN), vol. 49 of LIPIcs, June 2016, pp. 13 :1–13–14. doi : [10.4230/LIPIcs.FUN.2016.13](https://doi.org/10.4230/LIPIcs.FUN.2016.13).
- [GRS14] E. K. GNANG, M. RADZIWIELŁ, AND C. SANNA, *Counting arithmetic formulas*, European Journal of Combinatorics, 47 (2014), pp. 40–53. doi : [10.1016/j.ejc.2015.01.007](https://doi.org/10.1016/j.ejc.2015.01.007).

- [Han04] Y. HAN, *Deterministic sorting in  $O(n \log \log n)$  time and linear space*, Journal of Algorithms, 50 (2004), pp. 96–10. doi : [10.1016/j.jalgor.2003.09.001](https://doi.org/10.1016/j.jalgor.2003.09.001). Also appears in STOC '02.
- [HT02] Y. HAN AND M. THORUP, *Integer sorting in  $O(n\sqrt{\log \log n})$  expected time and linear space*, in 43rd Annual IEEE Symposium on Foundations of Computer Science (FOCS), IEEE Computer Society Press, November 2002, pp. 135–144. doi : [10.1109/SFCS.2002.1181890](https://doi.org/10.1109/SFCS.2002.1181890).
- [MP53] K. MAHLER AND J. POPKEN, *On a maximum problem in arithmetic (dutch)*, Nieuw Archief voor Wiskunde, 3 (1953), pp. 1–15.
- [San15] C. SANNA, *On the number of arithmetic formulas*, International Journal of Number Theory, 11 (2015), pp. 1099–1106. doi : [10.1142/S1793042115500591](https://doi.org/10.1142/S1793042115500591).
- [Sch18] P. SCHORER, *A solution to the  $3x + 1$  problem*, June 2018.
- [Ste14] S. STEINERBERGER, *A short note on integer complexity*, Contributions to Discrete Mathematics, 9 (2014), pp. 63–69. doi : [10.11575/cdm.v9i1.62145](https://doi.org/10.11575/cdm.v9i1.62145).
- [Tan15] I. J. TANEJA, *Single digit representations of natural numbers*, RGMIA Research Report Collection, 18 (2015), pp. 1–55.
- [Tho97] M. THORUP, *Randomized sorting in  $O(n \log \log n)$  time and linear space using addition, shift, and bit-wise boolean operations*, in 8th Symposium on Discrete Algorithms (SODA), ACM-SIAM, January 1997, pp. 352–359.
- [Tho02] M. THORUP, *Randomized sorting in  $O(n \log \log n)$  time and linear space using addition, shift, and bit-wise boolean operations*, Journal of Algorithms, 42 (2002), pp. 205–230. doi : [10.1006/jagm.2002.1211](https://doi.org/10.1006/jagm.2002.1211).



## Sommaire

---

2.1	Le problème	43
2.2	Formule asymptotique	44
2.3	Approche exhaustive	47
2.4	Récurrence	48
2.5	Programmation dynamique	54
2.6	Mémorisation paresseuse	57
2.7	Morale	63
	Bibliographie	64

---

Mots clés et notions abordées dans ce chapitre :

- nombre de partitions
- formule asymptotique
- récurrence, arbre des appels
- programmation dynamique
- mémorisation paresseuse (mémoïsation)

## 2.1 Le problème

On s'intéresse à toutes les façons de partitionner un ensemble d'éléments indistinctables. Par exemple, il y a cinq façons de partager un ensemble de 4 billes :

- : 1 paquet de 4 billes;
- : 1 paquet de 3 billes et 1 paquet d'1 bille;
- : 2 paquets de 2 billes;

-  : 1 paquet d'2 billes et 2 paquets d'1 bille;
-  : 4 paquets d'1 bille.

On représente plutôt les partitions d'un ensemble de  $n$  éléments comme les différentes façons d'écrire l'entier  $n$  (la cardinalité de l'ensemble) comme somme d'entiers non nuls (la cardinalité des parts). On parle de **PARTITION D'UN ENTIER**.

Pour notre exemple précédent, les cinq partages possibles d'un ensemble de 4 billes reviennent à écrire :

$$\begin{aligned} 4 &= 4 \\ &= 3 + 1 \\ &= 2 + 2 \\ &= 2 + 1 + 1 \\ &= 1 + 1 + 1 + 1 \end{aligned}$$

Les éléments étant indistinguables, la somme  $1 + 3$  représente la même partition que  $3 + 1$ . Par habitude on écrit les sommes par ordre décroissant des parts.

Pour simplifier un peu le problème, on va se contenter de compter le nombre de partitions d'un entier  $n$ , et on notera  $p(n)$  ce nombre. Les premières valeurs sont :

$n$	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	...	100
$p(n)$	1	2	3	5	7	11	15	22	30	42	...	190 569 292

Et le problème précis est :

**PARTITION D'UN ENTIER**

**Instance:** Un entier  $n > 0$ .

**Question:** Calculer  $p(n)$ , le nombre de partitions de  $n$ , soit le nombre de façons de partitionner un ensemble de  $n$  éléments indistinguables en sous-ensembles non vides.

## 2.2 Formule asymptotique

Le  $n$ -ième nombre de Fibonacci noté  $F(n)$ , qui au passage à l'air proche de  $p(n)$  d'après la table ci-dessous,

$n$	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	...
$F(n)$	1	1	2	3	5	8	13	21	34	55	...

possède une formule close : la formule de Binet (1834). Il est bien connu que :

$$F(n) = \frac{\Phi^n - (1 - \Phi)^n}{\sqrt{5}} = \left\lfloor \frac{\Phi^n}{\sqrt{5}} \right\rfloor \quad \text{avec} \quad \Phi = \frac{1 + \sqrt{5}}{2} \approx 1.6180 \quad (2.1)$$

On note  $\lfloor x \rfloor = \lfloor x + 0.5 \rfloor$  l'entier de plus proche de  $x$ , c'est-à-dire l'arrondi. La formule avec l'arrondi vient du fait<sup>1</sup> que le terme  $|(1 - \Phi)^n/\sqrt{5}| < 0.5$ . Ces formules ne sont pas nécessairement très efficaces telles quelles car en pratique les calculs faisant intervenir les irrationnels (comme le nombre d'Or  $\Phi$ ) sont difficiles à représenter exactement en machine. Et donc les calculs sont vites entachés d'erreurs, même si dans le cas de la formule de Binet le premier chiffre après la virgule permet toujours de déterminer  $F(n)$  et que  $\Phi^n - (1 - \Phi)^n$  est toujours un entier. Il n'empêche, une formule close est un bon point de départ pour la recherche d'un algorithme efficace.

Le nombre de partitions est très étudié en théorie des nombres. Par exemple, il a été montré en 2013 que  $p(120\,052\,058)$ , qui possède 12 198 chiffres, était premier. Il est aussi connu que, pour tout  $x \in ]0, 1[$  :

$$\sum_{n=0}^{+\infty} p(n) \cdot x^n = \prod_{k=1}^{+\infty} \left( \frac{1}{1 - x^k} \right)$$

ce qui n'est malheureusement pas une formule close, à cause des sommes et produits infinis. De plus il faut choisir correctement  $x$ . Et puis c'est pas vraiment la somme infinie  $\sum_{n=0}^{+\infty} p(n)$  qui nous intéresse...

Il n'y a pas de formule close connue pour  $p(n)$ . Donc, contrairement à  $F(n)$ , l'espoir de pouvoir calculer  $p(n)$  à l'aide d'un nombre constant d'opérations arithmétiques est relativement faible. Il existe seulement des formules asymptotiques.

Hardy et Ramanujan [HR18] ont donné en 1918 l'asymptotique suivant :

$$p(n) \sim \frac{1}{4n\sqrt{3}} \cdot \exp\left(\pi\sqrt{2n/3}\right) \approx 2^{3.7\sqrt{n}}.$$

On dit que «  $f(n)$  est asymptotiquement équivalent à  $g(n)$  », et on note  $f(n) \sim g(n)$ , si

$$\lim_{n \rightarrow +\infty} \frac{f(n)}{g(n)} = 1$$

**Parenthèse.** L'erreur n'est que de 1.4% pour  $n = 1\,000$ , les trois premiers chiffres de  $p(n)$  étant correctes à quelques unités près. Bien sûr, par définition de l'asymptotique, cette erreur diminue plus  $n$  augmente. Siegel a donné une autre formule asymptotique, publiée par

1. En fait,  $(1 - \Phi)^n/\sqrt{5}$  vaut approximativement  $+0.44, -0.27, +0.17, -0.10, \dots$  pour  $n = 0, 1, 2, 3, \dots$  ce qui tend assez rapidement vers 0.

Knopp [Kno81], plus complexe mais qui converge plus efficacement vers la vraie valeur que celle de Hardy-Ramanujan :

$$p(n) \sim \frac{2\sqrt{3}}{24n-1} \cdot \left(1 - \frac{6}{\pi\sqrt{24n-1}}\right) \cdot \exp\left(\frac{\pi}{6}\sqrt{24n-1}\right)$$

Intuitivement on retrouve la formule de Hardy-Ramanujan car le terme dans l'exponentielle  $\frac{\pi}{6}\sqrt{24n-1}$  tends vers  $\pi\sqrt{2n/3}$  quand  $n$  augmente. De même le coefficient du premier terme en  $1/n$  tends vers  $2\sqrt{3}/24 = 2\sqrt{3} \cdot \sqrt{3}/(4 \cdot 6 \cdot \sqrt{3}) = 1/(4\sqrt{3})$ .

Lorsque  $f(n) \sim g(n)$  cela ne signifie pas que l'écart *absolu* entre  $f(n)$  et  $g(n)$  est de plus en plus petit quand  $n$  devient grand et donc que la courbe de  $g(n)$  devient une asymptote de celle de  $f(n)$ , mais que l'écart *relatif* tend vers 0. L'écart absolu est la quantité  $|f(n) - g(n)|$  alors que l'écart relative est  $(f(n) - g(n))/g(n) = f(n)/g(n) - 1$ .

Une fonction peut avoir plusieurs asymptotiques. Par exemple  $n^2 + n + 1 \sim n^2 + n$ , mais on a aussi  $n^2 + n + 1 \sim n^2$ . On pourrait dire ici que le premier asymptotique  $n^2 + n$  converge plus efficacement vers  $n^2 + n + 1$  que le deuxième en  $n^2$ . En effet, en comparant les écarts absolus on a

$$1 = (n^2 + n + 1) - (n^2 + n) \ll (n^2 + n + 1) - n^2 = n + 1.$$

Notez qu'ici on compare des écarts qui sont des fonctions de  $n$ . En toute généralité, il n'y a pas de raison, comme dans cet exemple, d'en avoir un qui est toujours mieux que l'autre. Il pourrait se passer qu'un est meilleur jusqu'à un  $n_0$  et qu'ensuite cela s'inverse, voir que cela oscille.

L'idée de la notion d'asymptotique est de ne retenir que le terme principal, le plus grand lorsque  $n \rightarrow +\infty$ , afin de simplifier l'expression. On peut montrer que si  $f(n) \sim g(n)$  alors  $f(n) = \Theta(g(n))$ . Le contraire est faux, si l'on considère par exemples les fonctions  $n^2$  et  $2n^2$ .

Une notion que l'on va croiser, et qui est reliée à celle d'asymptotique, est celle-ci.

On dit que qui énonce que «  $f(n)$  est en petit- $o$  de  $g(n)$  », et on le note  $f(n) = o(g(n))$ , si

$$\lim_{n \rightarrow +\infty} \frac{f(n)}{g(n)} = 0$$

On peut vérifier que  $f(n) \sim g(n)$  si et seulement si  $f(n) = g(n) + o(g(n))$ .

Comme le montrent les exemples précédents, une fonction comme  $p(n)$  peut avoir plusieurs équivalents asymptotiques. En fait, pour ce chapitre, peu importe la finesse des asymptotiques sur  $p(n)$ . On retiendra surtout que  $p(n)$  est exponentielle en  $\sqrt{n}$ , ce qui peut s'écrire :

$$p(n) = 2^{\Theta(\sqrt{n})}.$$

**Parenthèse.** Mais pourquoi peut-on écrire que  $p(n) = 2^{\Theta(\sqrt{n})}$ ? Tout d'abord (et par définition), parce que  $p(n) = 2^{O(\sqrt{n})}$  et  $p(n) = 2^{\Omega(\sqrt{n})}$ . Ensuite, pour toute constante  $c$

$$e^{c\sqrt{n}} = (2^{\log_2 e})^{c\sqrt{n}} = 2^{(c \log_2 e)\sqrt{n}} = 2^{c'\sqrt{n}}$$

avec  $c' = c \log_2 e$ . (Voir le paragraphe 1.6.) Donc on a

$$e^{\Theta(\sqrt{n})} = 2^{\Theta(\sqrt{n})}.$$

On a également pour toutes constantes  $a, b, c$

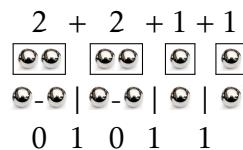
$$a \cdot n^b \cdot e^{c\sqrt{n}} = e^{\ln a} \cdot e^{b \ln n} \cdot e^{c\sqrt{n}} = e^{\ln a + b \ln n + c\sqrt{n}} = e^{\Theta(\sqrt{n})}$$

En combinant l'asymptotique  $p(n) \sim a \cdot n^b e^{c\sqrt{n}}$  de la formule d'Hardy-Ramanujan, avec les constantes  $a = 1/(4\sqrt{3})$ ,  $b = -1$ , et  $c = \pi\sqrt{4/3}$ , on déduit que  $p(n) \sim 2^{\Theta(\sqrt{n})}$ .

## 2.3 Approche exhaustive

Essayons la recherche exhaustive pour calculer  $p(n)$ . Le plus simple est de générer toutes les partitions puis de les compter. Comme pour TCHISLA au paragraphe 1.3, il faut un moyen de représenter une partition via un codage. Cela va permettre de lister les partitions en générant tous les codes possibles.

Pour partitionner un ensemble de billes, disons supposées alignées, on peut découper cet alignement en intervalles, en insérant (ou pas) une séparation entre deux billes consécutives. Par exemple, la partition  $6 = 2+2+1+1 = \boxed{\bullet\bullet}\boxed{\bullet\bullet}\bullet\bullet$  pourrait être représentée par le découpage  $\bullet\bullet|\bullet\bullet|\bullet|\bullet$ , utilisant les symboles « | » ou « - » pour signaler une séparation (ou pas) entre deux billes. En oubliant les billes et en ne gardant que les symboles de séparation, on peut coder le découpage par un mot binaire de  $n-1$  bits.



Lister tous les découpages possibles pour un  $n$  donné revient donc à énumérer tous les mots binaires de  $n-1$  bits, ce qu'on peut facilement réaliser grâce à l'algorithme d'incrémentation vu page 12. Chaque mot binaire doit cependant être testé afin de déterminer s'il représente une nouvelle partition. En effet, plusieurs découpages peuvent correspondre à la même partition. Par exemple, 01011 ( $= 2+2+1+1$ ) et 11010 ( $= 1+1+2+2$ ) représentent la même partition pour  $n = 6$ .

On peut extraire les parts correspondant d'un découpage codé par un mot binaire  $B$  en découpant le mot  $B1$  ( $B$  suivi d'un dernier 1 fictif) au niveau de ses 1, ce qui revient

aussi à compter dans  $B_1$  le nombre (+1) de 0 précédent chaque 1. Par exemple, pour  $n = 10$  et  $B_1 = 001, 01, 0001, 1$  ce qui représente donc les parts  $3, 2, 4, 1$ , soit la partition  $10 = 4 + 3 + 2 + 1$ . Trier les parts par ordre décroissant revient à considérer le plus grand code d'une partition. Cela donne un moyen assez simple de détecter si le code d'une partition est le plus grand (en triant ses parts!) et de le comptabiliser le cas échéant.

Peu importe les détails de l'implémentation et la complexité exacte de cette approche : elle est clairement inefficace. En effet, on va examiner  $2^{n-1}$  découpages, ce qui à partir de  $n = 61$  dépassera la limite fatidique des  $10^{18}$  opérations élémentaires ( $> 30$  ans de calculs). Rappelons aussi qu'il n'y a qu'asymptotiquement  $2^{\Theta(\sqrt{n})}$  partitions, ce qui est considérablement moins puisque

$$(2^{\sqrt{n}})^{\sqrt{n}} = 2^{\sqrt{n}\sqrt{n}} = 2^n.$$

On a vu page 44 que, par exemple,  $p(100) \approx 190 \cdot 10^6$ . On est donc très loin des  $10^{18}$  qu'on atteindrait pour  $n = 61$ . On doit pouvoir faire beaucoup mieux !

## 2.4 Récurrence

Une manière graphique de représenter une partition de  $n$  est d'utiliser une sorte de tableau où l'on entasse, à partir du coin inférieur gauche,  $n$  petits carrés en colonnes de hauteur décroissante. On appelle un tel tableau un diagramme de Ferrers.

Par exemple, sur la figure 2.1 la partition  $12 = 5 + 3 + 2 + 1 + 1$  peut être représentée par le diagramme (a) et l'autre partition  $12 = 3 + 3 + 2 + 2 + 2$  par le diagramme (b).

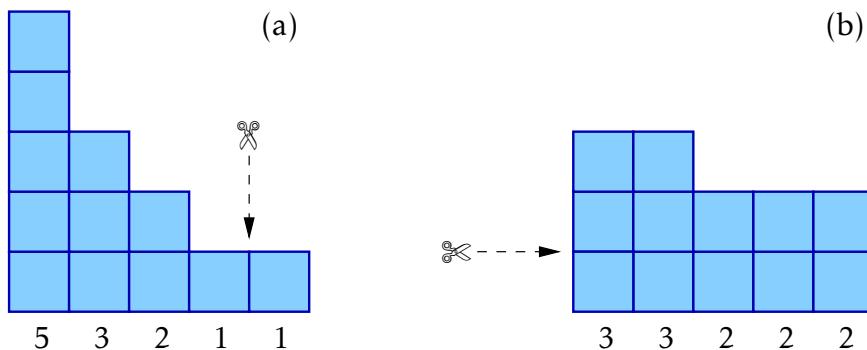


FIGURE 2.1 – Deux partitions de 12, chacune de 5 parts, représentées par des diagrammes de Ferrers. La partition (a) est de type 1, (b) de type 2. Il existe  $p(12, 5) = 13$  partitions de 12 en 5 parts, et  $p(12) = 77$ .

Chaque colonne représente une part de la partition. Le nombre de parts est le nombre de colonnes. Notons que chaque partition est uniquement représentée par un diagramme (c'est lié au fait que les colonnes sont triées par hauteur). Inversement,

chaque diagramme comportant  $n$  carrés organisés en colonnes décroissantes représente une seule partition de  $n$ . Donc compter le nombre de partitions revient à compter le nombre de tels diagrammes.

**Parenthèse.** La représentation en diagramme permet facilement de se convaincre que  $p(n)$  est au moins exponentiellement en  $\sqrt{n}$ . Pourquoi ? On part d'un diagramme de  $k$  colonnes où pour tout  $i$ , la colonne  $i$  est de hauteur  $i$ . Ce diagramme possède  $n_0 = k(k+1)/2 \sim \frac{1}{2}k^2$  carrés répartis en  $k$  colonnes. Maintenant, en haut de chacune des  $k$  colonnes, on peut décider d'ajouter ou pas un carré. Cela crée à chaque fois un diagramme valide et différent. On construit ainsi  $2^k$  diagrammes tous différents. Parmi eux beaucoup ont été obtenus en ajoutant exactement  $\lfloor k/2 \rfloor$  carrés :  $\binom{k}{\lfloor k/2 \rfloor}$  pour être précis. Ces diagrammes possèdent tous  $n_0 + \lfloor k/2 \rfloor$  carrés. Soit  $n = n_0 + \lfloor k/2 \rfloor$ . Comme  $n_0 \sim \frac{1}{2}k^2$ , on a aussi que  $n \sim \frac{1}{2}k^2$ , et donc que  $k \sim \sqrt{2n}$ . Le nombre de diagrammes à  $n$  carrés ainsi construits est donc

$$\binom{k}{\lfloor k/2 \rfloor} \sim 2^{k-o(k)} = 2^{\sqrt{2n}-o(\sqrt{n})}.$$

Autrement dit  $p(n) = 2^{\Omega(\sqrt{n})}$ .

Une autre représentation des partitions de  $n$ , en fait un codage, permet de montrer qu'il y en au plus  $2^{O(\sqrt{n} \log n)}$ . On code la partition  $n = v_1 + v_2 + \dots + v_k$  par une suite de  $t$  couples  $(v_{i_1}, r_1), (v_{i_2}, r_2), \dots, (v_{i_t}, r_t)$  où  $r_j$  est le nombre de répétition de la même valeur  $v_{i_j}$ . Cette suite peut donc être codée avec  $2t$  entiers de  $\{1, \dots, n\}$ . Cela montre qu'il y a plus au plus  $n^{2t} = 2^{O(t \log n)}$  telles suites, et donc au plus autant de partitions. Montrons que  $t = O(\sqrt{n})$ . En effet, les valeurs  $v_{i_j}$  sont toutes différentes et  $\geq 1$ . Du coup  $v_{i_j} \geq j$ . La somme des  $v_{i_j}$  est évidemment bornée par  $n$ . On a donc  $\sum_{j=1}^t j \leq \sum_{j=1}^t v_{i_j} \leq n$ . On en déduit que  $t(t+1)/2 \leq n$ , ou encore que  $t < \sqrt{2n}$ .

Les diagrammes se décomposent facilement en éléments plus petits ce qui facilite leur comptage. Par exemple, si l'on coupe un diagramme de Ferrers entre deux colonnes, on obtient deux diagrammes de Ferrers. De même si on le coupe entre deux lignes (voir les flèches de la figure 2.1).

Les réurrences sont plus faciles à établir si l'on fixe le nombre de parts des partitions, c'est-à-dire le nombre de colonnes des diagrammes. Dans la suite, on notera  $p(n, k)$  le nombre de partitions de  $n$  en  $k$  parts. Évidemment, le nombre parts  $k$  varie entre 1 et  $n$ , d'où

$$p(n) = p(n, 1) + \dots + p(n, n) = \sum_{k=1}^n p(n, k).$$

Parmi les 5 partitions de  $n = 4$ , on a déjà vu qu'il n'y en a exactement deux avec deux parts :  $4 = 2 + 2 = 3 + 1$ . D'où  $p(4, 2) = 2$ . On peut vérifier qu'il y a 13 diagrammes de Ferrers avec 12 carrés et 5 colonnes, d'où  $p(12, 5) = 13$ .

**Parenthèse.** Rajouter des paramètres afin de trouver une récurrence peut paraître surprenant de prime abord, car cela tend à contraindre et donc compliquer le problème. Mais c'est une

stratégie générale bien connue en Mathématique : on peut espérer trouver une preuve par récurrences en enrichissant l'induction de propriétés supplémentaires. En Informatique, il devient trivial d'écrire une fonction récursive pour le tri fusion d'un tableau `T` lorsqu'on introduit deux indices supplémentaires : `merge_sort(T, i, j)` qui trie une partie du tableau, `T[i..j]` (cf. le code page 138). Plus fondamentalement, trouver une récurrence pour résoudre un problème n'est possible que si le problème est très « structuré ». Il devient alors moins surprenant d'ajouter des contraintes qui vont augmenter la structure du problème.

On peut classifier les partitions de  $n$  en  $k$  parts, qu'on nommera diagrammes  $(n, k)$ , en deux types : celles dont la plus petite part est 1 (type 1), et celles dont la plus petite part est au moins 2 (type 2). Le diagramme (a) est de type 1, et (b) de type 2. Évidemment, ces catégories sont disjointes : un diagramme est soit de type 1 soit de type 2. On peut donc compter séparément les diagrammes de chaque type et faire la somme :

$$p(n, k) = p_1(n, k) + p_2(n, k).$$

C'est une technique classique pour compter des objets : on les décompose en plus petit morceaux et/ou on les classifie en catégories plus simples à compter ou à décomposer.

Supposons (par récurrence !) qu'on a réussi à construire tous les diagrammes « plus petits » que  $(n, k)$ , c'est à dire tous les diagrammes  $(n', k')$  avec  $n' \leq n$  et  $k' \leq k$ . Et bien sûr  $(n', k') \neq (n, k)$ , un des deux paramètres doit être strictement plus petit.

Construire tous les diagrammes de type 1, à partir des diagrammes plus petits, est facile car on peut toujours les couper juste avant la dernière colonne. On obtient alors un diagramme  $(n - 1, k - 1)$  avec un carré et une colonne de moins. Inversement, si à un diagramme  $(n - 1, k - 1)$  on ajoute une colonne de hauteur un, on obtient un diagramme  $(n, k)$  de type 1. Par conséquent, il y a autant de diagrammes  $(n, k)$  de type 1 que de diagrammes  $(n - 1, k - 1)$ . Dit autrement,  $p_1(n, k) = p(n - 1, k - 1)$ .

On peut construire les diagrammes de type 2 à l'aide de diagrammes plus petits en les coupant juste au dessus de la première ligne. On obtient alors un diagramme avec  $k$  carrés de moins mais encore  $k$  colonnes puisque toutes les colonnes étaient initialement de hauteur au moins deux. On obtient donc un diagramme  $(n - k, k)$ . L'inverse est aussi vrai : à partir d'un diagramme  $(n - k, k)$  on peut construire un diagramme  $(n, k)$  de type 2 en le surélevant d'une ligne de  $k$  carrés. Par conséquent, il y a autant de diagrammes  $(n, k)$  de type 2 que de diagrammes  $(n - k, k)$ . Dit autrement,  $p_2(n, k) = p(n - k, k)$ .

En sommant les diagrammes  $(n, k)$  de type 1 et de type 2, on a donc montré la relation de récurrence :

$$p(n, k) = p(n - 1, k - 1) + p(n - k, k)$$

valable pour tous les entiers tels que  $1 < k < n$  (à cause de «  $k - 1$  » et de «  $n - k$  » dans le terme de droite qui doivent être  $> 0$ ). Si  $k = 1$  ou  $k = n$ , alors  $p(n, k) = 1$  [Question. Pourquoi ?], et bien sûr  $p(n, k) = 0$  si  $k > n$  [Question. Pourquoi ?]. On aura pas à gérer d'autres cas pour les paramètres  $(n, k)$  pour le calcul de la somme  $p(n) = \sum_{k=1}^n p(n, k)$ .

De cette récurrence, on en déduit immédiatement l'algorithme et le programme suivant :

```
int p(int n,int k){
    if(k>n) return 0;
    if(k==1 || k==n) return 1;
    return p(n-1,k-1) + p(n-k,k);
}

int partition(int n){
    int k,s=0;
    for(k=1;k<=n;k++) s += p(n,k);
    return s;
}
```

**Parenthèse.** Le programme termine bien car, même si chacun des paramètres ne diminuent pas toujours strictement, la somme des paramètres elle, diminue strictement. De manière générale, pour montrer qu'un programme récursif termine bien, il suffit d'exhiber une fonction de potentielle dépendant des paramètres d'appels, qui est bornée inférieurement et qui décroît strictement au cours des appels. On parle de bel ordre.

Pour analyser les performances de la fonction `partition()` on va utiliser l'arbre des appels.

**Arbre des appels.** C'est un outil permettant de représenter l'exécution d'une fonction et qui est très pratique pour calculer sa complexité, notamment quand la fonction est récursive. Cela permet aussi de repérer les calculs inutiles et donc d'améliorer éventuellement l'algorithme.

L'arbre des appels d'une fonction est un arbre dont les nœuds représentent les paramètres d'appels et les fils les différents appels (éventuellement récursifs et/ou composés<sup>2</sup>) lancés par la fonction. L'exécution de la fonction correspond à un parcours en profondeur de l'arbre depuis sa racine qui représente les paramètres du premier appel.

Voici un exemple (cf. figure 2.2) de l'arbre des appels pour `p(6,3)`. Par rapport à la définition ci-dessus, on s'est permis d'ajouter aux nœuds l'opération (ici `+`) ainsi que les valeurs terminales aux feuilles (ici 0 ou 1), c'est-à-dire les valeurs renvoyées lorsqu'il n'y

2. Un appel composé est un appel correspondant à la composition de fonctions, comme dans l'expression `f(g(n))` ou encore `f(f(n/2)*f(n/3))` (dans ce dernier cas c'est un appel composé et récursif avec trois fils). Il peut arriver que l'arbre des appels ne puisse pas être construit à l'avance, mais seulement lors de l'exécution lorsque les paramètres sont fixés.

a plus d'appels récursifs. Les valeurs terminales ne font pas partie des nœuds de l'arbre des appels.

Les valeurs terminales permettent, à l'aide de l'opération attachés aux nœuds, de calculer progressivement à partir des feuilles la valeur de retour de chaque nœuds et donc de la valeur finale à la racine. L'évaluation de  $p(6,3)$  produit en fait un parcours de l'arbre des appels. Lorsque qu'un nœud interne a été complètement évalué, sa valeur (de retour) est renvoyée à son parent qui poursuit le calcul. *In fine* la racine renvoie la valeur finale au programme appelant.

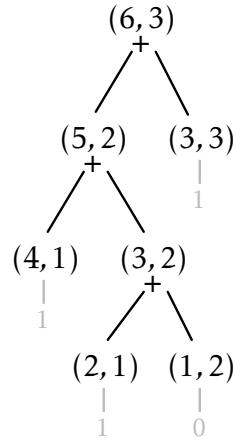


FIGURE 2.2 – Arbre des appels pour  $p(6,3)$ . Il comporte 7 nœuds dont 4 feuilles, chacune ayant une valeur terminale (0 ou 1 en gris) qui ne font pas partie de l'arbre des appels. Le nombre de valeurs terminales à 1 est bien sûr de  $3=p(6,3)$ .

L'arbre des appels pour  $\text{partition}(6)$  est composé d'une racine avec (6) connectée aux fils  $(6,1), (6,2), \dots, (6,6)$  étant eux-mêmes racines d'arbres d'appels (cf. figure 2.3).

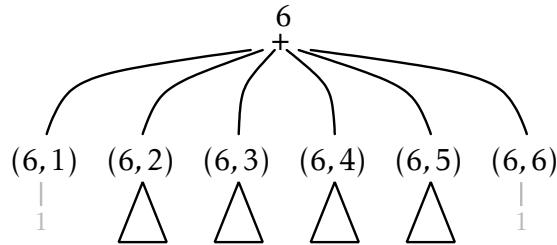


FIGURE 2.3 – Arbre des appels pour  $\text{partition}(6)$ . Pour obtenir l'arbre complet il faudrait développer les quatre sous-arbres comme sur la figure 2.2.

**Complexité en temps.** Calculons la complexité en temps de  $\text{partition}(n)$ . La première chose à dire est que, d'après le code, cette complexité est proportionnelle aux nombres

d'appels à la fonction `p(n, k)`. Ce nombre est aussi le nombre de nœuds dans l'arbre des appels de `partition(n)`, qui vaut un plus la somme des nœuds des arbres pour `p(n, 1)`, `p(n, 2)`, ..., `p(n, n)`.

Le nombre d'appels exacts n'est pas facile à calculer, mais cela n'est pas grave car c'est la complexité qui nous intéresse. Donc une valeur asymptotique ou a une constante multiplicative près fera très bien l'affaire. Intuitivement ce nombre d'appels n'est pas loin de  $p(n, k)$ , puisque c'est ce que renvoie la fonction en calculant des sommes de valeurs qui sont uniquement 0 ou 1, les deux cas terminaux de `p(n, k)`. En fait  $p(n, k)$  est précisément le nombre de feuilles de valeur 1.

L'arbre étant binaire<sup>3</sup>, le nombre de nœuds recherchés est 2 fois le nombre de feuilles moins un<sup>4</sup>. Or chaque feuille renvoie 0 ou 1. De plus il y a jamais de feuilles sœurs renvoyant toutes les deux 0. C'est du au fait qu'une feuille gauche ne peut jamais renvoyer 0. En effet, il faudrait avoir  $n - 1 < k - 1$  (fils gauche  $(n - 1, k - 1)$  renvoyant 0) ce qui ne peut arriver car son père  $(n, k)$  aurait été une feuille! (car si  $n - 1 < k - 1$  c'est que  $n < k$ ). Donc le nombre de feuilles est au plus deux fois le nombre de valeurs 1. Le nombre de feuille est aussi au moins le nombre de valeurs 1. Il est donc compris entre  $p(n, k)$  et  $2p(n, k)$ . Ainsi, le nombre de nœuds de l'arbre des appels est entre  $2p(n, k) - 1$  et  $4p(n, k) - 2$ , soit  $\Theta(p(n, k))$ .

En utilisant la formule asymptotique sur  $p(n)$ , on déduit que la complexité en temps de `partition(n)` est donc proportionnelle à

$$\sum_{k=1}^n \Theta(p(n, k)) = \Theta(p(n)) = 2^{\Theta(\sqrt{n})}.$$

**Opérations arithmétiques sur de grands entiers.** En fait on a supposé que l'opérations arithmétiques (ici `+`) sur les nombres  $p(n, k)$  étaient élémentaires. Ce n'est vrai que si les nombres sont des entiers pas trop grands, s'ils tiennent sur un mot mémoire (`int` ou `long` ou `long long`) comme dans le code de `p(n, k)` page 51. En fait, ce n'est plus le cas si au bout d'un moment les nombres sommés deviennent très grands. En toute rigueur, il faudrait alors effectuer les opérations de somme sur des tableaux de chiffres, et remplacer l'opération `S=A+B` par une fonction ressemblant à `Sum(int A[], int B[], int S[], int length)`.

D'après la formule asymptotique, des tableaux de `length = O(\sqrt{n})` chiffres suffisent. [Question. Pourquoi?] Il faudrait donc multiplier la complexité en temps vue précédemment, qui représentait en fait le nombre d'additions, par ce facteur  $O(\sqrt{n})$  puisque la somme de deux tableaux de taille `length` se fait trivialement en temps  $O(\text{length})$ . Notons toutefois que cela ne change pas grand chose car  $O(\sqrt{n}) \cdot 2^{\Theta(\sqrt{n})} = 2^{\Theta(\sqrt{n})}$  [Question. Pourquoi?].

---

3. C'est-à-dire chaque nœud interne a exactement deux fils

4. Ce qui se démontre facilement par récurrence.

**Complexité exponentielle?** Par rapport à la taille de l'entrée du problème du calcul de partition de  $n$ , la complexité est en fait doublement exponentielle ( $2^{2^x}$  pour un certain  $x$ ). Pourquoi? Il s'agit de calculer le nombre  $p(n)$  en fonction de l'entrée  $n$  (voir la formulation du problème page 44). L'entrée est donc un entier sur  $k = \lceil \log_{10} n \rceil = \Theta(\log n)$  chiffres. Donc, une complexité en temps de  $2^{\Theta(\sqrt{n})}$ , en fonction de  $k$  est en fait une complexité en temps de  $2^{2^{\Theta(k)}}$  car  $\sqrt{n} = 2^{(\log n)/2} = 2^{\Theta(k)}$  et  $\Theta(2^{\Theta(k)}) = 2^{\Theta(k)}$ . La complexité en temps de la version récursive est donc doublement exponentielle!

**Calculs inutiles.** En fait, on passe son temps à calculer des termes déjà calculés. Pour le voir, il faut repérer des appels (ou nœuds) identiques dans l'arbre des appels. Cependant, dans l'arbre des appels de  $p(6,3)$  il n'y a aucune répétition!

Pour voir qu'il y a quand même des calculs inutiles, il faut prendre un exemple plus grand que précédemment. En fait, avec un peu de recul, il est clair qu'il doit y avoir des appels identiques pour `partition(n)` et même pour `p(n,k)`. La raison est que le nombre de nœuds différents n'est jamais que  $n^2$ , car il s'agit de couples  $(n',k')$  avec  $n',k' \in \{1, \dots, n\}$ . Or on a vu que l'arbre possédait  $\Theta(p(n))$  nœuds ce qui est asymptotiquement bien plus grand que  $n^2$ . Donc les mêmes nœuds apparaissent plusieurs fois, nécessairement. Il y a même un nœud qui doit apparaître  $\Omega(p(n)/n^2) = \Omega(2^{\Theta(\sqrt{n})-\log_2(n^2)}) = 2^{\Theta(\sqrt{n})}$  fois!

La figure 2.4 montre qu'à partir de n'importe quel nœud  $(n,k)$  on aboutit à la répétition du nœud  $(n-2k, k-2)$ , à condition toutefois que  $n-2k$  et  $k-2$  soient  $> 0$ . (Ce qui n'était pas le cas pour  $(6,3)$ .) Évidemment ce motif se répète à chaque nœud si bien que le nombre de calculs dupliqués devient rapidement très important.

## 2.5 Programmation dynamique

La programmation dynamique est l'implémentation améliorée de la version récursive d'un algorithme. Au lieu de faire des appels récursifs, on utilise la *mémorisation* qui économise ainsi des calculs (et du temps) au détriment de l'espace mémoire. On utilise une table où les valeurs sont ainsi calculées « dynamiquement » en fonction des précédentes.

On va donc utiliser une table `P[n][k]` similaire à la table 2.1 que l'on va remplir progressivement grâce à la formule de récurrence. Pour simplifier, dans la table `P` on n'utilisera pas l'indice 0, si bien que `P[n][k]` va correspondre à  $p(n,k)$ . Toute la difficulté est de parcourir la table dans un ordre permettant de calculer chaque élément en fonction de ceux précédemment calculés.

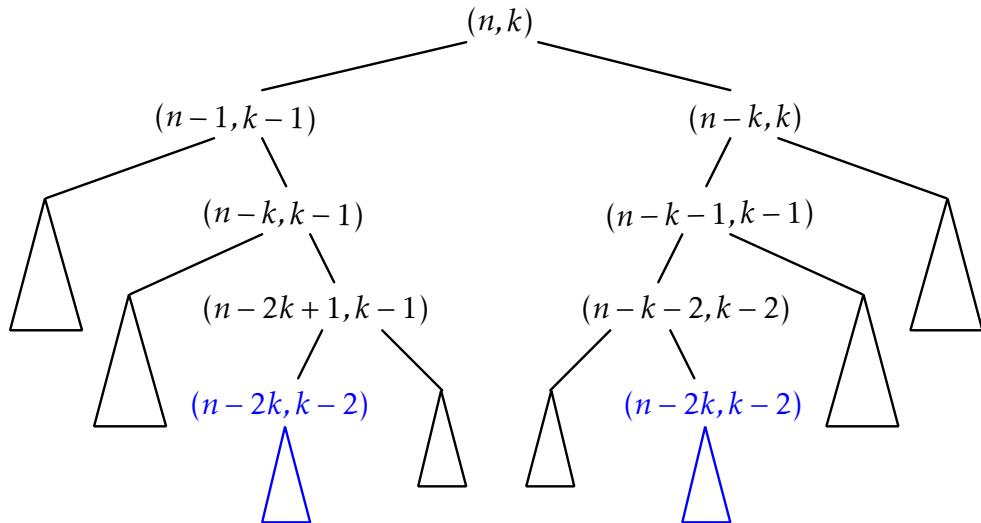


FIGURE 2.4 – Arbre d'appels pour le calcul de  $p(n,k)$ . En notant G/D les branches gauche/droite issues d'un nœud, on remarque que les branches GDDG et DGGD, si elles existent, mènent toujours aux mêmes appels.

$p(n,k)$		$k$								total $p(n)$
$n$		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	1									1
2	1	1								2
3	1	1	1							3
4	1	2	1	1						5
5	1	2	2	1	1					7
6	1	3	3	2	1	1				11
7	1	3	4	3	2	1	1			15
8	1	4	5	5	3	2	1	1		22

TABLE 2.1 – Le calcul de la ligne  $p(n,\cdot)$  se fait à partir des lignes précédentes. Ici  $p(8,3) = p(7,2) + p(5,3)$ , et en bleu toutes les valeurs utilisées dans son calcul.

```

int partition(int n){
    int P[n+1][n+1], i, k, s=0; // indices 0,1,...,n
    for(i=1;i<=n;i++){ // pour chaque ligne
        P[i][1]=P[i][i]=1;
        for(k=2;k<i;k++) // pour chaque colonne
            P[i][k] = P[i-1][k-1] + P[i-k][k];
    }
    for(k=1;k<=n;k++) s += P[n][k];
    return s;
}

```

**Parenthèse.** Le code ci-dessus utilise la déclaration `int P[n+1] [n+1]` sans allocation mémoire (`malloc()`). Mais quelle est la différence entre

- `int A[n];` et
- `int *B=malloc(n*sizeof(int));`

qui dans les deux cas déclarent un tableau de `n` entiers ? Certes dans les deux cas, les déclarations sont locales à la fonction qui les déclarent. Mais les différences sont :

- `A[]` est stocké sur la pile, comme toutes les autres variables locales. Cette zone mémoire est allouée dynamiquement à l'entrée de la fonction (à l'aide d'une simple manipulation du pointeur de pile). Puis elle est libérée à la sortie de la fonction (avec la manipulation inverse de la pile). Il n'y a pas de `free(A)` à faire, il ne faut surtout pas le faire d'ailleurs.
- `B[]` est stocké sur le tas, une zone de mémoire permanente, différente de la pile, où sont stockées aussi les variables globales. Elle n'est pas automatiquement libérée à la sortie de la fonction. Cependant les valeurs stockées dans `B[]` sont préservées à la sortie de la fonction. Il faut explicitement faire un `free(B)` si on veut libérer cette zone mémoire.

Dans les deux cas, même après libération et sortie de la fonction, les valeurs stockées dans les tableaux ne sont pas spécialement effacées. Mais la zone mémoire (de la pile ou du tas) est libre d'être réallouée par l'exécution du programme, et donc perdu pour l'utilisateur.

À première vue, la déclaration de `A[]` peut paraître plus simple pour un tableau local puisque aucune libération explicite avec `free(A)` n'est nécessaire. Elle est aussi plus efficace qu'un `malloc()` qui fait généralement appel au système d'exploitation, le gestionnaire de mémoire. Cependant, la pile est une zone mémoire beaucoup plus limitée que le tas (typiquement 64 Ko vs. 4 Go voir beaucoup plus). Si `n` est trop grand, on arrive vite au fameux `stack overflow`.

La complexité en temps est  $O(n^2)$ ... si `n` n'est pas trop grand.

**Plus rapide encore.** Il existe d'autres formules de récurrence donnant des calculs encore plus performants. Par exemple,

$$\begin{aligned} p(n) = & (p(n-1) + p(n-2)) - \\ & (p(n-5) + p(n-7)) + \\ & (p(n-12) + p(n-15)) - \\ & (p(n-22) + p(n-26)) + \\ & \dots \end{aligned}$$

De manière plus synthétique la formule de récurrence s'exprime comme :

$$p(n) = \begin{cases} 1 & \text{si } n = 1 \\ \sum_{i \geq 1} (-1)^{i-1} \cdot (p(n-i \cdot (3i \pm 1)/2)) & \text{si } n > 1 \end{cases}$$

Il faut bien sûr que l'argument  $n - i \cdot (3i \pm 1)/2 \geq 1$  puisque  $p(n)$  n'est défini que pour  $n \geq 1$ . On en déduit alors que la somme comprend seulement  $2\sqrt{2n/3}$  termes environ.

C'est le degré maximum de l'arbre des appels. [Exercice. Quelle serait la complexité de la fonction récursive résultant de cette formule? En utilisant la programmation dynamique et donc une table, quelle serait alors sa complexité?]

[Exercice. Considérons la fonction `k(n)` décrite page 8. Montrez qu'il y a des calculs inutiles. Proposez une solution de programmation dynamique.]

## 2.6 Mémorisation paresseuse

Dans une fonction récursive, on peut toujours éviter les calculs redondant en utilisant de la mémoire supplémentaire. C'est le principe de la programmation dynamique à l'aide d'une table auxiliaire comme vu précédemment. Mais ce principe impose de parcourir judicieusement la table. Il faut donc réfléchir un peu plus, et le programme résultant est souvent assez différent de la fonction originale. (Pour s'en convaincre comparer la fonction `p(n)` récursive page 51 et `partition(n)` itérative page 54.) Modifier abondamment un code qui marche est évidemment une source non négligeable d'erreurs.

Dans cette partie on va donc envisager de faire de la programmation dynamique mais sans trop réfléchir à comment remplir la table.

**Principe.** On stocke au fur et à mesure le résultat de chaque appel (ainsi que l'appel lui-même) sans se soucier de l'ordre dans lequel ils se produisent. Et si un appel avec les mêmes paramètres réapparaît, alors on extrait de la table sa valeur sans refaire de calculs.

Ainsi, en laissant la fonction gérer ses appels dans l'ordre d'origine, on modifiera au minimum le code d'origine tout en espérant un gain en temps.

L'idée est donc de modifier le moins possible la fonction d'origine en utilisant une mémorisation avec le moins d'efforts possibles. Si l'arbre des appels est « suffisamment » redondant (de nombreux appels sont identiques), alors cette méthode de mémorisation « paresseuse » aboutira à un gain en temps certain. On appelle parfois cette technique la *mémoïsation* d'une fonction.

Attention! Pour que cette méthode fonctionne il est important que la valeur de la fonction ne dépende que des paramètres de l'appel. Il ne doit pas y avoir d'effets de bords via une variable extérieure (globale) à la fonction par exemple. Généralement, on ne peut pas appliquer la technique de mémoïsation à une fonction déjà mémoisée [Question. Pourquoi?]

**Exemple avec une simple table (1D).** Pour commencer, voici une illustration de ce principe pour le calcul des nombres de Fibonacci<sup>5</sup>. La version d'origine est `fibo()`. Pour construire la version avec mémoïsation, `fibo_mem()`, on utilise une table `F[]` qui restera dans la mémoire `static` à travers les différents appels récursifs. Avant le calcul récursif, on teste simplement si la valeur souhaitée est déjà dans la table `F[]` ou non.

```
long fibo(int n){ // version d'origine
    if(n<2) return n; // fibo(0)=0, fibo(1)=1
    return fibo(n-1)+fibo(n-2);
}

long fibo_mem(int n){ // version mémoisée
    static long F[]={0 ... 99}=-1; // initialisation en gcc
    if(n<2) return n;
    if(F[n]<0) F[n]=fibo_mem(n-1)+fibo_mem(n-2); // déjà calculée?
    return F[n];
}
```

**Parenthèse.** Dans cette implémentation on a utilisé une variable locale `static long F[]` qui est allouée et initialisée à -1 dans la mémoire statique (et donc pas sur la pile) au moment de la compilation. Ce tableau n'est accessible que localement par la fonction qui l'a déclarée mais le contenu est préservé entre les différents appels comme une variable globale. On parle parfois de variable locale globale. Dans cet exemple, on aurait très bien pu déclarer `F[]` en dehors de `fibo_mem()` comme variable globale.

La différence de code entre les deux fonctions est minime alors que l'amélioration de la complexité est exponentielle ! En déclarant `F[]` en dehors du corps de la fonction, le code de `fibo_mem()` se trouve alors presque identique à celui de `fibo()`. D'ailleurs certains langages comme `Python` permettent de faire automatiquement cette transformation. C'est le principe de *décoration* disponible à partir de la [version 3.2](#).

```
@lru_cache(maxsize=None)
def fibo(n):
    if n<2: return n
    return fibo(n-1)+fibo(n-2)
```

La complexité de `fibo(n)` est  $2^{\Theta(n)}$ . En effet l'arbre des appels a : (1) moins de noeuds que l'arbre des appels de la fonction avec un appel récursif légèrement modifié en `fibo(n-1) + fibo(n-1)`, soit un arbre binaire complet de hauteur  $n$  avec  $2^n$  noeuds ; et (2) plus de noeuds que l'arbre des appels de la fonction avec un appel récursif légèrement

---

5. Le 100e nombre de Fibonacci tient sur pas moins de 70 bits, soit plus grand que ce que peut contenir le type `long` (64 bits) ce qui explique la taille maximale pour `F[]` dans sa déclaration.

modifié en `fibo(n-2) + fibo(n-2)`, soit un arbre binaire complet de hauteur  $n/2$  avec  $2^{n/2}$  nœuds. Un autre argument montrant que le nombre de nœuds est exponentiel en  $n$  est que l'arbre doit avoir<sup>6</sup>  $\Theta(\Phi^n)$  feuilles, puisque la fonction calcule  $F(n)$  avec seulement des additions et les constantes positives entières  $< 2$  (cas terminal), soit 0 et 1.

La complexité de `fibo_mem(n)` est cependant seulement de  $O(n)$ . Le gain est donc important. Pour le voir il faut construire l'arbre des appels pour constater qu'il ne comporte que  $2n - 1$  nœuds (cf. figure 2.5).

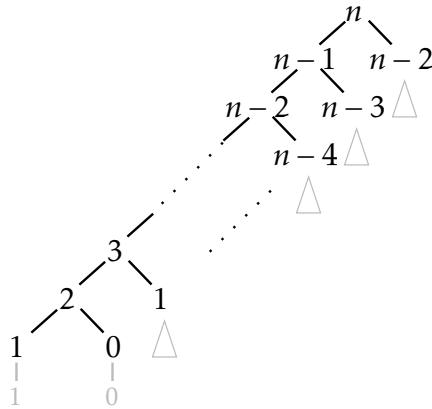


FIGURE 2.5 – Arbre des appels de `fibo_mem(n)` avec ses  $2n - 1$  nœuds, les parties grisées ne faisant pas partie de l'arbre. L'exécution, comme pour `fibo(n)`, consiste à parcourir l'arbre selon un parcours en profondeur, sauf que les sous-arbres grisés ne se développent pas. Ils correspondent à une simple lecture dans la table `F[]`.

**Parenthèse.** On peut aussi faire en  $O(\log n)$  avec une technique différente. On pose  $\vec{F}_n = \begin{pmatrix} F(n) \\ F(n-1) \end{pmatrix}$  le vecteur composé des  $n$ -èmes et  $(n-1)$ -èmes nombres de Fibonacci. On remarque alors que

$$\begin{pmatrix} 1 & 1 \\ 1 & 0 \end{pmatrix} \cdot \vec{F}_n = \begin{pmatrix} 1 & 1 \\ 1 & 0 \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} F(n) \\ F(n-1) \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} F(n) + F(n-1) \\ F(n) \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} F(n+1) \\ F(n) \end{pmatrix} = \vec{F}_{n+1}.$$

Et donc

$$\vec{F}_{n+1} = \begin{pmatrix} 1 & 1 \\ 1 & 0 \end{pmatrix} \cdot \vec{F}_n = \begin{pmatrix} 1 & 1 \\ 1 & 0 \end{pmatrix}^n \cdot F_1 = \begin{pmatrix} 1 & 1 \\ 1 & 0 \end{pmatrix}^n \cdot \begin{pmatrix} 1 \\ 0 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} F(n+1) \\ F(n) \end{pmatrix}.$$

En posant  $\begin{pmatrix} 1 & 1 \\ 1 & 0 \end{pmatrix}^n = \begin{pmatrix} a & b \\ c & d \end{pmatrix}$ , on en déduit que

$$\begin{pmatrix} F(n+1) \\ F(n) \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 1 & 1 \\ 1 & 0 \end{pmatrix}^n \cdot \begin{pmatrix} 1 \\ 0 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} a & b \\ c & d \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} 1 \\ 0 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} a+b \\ c \end{pmatrix}$$

---

6. On a vu dans l'équation (2.1) que  $F(n) \sim \Phi^n / \sqrt{5} \approx 1.6^n$ .

d'où  $c = F(n)$ . En utilisant l'exponentiation rapide, soit

$$x^n \mapsto \begin{cases} (x \cdot x)^{n/2} & \text{si } n \text{ est pair} \\ x \cdot x^{n-1} & \text{sinon} \end{cases}$$

on peut calculer le coefficient  $c$  et de  $\begin{pmatrix} 1 & 1 \\ 1 & 0 \end{pmatrix}^n$  après au plus  $2\log n$  multiplications de matrices  $2 \times 2$ , ce qui fait une complexité en  $O(\log n)$  pour le calcul de  $F(n)$ .

Bien sûr, on sait tous comment calculer en temps  $O(n)$  les nombres de Fibonacci sans table auxiliaire. Il suffit de faire une simple boucle du type

```
for(u=0,v=1,i=2; i<n; i++) t=u,u=v,v+=t;
```

Mais le code est relativement différent de `fibo()`. Il est fortement basé sur le fait qu'il suffit de mémoriser les deux valeurs précédentes pour calculer la prochaine. Le fait que le code avec une boucle `for()` soit assez différent de l'original tend à montrer que la transformation n'est peut être pas si générique que cela. On peut légitimement se demander s'il est possible de faire de même pour toute fonction similaire, c'est-à-dire un code équivalent sans table auxiliaire utilisant une boucle à la place d'appels récursifs et pour toute fonction ayant disons un paramètre entier et deux appels récursifs ?

Autant la technique de mémorisation paresseuse, on va le voir, est assez générale, autant la simplification par une simple boucle sans table auxiliaire n'est pas toujours possible. Pour s'en convaincre considérons la fonction :

```
long f(int n){
    if(n<2) return n;
    long u=f(n-1);
    return u+f(u%n);
}
```

Peut-on transformer la fonction `f()` ci-dessus avec une simple boucle et sans table auxiliaire ? [Exercice. Est-t-il bien sûr que cette fonction termine toujours?] Comme le suggère l'arbre des appels (cf. figure 2.6 à droite), le deuxième appel (fils droit) est difficile à prévoir puisqu'il dépend de la valeur de l'appel gauche. De plus ils peuvent être éloignés l'un de l'autre comme pour  $f(28) = f(27) + f(2) = 1124$ .

En fait, la fonction Ackermann que l'on rencontrera page 93 est un exemple bien connu de fonction comportant deux appels récursifs et deux paramètres entiers qu'il n'est pas possible de rendre itérative (sans table auxiliaire). La raison fondamentale à ceci est qu'elle croît beaucoup plus rapidement que tout ce qu'il est possible de faire avec une (ou plusieurs) boucle(s) et un nombre constant de variables (sans table donc).

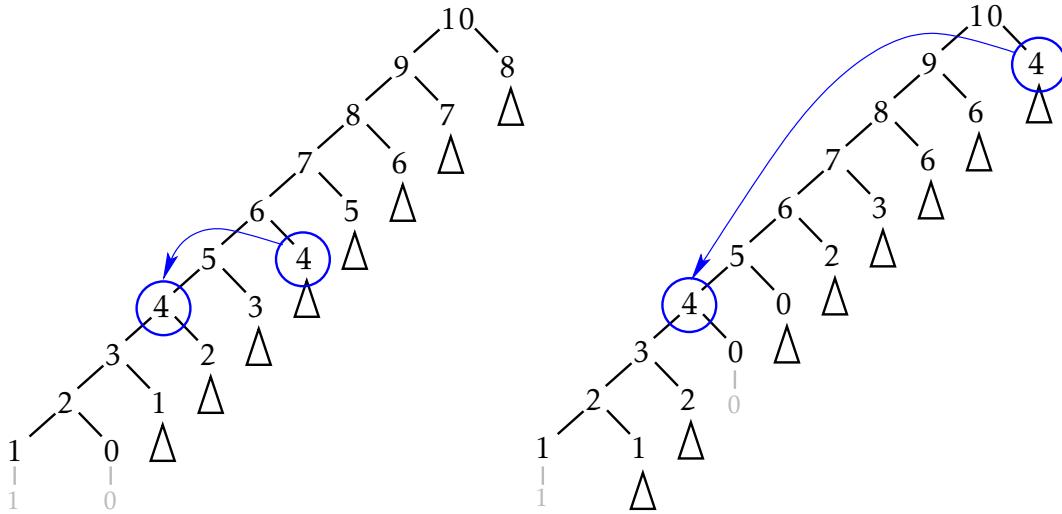


FIGURE 2.6 – Arbre des appels pour `fibo(10)=55` (à gauche) et pour `f(10)=38` (à droite). Pour `fibo()` on remarque que les appels qui se répètent sont à distance bornée dans l’arbre (relation oncle-neveu), ce qui montre qu’un nombre constant de variables dans une simple boucle suffit pour se passer de la récurrence. En revanche, pour `f()`, la distance entre nœuds identiques est variable et plus importante, comme pour  $f(10) = f(9) + f(4) = 24 + 14$ , ce qui nécessite *a priori* un stockage bien plus important de variables (table) ou bien la répétition de calculs (récurrsifs).

Si les fonctions récursives, et la fonction Ackermann en particulier, sont parfois plus « puissantes » c’est qu’elles font un usage intensif de la pile (empilement des appels) comme le ferait une fonction itérative avec une table auxiliaire.

**Avec une liste chaînée.** L’exemple précédent, avec les nombres de Fibonacci, est plutôt simpliste. Chaque appel ne comporte qu’un seul paramètre (ici un entier  $n$ ), il n’y a que deux appels par nœuds (l’arbre des appels est binaire), et on sait que la table a une taille maximum définie à l’avance (ici 100).

Considérons un exemple générique plus complexe du calcul hypothétique d’une certaine fonction récursive `f()` ayant plusieurs paramètres (pas forcément entiers), disons deux pour fixer les idées, mais le principe s’applique dès qu’on a un nombre fixé de paramètres. Autrement, dit les nœuds dans l’arbre des appels sont des couples, comme sur la figure 2.4. Supposons également que chaque nœuds interne comprend  $d$  fils, comme dans l’exemple<sup>7</sup> `for(i=s=0; i<d; i++) s += f(n-i, i);`

On mémoise la fonction `f()` en `f_mem()` en modifiant son code de la façon suivante (cf. le code ci-après). À chaque fois qu’on fait un appel récursif, comme dans l’instruction

7. On verra au chapitre suivant un exemple ayant deux paramètres, dont l’un est un ensemble... et avec un nombre de fils  $d$  non bornés.

`v=f(x,y)`, on cherche d'abord si le noeud `(x,y)` est déjà en mémoire, disons stocké dans une liste `L`. Si oui, on renvoie dans `v` la valeur correspondant à ce noeud. Si non, on la calcule comme initialement avec `v=f(x,y)`, ajoute le noeud `(x,y)` et `v` à la liste `L`.

```
v=f(x,y); -> p=list_search(L,x,y); // ptr sur la valeur ou NULL
if(p==NULL) { v=f(x,y); L=list_add(L,x,y,v); }
else v=*p;
```

Soit  $T$  l'arbre des appels pour `f(x,y)`. La complexité en temps de `f(x,y)` dépend du nombre de noeuds de  $T$ . Pour en déduire la complexité en temps de `f_mem(x,y)`, il faut savoir combien de noeuds de  $T$  sont visités lors de l'appel à `f_mem(x,y)`.

Comme on l'a déjà dit, le parcours de l'arbre lors des appels suit un parcours en profondeur. L'effet de la mémorisation, dans `f_mem()`, est le suivant : si  $q$  est un noeuds que l'on visite pour la première fois, alors tous ces fils sont visités (comme pour `f()` donc). Mais si  $q$  a déjà été visité, alors tous ses noeuds descendant ne seront pas visités. En quelque sorte, on parcourt  $T$  en supprimant les sous-arbres en dessous des noeuds déjà visités.

On peut donc être amené à visiter plusieurs fois (et jusqu'à  $d$  fois) le même noeud, mais aucun de ses descendants si c'est la deuxième fois (ou plus). Par exemple, la figure 2.5 montre que les noeuds de l'arbre pour `fibo_mem(n)` sont chacun visité deux fois (sauf la feuille la plus en bas).

Par conséquent, le nombre de noeuds de  $T$  visités pour `f_mem(x,y)` est au plus  $d$  fois le nombre de noeuds *différents* de  $T$ , ce qui est en général bien plus petit que le nombre *total* de noeuds de  $T$ .

Soit  $k$  le nombre de noeuds différents de  $T$ . Et pour simplifier, supposons que la complexité en temps de `f()`, hormis les appels récursifs, est constante (comme `fibo()` et toutes les fonctions récursives vues jusqu'à présent). La complexité en temps pour `f_mem()` va alors être augmentée du temps de l'ajout (avec `list_add()`) de chacun des  $k$  nouveaux noeuds, et de la recherche (avec `list_search()`) des au plus  $dk$  noeuds visités par `f_mem()`.

Bien évidemment, la liste chaînée va contenir au plus  $k$  éléments. L'ajout (en tête) d'un élément prend un temps constant, alors que la recherche prend un temps  $O(k)$  par élément. Au total, cela fait donc  $O(k + dk^2) = O(dk^2)$  pour une liste chaînée. Notons que si les paramètres `(x,y)` sont des entiers de  $[0, n[$ , alors  $k = O(n^2)$  [Question. Pourquoi?] Si  $T$  est binaire (soit  $d = 2$ ), cela fait donc une complexité en  $O(n^4)$  même si  $T$  possédait un nombre total exponentiel de noeuds.

Bien sûr, pour la mémoïsation, des structures de données autres que les listes chaînées sont envisageables. Les temps de *recherche* et d'*ajout* dans une structure de taille  $k$  ont alors les complexités suivantes (mais les détails ne font pas l'objet de ce cours).

	recherche	ajout
liste (chaînée)	$O(k)$	$O(1)$
arbre (équilibré)	$O(\log k)$	$O(\log k)$
table (de hachage)	$O(1)$	$O(1)$

## 2.7 Morale

- La récursivité à l'aide de formules de récurrence permettent d'obtenir des programmes concis, rapide à développer et dont la validité est facile à vérifier.
- La complexité peut être catastrophique si l'arbre des appels contient des parties communes. On passe alors son temps à recalculer des parties portant sur les mêmes paramètres (c'est-à-dire les mêmes appels). C'est le cas lorsque la taille de l'arbre (son nombre total de nœuds) est beaucoup plus grand que le nombre d'appels différents (le nombre de noeuds qui sont différents). Pour la partition de  $n$ , il y a  $2^{\Theta(\sqrt{n})}$  nœuds dans l'arbre, alors qu'il y a seulement  $n^2$  appels différents possibles.
- La mémorisation permet d'éviter le calcul redondant des sous-arbres communs. Plus généralement, la programmation dynamique utilise des récurrences à travers une table globale indexée par les divers paramètres des appels.
- La programmation dynamique permet alors d'économiser du temps par rapport à l'approche récursive naïve. L'inconvénient est l'usage de mémoire supplémentaire (tables) qui, en cas de pénurie, peut être problématique. Car concrètement, en cas de pénurie, il faut soit repenser l'algorithme soit modifier la machine en lui ajoutant de la mémoire. Le manque de temps est peut être plus simple à gérer en pratique puisqu'il suffit d'attendre.
- Une difficulté dans la programmation dynamique est qu'il faut souvent réfléchir un peu plus, par rapport à la version récursive, quant au parcours de la table pour être certain de remplir une case en fonction des cases déjà remplies. La difficulté va apparaître au chapitre suivant au paragraphe 3.3. On peut y remédier grâce à la mémorisation paresseuse, qui combine l'approche récursive et la mémorisation : on fait le calcul et les appels récursifs seulement si l'appel n'est pas déjà en mémoire.
- Un exemple de programmation dynamique déjà vu, autre le calcul du nombre de partitions d'un entier, est le calcul de plus courts chemins à partir d'un sommet dans un graphe. Tester tous les chemins possibles et prendre le plus courts est beaucoup trop couteux. Par exemple, entre deux sommets diagonaux d'une grille  $(n+1) \times (n+1)$ , il existe  $\binom{2n}{n} \sim 2^{2n-o(n)}$  chemins de longueur  $2n$  (cf. figure 2.7). Ce nombre dépasse la limite fatidique des  $10^{18}$  opérations élémentaires dès que  $n = 32$ . À la place on utilise l'algorithme de Dijkstra qui mémorise dans un tableau la distance ( $D$ ) entre la source et tous les sommets à distance  $\leq L$  (au début  $L = 0$  et  $D$  ne contient que la source). Les distances  $D[v]$  des sommets  $v$  situés à

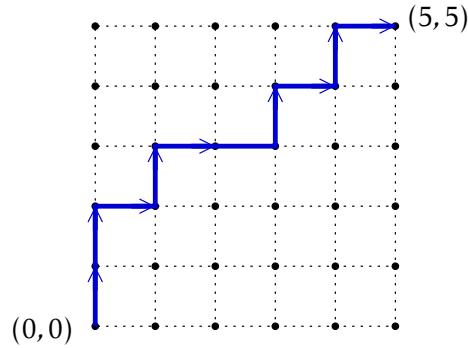


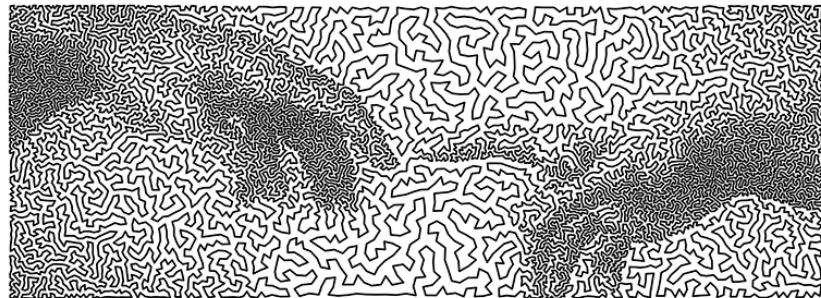
FIGURE 2.7 – Un plus court chemin dans une grille carrée entre sommets diagonaux. Ce chemin de longueur 10 peut être codé par le mot «  $\uparrow\uparrow\rightarrow\uparrow\rightarrow\rightarrow\uparrow\rightarrow\uparrow\rightarrow$  » contenant 5 pas « montant » ( $\uparrow$ ) et 5 pas « à droit » ( $\rightarrow$ ). Il y a autant de pas «  $\uparrow$  » que de pas «  $\rightarrow$  » pour une grille carrée. Pour  $n = 5$ , cela fait  $\binom{10}{5} = 252$  chemins possibles. En effet, construire un chemin de longueur  $2n$  entre les coins  $(0,0)$  et  $(n, n)$  revient à choisir  $n$  « pas montant » parmi les  $2n$  pas au total, ce qui donne  $\binom{2n}{n}$  possibilités.

distance immédiatement supérieure, c'est-à-dire à distance  $L + 1$ , sont alors calculées à partir des sommets  $u$  de la table  $D$  par une formule de récurrence du type :

$$D[v] = \min_{u \in D, uv \in E} \{D[u] + d(u, v)\} .$$

## Bibliographie

- [HR18] G. H. HARDY AND S. A. RÂMÂNUJAN, *Asymptotic formulæ in combinatory analysis*, in Proceedings of the London Mathematical Society, vol. 17, 2, 1918, pp. 75–115. doi : [10.1112/plms/s2-17.1.75](https://doi.org/10.1112/plms/s2-17.1.75).
- [Kno81] M. I. KNOPP, *Analytic Number Theory – Proceedings of a Conference Held at Temple University, Philadelphia, USA, May 12-15, 1980*, vol. 899 of Lecture Notes in Mathematics, Springer-Verlag, 1981. doi : [10.1007/BFb0096450](https://doi.org/10.1007/BFb0096450).



|| *TSP Art [KB05]* : Tournée non optimale sur 12 000 points.  
— The Mathematical Art of Robert Bosch

## Sommaire

---

<a href="#">3.1 Le problème</a>	65
<a href="#">3.2 Recherche exhaustive</a>	68
<a href="#">3.3 Programmation dynamique</a>	70
<a href="#">3.4 Approximation</a>	79
<a href="#">3.5 Morale</a>	106
<a href="#">Bibliographie</a>	108

---

Mots clés et notions abordées dans ce chapitre :

- problème d'optimisation
- inégalité triangulaire
- problème difficile
- algorithme d'approximation
- facteur d'approximation
- heuristique

### 3.1 Le problème

Un robot doit ramasser un ensemble d'objets en un minimum de temps et revenir au point de départ. L'ordre de ramassage n'a pas d'importance, seul le temps (ou la distance parcouru) doit être optimisé.

Une autre instance du même problème est celui où un hélicoptère doit inspecter un ensemble de plateformes *offshore* et revenir à son point de départ sur la côte. Il veut parcourir les plateformes en utilisant le moins de carburant possible. Une autre formu-

lation est que l'hélicoptère possède une quantité de carburant  $C$  et il veut savoir s'il va pouvoir visiter toutes les plateformes avant de revenir.

La première formulation est un problème d'*optimisation* (la réponse est une valeur), alors que la seconde (avec un budget maximum  $C$  donné) est un problème de *décision* (la réponse est « oui » ou « non »).

Dans la littérature et historiquement<sup>1</sup>, on parle plutôt du problème du **VOYAGEUR DE COMMERCE**, TSP en Anglais pour *Traveler Salesman Problem*. Un commercial doit effectuer une tournée comprenant  $n$  villes et il faut déterminer l'ordre de visite qui minimise la longueur de la tournée (cf. la figure 3.1).

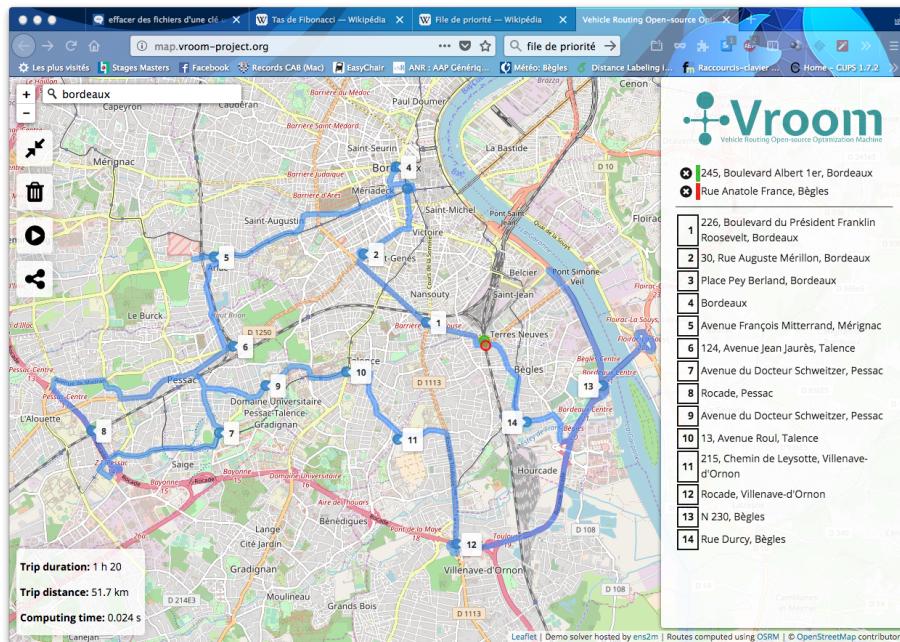


FIGURE 3.1 – L’application **Vroom** propose des solutions au problème du **VOYAGEUR DE COMMERCE** sur une carte routière réelle.

C'est un problème célèbre où 1 M\$ est offert pour sa résolution en temps polynomial. Il présente à la fois un intérêt théorique (pour la compréhension de la limite théorique du calcul informatique) et pratique (où les logiciels professionnels résolvant ce problème peuvent être fortement monnayables).

Plusieurs ouvrages lui ont été consacrés, comme [ABCC06] ou [Coo11] pour les plus récents, et même depuis 2012 une application éducative sur l’Apple Store! (cf. figure 3.2).

Formellement le problème est le suivant :

1. D’après William J. Cook [Coo11], c’est l’Irlandais Sir William Rowan Hamilton qui aurait introduit le problème au 19<sup>e</sup> siècle.

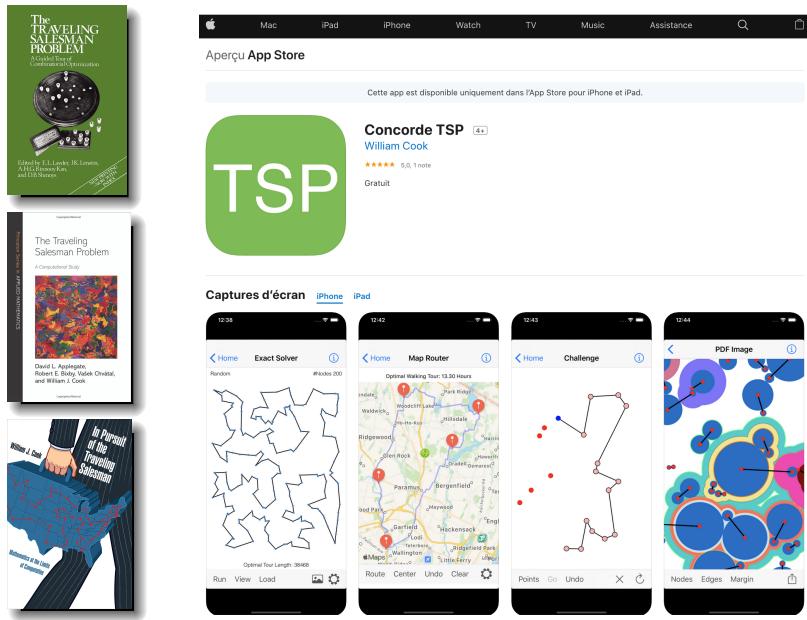


FIGURE 3.2 – Une application et des ouvrages consacrés au problème du VOYAGEUR DE COMMERCE.

### VOYAGEUR DE COMMERCE

**Instance:** Un ensemble  $V$  de points et une distance  $d$  sur  $V$ .

**Question:** Trouver une tournée de longueur minimum passant par tous les points de  $V$ , c'est-à-dire un ordre  $v_0, \dots, v_{n-1}$  des points de  $V$  tel que  $\sum_{i=0}^{n-1} d(v_i, v_{i+1 \text{ mod } n})$  est minimum.

En fait, il existe plusieurs variantes du problème. Pour celle que l'on considérera, la plus classique,  $d$  est une distance. En particulier, c'est une fonction qui doit vérifier inégalité triangulaire dont on rappelle la définition.

Une fonction  $d(\cdot, \cdot)$  vérifie l'*inégalité triangulaire* si  $d(A, B) \leq d(A, C) + d(C, B)$  pour tout triplet d'éléments  $A, B, C$ .

Cette inégalité tire son nom du fait que dans un triangle la longueur d'un coté est toujours plus petite (ou égale) que la somme des deux autres (voir figure 3.3). La distance euclidienne<sup>2</sup> vérifie l'inégalité triangulaire. Le trajet Agen-Cognac par exemple est plus court que le trajet Agen-Bordeaux-Cognac.

2. En dimension deux, la distance euclidienne entre les points  $(x, y)$  et  $(x', y')$  vaut  $\sqrt{(x' - x)^2 + (y' - y)^2}$ , formule que l'on peut démontrer grâce au théorème de Pythagore. De manière générale, en utilisant les multiples triangles rectangles liés aux projections sur chacune des dimensions, on montre facilement que la distance euclidienne en dimension  $\delta \geq 1$  entre  $(x_1, \dots, x_\delta)$  et  $(x'_1, \dots, x'_\delta)$  vaut  $\sqrt{\sum_{i=1}^{\delta} (x'_i - x_i)^2}$ .

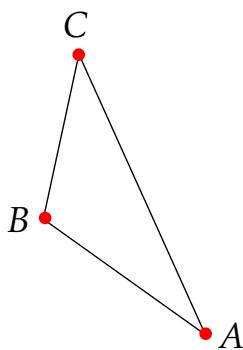


FIGURE 3.3 – Inégalité triangulaire entre Agen, Bordeaux et Cognac pour la distance à pieds.

On parle ainsi de TSP « métrique » lorsque  $d$  vérifie l'inégalité triangulaire. Dans la version générale du TSP, c'est-à-dire lorsque  $d$  n'est plus forcément une distance vérifiant l'inégalité triangulaire, on doit ajouter que la tournée passe une et une seule fois par chacun des points.

Il existe aussi un TSP « asymétrique », lorsque  $d(A, B) \neq d(B, A)$ . Notons que dans le réseaux Internet l'inégalité triangulaire n'est, en général, pas respectée ; de même que la symétrie (c'est le « A » de l'ADSL). Les temps de trajet entre gares du réseau ferré ne vérifient pas non plus l'inégalité triangulaire. Le trajet Bordeaux → Lyon par la ligne traversant le Massif central est plus long (en temps) que le trajet Bordeaux → Paris-Montparnasse → Paris-Gare-de-Lyon → Lyon.

Il y a aussi la variante où les points sont les sommets d'un graphe avec des arêtes valuées et la distance est la distance dans le graphe. La tournée, qui doit visiter tous les sommets, ne peut passer que par des arêtes du graphe (par exemple pour contraindre la trajectoire d'un véhicule à n'utiliser que des segments de routes comme dans l'application présentée figure 3.1). Elle peut être amenée à passer plusieurs fois par le même sommet. On parle de TSP « graphique ».

## 3.2 Recherche exhaustive

La question de savoir s'il existe une formule close n'a pas vraiment de sens puisque le nombre de paramètres n'est pas borné (le nombre de points). On ne risque pas d'avoir une formule de taille bornée...

Pour la recherche exhaustive, il suffit généralement de commencer par se poser deux questions :

- (1) Quelle est la sortie attendue d'un algorithme qui résoudrait le problème ?
- (2) Comment faire pour savoir si la sortie est celle que l'on veut ?

Pour la question (1), c'est un ordre sur les  $n$  points que l'on cherche. Pour la question (2), c'est l'ordre qui minimise la longueur de la tournée. Visiblement, on peut calculer tout cela. On a donc un algorithme !

|| **Principe.** Générer tous les ordres possibles, calculer la longueur de chaque tournée et ne garder que la plus petite.

**Complexité en temps.** Le nombre d'ordres possibles sur  $n$  points est le nombre de permutations, soit  $n!$ . Une fois l'ordre des points fixé, le calcul de la tournée prend un temps  $O(n)$  pour calculer la somme des  $n$  distances. Mettre à jour et retenir le minimum prend un temps constant. Au final, la complexité en temps de l'algorithme *brute-force* est :

$$O(n \cdot n!).$$

Notez bien qu'il n'y a pas de notation standard pour la complexité en temps d'un algorithme.

Combien de temps cela prendra-t-il en pratique ? La formule de Stirling donne l'asymptotique suivant :

$$n! \sim \left(\frac{n}{e}\right)^n \sqrt{2\pi n}.$$

En fait, pour tout  $n > 0$ , on a  $n! > (n/e)^n$ . [Question. Peut-on le déduire de la formule de Stirling ? La formule de Stirling permet-elle de déduire l'équation 1.3 ? ] Rappelons que  $e = \exp(1) = 2.718281828\dots$ . Pour  $n = 20$ , cela nous donne un temps approximatif d'au moins  $n \cdot n! > 20 \cdot (20/2.72)^{20} = 10^{18.63\dots} > 10^9 \times 10^9$ . C'est donc 30 ans (1 milliard de secondes) sur notre processeur 1 GHz.

Bien sûr, on peut raffiner cette complexité en argumentant qu'à cause de la symétrie de  $d$  et qu'en fixant un point de départ, seules  $(n - 1)!/2$  tournées doivent être considérées. Certes on va gagner un facteur  $2n$  ( $=40$  pour  $n = 20$ ), mais le temps redevient presque identique dès qu'on ajoute un point.

**Des ordres de grandeurs importants à connaître.** On reparlera des ordres de grandeurs plus tard au paragraphe 5.2.5, mais voici deux ordres de grandeurs qu'il faut avoir en tête :

- En un milliardième de seconde, soit la durée de  $10^{-9}$ s, d'1 nanoseconde ou encore d'1 GHz, la lumière se déplace d'au plus 30 cm (et encore dans le vide, car dans le cuivre c'est 30% à 40% de moins). Ceci explique que les processeurs cadencés à plus d'1 GHz sont généralement de taille  $\ll 30$  cm puisque sinon la communication est impossible dans le délais imparti. Notons que le processeur A12 d'Apple (2018) cadencé de 2.4 GHz implique que la lumière ne peut parcourir que  $30/2.4 = 12.5$ cm pendant un cycle horloge, soit moins que la diagonale du smartphone ( $\approx 16$ cm).

- Un milliard de secondes, soit  $10^9$ s, correspond à une durée supérieure à 30 ans. Ainsi sur un ordinateur 1 GHz pouvant exécuter un milliard d'opérations élémentaires par seconde, il faudra que la complexité de l'algorithme soit  $< 10^9 \times 10^9 = 10^{18}$  pour qu'il est un quelconque intérêt en pratique. Notons en passant que le nombre de nanosecondes depuis le bigbang est de  $13 \cdot 10^9 \cdot 365 \cdot 24 \cdot 3600 \cdot 10^9 \approx 26!$  (à 1% près) et que  $26! \approx 10^{26}$ .



FIGURE 3.4 – Œuvre d'art créée à partir de la solution optimale d'une instance du VOYAGEUR DE COMMERCE de  $n = 726$  points. (Comment être sûr de l'optimalité?) © Robert Bosch.

### 3.3 Programmation dynamique

On va présenter l'algorithme de Held – Karp découvert indépendamment par Bellman en 1962 qui résout le problème du VOYAGEUR DE COMMERCE. C'est l'algorithme qui a la plus basse complexité en temps connue pour ce problème. En fait, il fonctionne même si  $d$  ne vérifie pas l'inégalité triangulaire et/ou n'est pas symétrique. On a juste besoin que  $d(A, B) \geq 0$ . D'ailleurs c'est la même chose pour l'algorithme *brute-force* qui pour fonctionner n'utilise ni la symétrie, ni l'inégalité triangulaire.

La formulation du problème semble indiquer qu'il n'y a pas vraiment d'alternative à chercher parmi toutes les tournées possibles celles de longueur minimum. Et pourtant...

Observons d'abord que l'algorithme *brute-force* teste inutilement de nombreux cas. Supposons que parmi toutes les tournées possibles, on s'intéresse à toutes celles qui passent par  $v_1, S_1, v_2, S_2, v_3, S_3, v_4, S_4, v_5$  où les  $S_i$  sont des ensembles de points, comme représenté sur la figure 3.5. Elles doivent passer par  $v_1, \dots, v_5$  mais sont libres de circuler dans chaque  $S_i$  par le point du haut ou du bas. Comme chaque  $S_i$  possède deux points,

le nombre de chemins possibles est donc  $2 \times 2 \times 2 \times 2 = 2^4 = 16$ . L'approche *brute-force* va donc tester ces 16 chemins.

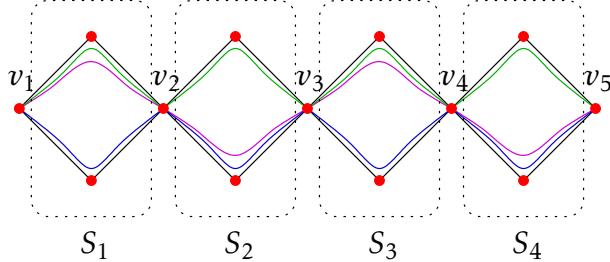


FIGURE 3.5 – Trois chemins parmi les 16 visitant l'ensemble de points  $v_1, S_1, v_2, S_2, v_3, S_3, v_4, S_4, v_5$  dans cet ordre. Le chemin minimum visitant  $v_1, S_1, v_2$  est calculé deux fois.

Cependant, si on avait commencé par résoudre (récursevivement?) le problème du meilleur des deux chemins allant de  $v_i$  à  $v_{i+1}$  et passant par  $S_i$ , pour chacun des 4 ensembles, alors on aurait eut à tester seulement  $2 + 2 + 2 + 2 = 2 \times 4 = 8$  chemins contre 16 pour l'approche *brute-force*. L'écart n'est pas très impressionnant car les  $S_i$  ne contiennent que deux points. S'ils en contenaient 3 par exemple, la différence serait alors de  $3 \times 4 = 12$  contre  $3^4 = 81$  pour le *brute-force*.

L'algorithme par programmation dynamique est un peu basé sur cette remarque. Comme pour PARTITION D'UN ENTIER, pour exprimer une formule de récurrence on a besoin de définir une variable particulière qui dépend de nouveaux paramètres (comme  $p(n, k)$  au lieu de  $p(n)$ ).

**La variable.** Dans la suite, on supposera que la tournée recherchée commence, ou plutôt termine, au point  $v_{n-1}$ . Ce choix est arbitraire<sup>3</sup>. Pour simplifier les notations, on notera  $V^* = V \setminus \{v_{n-1}\} = \{v_0, \dots, v_{n-2}\}$  qui est donc l'ensemble des points de  $V$  sans le dernier.

Attention! l'ordre  $v_0, v_1, \dots, v_{n-1}$  n'est pas ici la tournée de longueur minimum comme dans la formulation encadrée du problème. C'est simplement les indices des points d'origine. L'indexation des points est donc ici totalement arbitraire sans lien avec la solution.

L'algorithme de programmation dynamique repose sur la variable  $D(t, S)$ , définie pour tout sous-ensemble de points  $S \subseteq V^*$  et tout point  $t \in S$ , comme ceci :

$$D(t, S) = \begin{cases} \text{la longueur minimum d'un chemin allant de } v_{n-1} \text{ à } t \\ \text{et qui visite tous (et seulement) les points de } S. \end{cases}$$

3. Pour des raisons d'implémentation, on verra que c'est plus malin de choisir  $v_{n-1}$  que  $v_0$  par exemple.

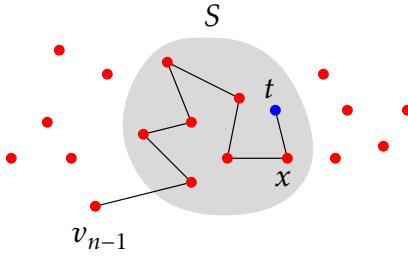


FIGURE 3.6 – Chemin de longueur minimum allant de  $v_{n-1}$  à  $t$  visitant tous les points de  $S$ . Il faut  $t \in S$  et  $v_{n-1} \notin S$ . On remarque que le sous-chemin de  $v_{n-1}$  à  $x$  est aussi celui de longueur minimum allant de  $v_{n-1}$  à  $x$  et à passer par tous les points de  $S \setminus \{t\}$ .

Le « seulement » dans la définition précédente est nécessaire seulement si  $d$  ne vérifie pas l'inégalité triangulaire. Sinon, dans le cas du TSP métrique, le chemin de longueur minimum visitant tous les sommets de  $S$  ne peut emprunter de sommet en dehors de  $S$  (hormis le point de départ  $v_{n-1}$ ), car le chemin direct  $x - y$  entre deux points de  $S$  est plus court que (ou égal à) tout chemin  $x - z - y$  avec  $z \notin S$ .

Notons  $\text{OPT}(V, d)$  la solution optimale recherchée, c'est-à-dire la longueur minimum de la tournée pour l'instance  $(V, d)$  du VOYAGEUR DE COMMERCE. Il est facile de voir que

$$\text{OPT}(V, d) = \min_{t \in V^*} \{D(t, V^*) + d(t, v_{n-1})\}. \quad (3.1)$$

En effet, la tournée optimale part de  $v_{n-1}$ , visite tous les points de  $V^*$  pour se terminer en un certain point  $t^* \in S^*$  avant de revenir en  $v_{n-1}$  (cf. la figure 3.7). Donc  $\text{OPT}(V, d) = D(t^*, V^*) + d(t^*, v_{n-1})$ . Or  $D(t^*, V^*) + d(t^*, v_{n-1}) \geq \min_{t \in V^*} \{D(t, V^*) + d(t, v_{n-1})\}$  par définition du minimum. Et comme  $D(t, V^*) + d(t, v_{n-1})$  représente, pour chaque  $t \in V^*$ , la longueur d'une tournée, c'est que  $\text{OPT}(V, t) = \min_{t \in V^*} \{D(t, V^*) + d(t, v_{n-1})\}$ .

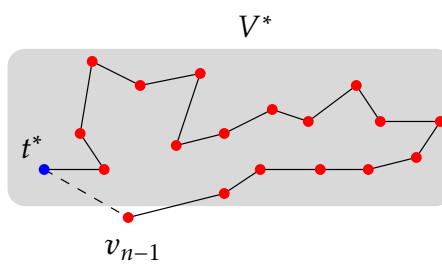


FIGURE 3.7 – Tournée optimale à l'aide d'un chemin minimum de  $v_{n-1}$  à  $t^*$  visitant tous les points de  $V^*$ .

**Formule de récurrence.** L'idée est de calculer  $D(t, S)$  à partir de sous-ensembles strictement inclus dans  $S$ . Supposons que  $v_{n-1} - s_1 - \dots - s_k - x - t$  soit un chemin de longueur minimum parmi les chemins allant de  $v_{n-1}$  à  $t$  et visitant tous les points de  $S =$

$\{s_1, \dots, s_k, x, t\}$ . Sa longueur est précisément  $D(t, S)$  par définition de la variable  $D(t, S)$ . L'observation élémentaire, mais cruciale, est que le sous-chemin  $v_{n-1} - s_1 - \dots - s_k - x$  est aussi un chemin de longueur minimum de  $v_{n-1}$  à  $x$  visitant tous les points de  $S \setminus \{t\}$  (cf. figure 3.6). Il est donc de longueur  $D(x, S \setminus \{t\})$ . En effet, s'il y en avait un autre plus court, alors en rajoutant le segment  $x - t$  on déduirait une longueur de chemin de  $v_{n-1} - s_1 - \dots - s_k - x - t$  plus courte que  $D(t, S)$ . Pour calculer  $D(t, S)$  il suffit donc de trouver le  $x \in S \setminus \{t\}$  qui minimise la longueur  $D(x, S \setminus \{t\}) + d(x, t)$  (cf. figure 3.8). Notez qu'on a pas utilisé l'inégalité triangulaire ni la symétrie pour démontrer cette propriété.

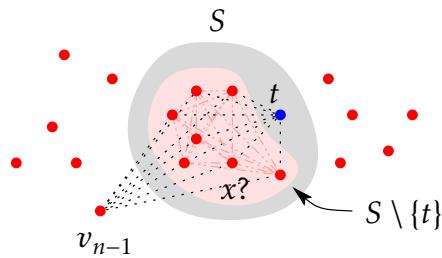


FIGURE 3.8 – Calcul de  $D(t, S)$  à partir du point  $x$  qui minimise  $D(x, S \setminus \{t\}) + d(x, t)$ .

De cette discussion, on en déduit la formule suivante, définie pour tout  $S \subseteq V^*$  et tout  $t \in S$  :

$$D(t, S) = \begin{cases} d(v_{n-1}, t) & \text{si } |S| = 1 \\ \min_{x \in S \setminus \{t\}} \{D(x, S \setminus \{t\}) + d(x, t)\} & \text{si } |S| > 1 \end{cases} \quad (3.2)$$

On rappelle que  $|S|$ , lorsque  $S$  est un ensemble, représente la cardinalité de  $S$  (son nombre d'éléments). Notons que la condition «  $|S| = 1$  » est équivalente à poser «  $S = \{t\}$  » étant donné qu'on doit avoir  $t \in S$ .

**Implémentation récursive.** De l'équation (3.2), on déduit immédiatement l'implémentation triviale suivante, en supposant déjà définies quelques opérations de bases sur les ensembles comme `set_card`, `set_in`, `set_minus`, `set_create`, `set_free`. Pour simplifier, `V`, `n` et `d` sont des variables globales et ne sont pas passées comme paramètres.

```

double D_rec(int t, set S){ // calcul récursif de  $D(t, S)$ 
    if(set_card(S)==1) return d(V[n-1], V[t]); // si  $|S|=1$ 
    double w=DBL_MAX; //  $w=+\infty$ 
    set T=set_minus(S,t); // crée  $T = S \setminus \{t\}$ 
    for(int x=0;x<n-1;x++) // pour tout  $x \in S$ :
        if(set_in(x,T)) // si  $x \in T$ 
            w=fmin(w,D_rec(x,T)+d(V[x],V[t])); //  $\min_x(D(x, T) + d(x, t))$ 
    set_free(T);
    return w;
}

```

**Parenthèse.** La constante `DBL_MAX` (définie dans `float.h`) correspond au plus grand `double` représentable en machine, et la fonction `fmin()` (définie dans `math.h`) calcule le minimum entre ses arguments lorsqu'ils sont de type `double`.

```

double tsp_tour(){
    double w=DBL_MAX; //  $w=+\infty$ 
    set S=set_create(n-1); // crée  $S = \{0, \dots, n-2\} = V^*$ 
    for(int t=0;t<n-1;t++) //  $\min_t(D(t, V^*) + d(t, v_{n-1}))$ 
        w=fmin(w,D_rec(t,S)+d(V[t],V[n-1]));
    set_free(S);
    return w;
}

```

Malheureusement, cette implémentation va se révéler inefficace. Ce n'est pas parce qu'on a trouvé une formulation par récurrence que l'algorithme résultant est efficace. L'arbre des appels est composé à la racine de  $n - 1$  branches (à cause du `for()` dans `tsp_tour()`), qui se subdivisent chacune en  $n - 2$  appels lors du premier appel à `D_rec()`, qui génère à son tour  $n - 3$  appels, puis  $n - 4$ , etc. car le paramètre  $S$  (via  $T$ ) diminue d'un point à chaque récursion (cf. figure 3.9 pour un calcul plus précis). Le nombre total d'évaluations est au moins le nombre de feuilles de cet arbre qui vaut  $(n - 1)!$ . (Un calcul plus précis, cf. figure 3.9, montre qu'il y a un total de  $e \cdot (n - 1)!$  nœuds.) La complexité de cette implémentation est donc au moins ce nombre de nœuds (et au plus  $O(n)$  fois plus pour tenir compte du temps de calcul en chaque nœud).

Ce n'est donc pas vraiment mieux que l'approche exhaustive<sup>4</sup>.

On voit aussi que l'algorithme va passer son temps à recalculer les mêmes sous-problèmes. Chaque branche correspond à un choix du dernier points  $t \in S$ . C'est le point `t` dans `tsp_tour()` puis le point `x` dans `D_rec()`, etc. Il y aura, par exemple, deux

---

4. En pratique c'est sans doute plus lent car on va faire en plus autant de `malloc()` et de `free()` pour la construction de  $T$  dans les appels à `D_rec()`.

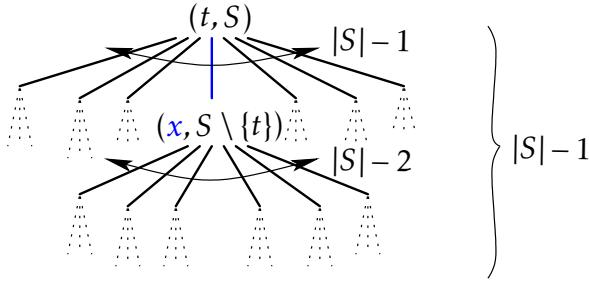


FIGURE 3.9 – Arbre d'appels pour le calcul de `D_rec(t, S)`. Il comprend  $(|S|-1)!$  feuilles. Le nombre de nœuds au niveau  $i$  est de  $(|S|-1) \cdot (|S|-2) \cdots (|S|-i) = (|S|-1)!/(|S|-i-1)!$ . Donc le nombre de nœuds de l'arbre est  $\sum_{i=0}^{|S|-1} (|S|-1)!/(|S|-i-1)! = (|S|-1)! \sum_{i=0}^{|S|-1} 1/(|S|-i-1)!$ . Avec le changement de variable  $j \leftarrow |S|-i-1$  et la définition de  $e$  du paragraphe 1.6.2, le nombre de nœuds est  $(|S|-1)! \sum_{j=0}^{|S|-1} 1/j! \rightarrow e \cdot (|S|-1)!$ . Quant au nombre total de nœuds dans l'arbre des appels pour `tsp_tour()` il tend vers  $e \cdot (n-1)!$ , puisqu'il y a  $n-1$  appels à `D_rec(t, S)` avec  $|S|=n-1$  (boucle `for(int t....)`).

embranchements,  $t - x$  et  $x - t$ , correspondant aux deux façons de terminer la tournée. Ces deux embranchements vont tout deux faire un appel à  $D(x', S \setminus \{t, x\})$ , et ce pour chaque  $x' \in S \setminus \{t, x\}$ . Par exemple, `D_rec(n-4, {0, ..., n-4})` est évalué au moins deux fois, pour  $t = v_{n-2}$ ,  $x = v_{n-3}$  et  $x' = v_{n-4}$ .

Une autre évidence de la présence de calculs inutiles est que les nœuds de l'arbre des appels sont des paires  $(t, S)$  où  $t \in S$  et  $S \subseteq V^*$ . Le nombre d'appels distincts est donc au plus  $|V^*| \cdot 2^{|V^*|} = (n-1) \cdot 2^{n-1}$  ce qui est bien plus petit que le nombre nœuds de l'arbre des appels qui est d'au moins  $(n-1)!$ . Pour ne prendre qu'un exemple, considérons  $n = 20$  et comparons :

$$\begin{aligned} (n-1) \cdot 2^{n-1} &= 19 \cdot 2^{19} = & 9\,961\,472 \\ (n-1)! &= 19! = & 121\,645\,100\,408\,832\,000 \end{aligned}$$

**Mémorisation.** On va donc utiliser une table `D[t][S]` à deux dimensions pour stocker les valeurs  $D(t, S)$  et éviter de les recalculer sans cesse. Pour simplifier l'implémentation on représentera un sous-ensemble  $S \subset \{v_0, \dots, v_{n-1}\}$  directement par un entier de  $n$  bits, aussi noté `S`, chaque bit indiquant si  $v_i \in S$  ou pas. Plus précisément,  $v_i \in S$  si et seulement si le bit en position  $i$  de `S` est à 1. Les positions commencent à 0 de sorte que l'entier  $2^i$  représente tout simplement le singleton  $\{v_i\}$ .

Par exemple, si  $S = \{v_3, v_2, v_0\}$  et  $n = 5$ , alors on aura :

$$S = \begin{matrix} v_4 & v_3 & v_2 & v_1 & v_0 \\ 0 & 1 & 1 & 0 & 1 \end{matrix} = \{v_3, v_2, v_0\} = 13_{\text{dix}}$$

On peut ainsi coder très efficacement les opérations sur les ensembles de taille  $n = 32$ ,

64 ou 128 (dépendant de l'architecture), ce qui est amplement suffisant. L'opération la plus utile sera la suppression d'un élément  $i$  d'un ensemble  $S$ , ce qui en binaire revient à mettre à 0 le bit numéro  $i$  de  $\mathbf{S}$ . [Question. Pourquoi peut-on se passer d'implémenter l'appartenance? ou comment implémenter un test comme «  $i \in S$  »?]

**Parenthèse.** Le codage des sous-ensembles d'entiers de  $\{0, \dots, n-1\}$  par des mots mémoire (registres) de  $n$  bits (si  $n$  est assez petit donc) permet une implémentation très efficace en C, correspondant à quelques instructions machines, de nombreuses opérations sur les ensembles.

Dans la table ci-dessous, on suppose que  $X, Y \subseteq \{0, \dots, n-1\}$ . Les opérations  $\mathbf{x} \ll \mathbf{i}$  et  $\mathbf{x} \gg \mathbf{i}$  correspondent aux décalages de  $\mathbf{x}$  à gauche (resp. à droite) de  $\mathbf{i}$  positions, pour  $\mathbf{i} = 0, 1, \dots, n-1$ . Elles prennent un temps constant. L'opération  $X \Delta Y$  correspond à la différence symétrique de  $X$  et  $Y$ , c'est-à-dire  $X \Delta Y = (X \setminus Y) \cup (Y \setminus X)$ . Notons que  $\overline{X} = X \Delta \{0, \dots, n-1\}$ . On rappelle également qu'en C la valeur entière 0 est synonyme du booléen `false`, et une valeur non nulle synonyme de `true`. Pour  $\min X$  et  $\max X$ , les expressions donnent 0 si  $X = \emptyset$ .

valeur	expression C
$\emptyset$	0
$\{i\}$	$1 \ll \mathbf{i}$
$\{0, \dots, n-1\}$	$(1 \ll \mathbf{n}) - 1$
$\overline{X}$	$\mathbf{X}^{\wedge}((1 \ll \mathbf{n}) - 1)$
$X \cup Y$	$\mathbf{X} \mid \mathbf{Y}$
$X \cap Y$	$\mathbf{X} \& \mathbf{Y}$
$X \Delta Y$	$\mathbf{X} \sim \mathbf{Y}$
$X \setminus Y$	$\mathbf{X} \& (\sim \mathbf{Y})$
$X \subseteq Y ?$	$(\mathbf{X} \& \mathbf{Y}) == \mathbf{X}$
$ X  > 1 ?$	$\mathbf{X} \& (\mathbf{X} - 1)$
$\min X$	$\mathbf{X} \& (-\mathbf{X})$
$\max X$	$(1 \ll \mathbf{ffs}(\mathbf{X})) \gg 1$

Certaines expressions se simplifient si  $n$  correspond à la taille d'un mot mémoire, par exemple si  $n = 4 * \text{sizeof}(\text{int})$ . On a alors,  $\{0, \dots, n-1\}$  qui se code en  $\sim 0$  ou  $-1$ , et  $\overline{X}$  en  $\sim \mathbf{X}$ , puisque  $1 \ll \mathbf{n}$  vaut 0.

Une opération qui sert aussi souvent est celle permettant d'extraire d'un mot binaire la position du premier bit (de poids faible ou least significant bit) ou du dernier bit (de poids fort ou most significant bit). Par exemple, si  $n = 8$  et  $\mathbf{X} = 00110100_2 = 2^6 + 2^5 + 2^3 + 2^0$ , la position du premier bit est 0 (à cause de  $2^0$ ) tant que celle du dernier bit est 6 (à cause de  $2^6$ ). Notons que le bit de poids fort vaut aussi  $\lfloor \log_2(X) \rfloor = 6$ , pour tout entier  $X > 0$ . En C on utilise `ffs(X)` pour la position du premier bit (first) et `fls(X)` pour le dernier (last). En fait, ces fonctions C (de `string.h`) et qui prennent un temps constant, renvoient la position plus un et 0 si  $\mathbf{X}=0$ .

Les lignes de la table  $\mathbf{D}[\mathbf{t}][\mathbf{S}]$  représentent les points ( $\mathbf{t}$ ) et les colonnes les sous-ensembles ( $\mathbf{S}$ ). Voir la figure 3.10 pour un exemple avec  $n = 5$  points. Comme  $\mathbf{S}$  ne

contient jamais  $v_{n-1} = v_4$ , il sera représenté en fait par un entier de  $n - 1 = 4$  bits obtenu en supprimant le bit le plus à gauche qui vaut toujours 0.

$s$	$0001 \{v_0\}$	$0010 \{v_1\}$	$0011 \{v_1, v_0\}$	$0100 \{v_2\}$	$0101 \{v_2, v_0\}$	$0110 \{v_2, v_1\}$	$0111 \{v_2, v_1, v_0\}$	$1000 \{v_3\}$	$1001 \{v_3, v_0\}$	$1010 \{v_3, v_1\}$	$1011 \{v_3, v_1, v_0\}$	$1100 \{v_3, v_2\}$	$1101 \{v_3, v_2, v_0\}$	$1110 \{v_3, v_2, v_1\}$	$V^*$
$t$	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12	14	15
$v_0$															
$v_1$															
$v_2$															
$v_3$															
	1	2	5	3	6	7	11	4	8	9	10	12	13	14	15

FIGURE 3.10 – Table  $D[t][s]$ . La colonne correspondant à l’ensemble vide ( $s = 0000$ ) n’est pas représentée. La ligne correspondante à  $v_4$  n’a pas besoin d’être dans la table. Les numéros de la dernière ligne indique dans quel ordre parcourir les colonnes pour remplir la table par taille croissante des sous-ensembles. Mais d’autres ordres sont possibles! Les cellules colorées n’ont pas à être calculées. [Question. Pourquoi?]

On remplit chaque case  $D[t][s]$  de la table à l’aide de l’équation (3.2). La difficulté principale est de décider dans qu’elle ordre les remplir. La formule de récurrence précise que pour calculer  $D(\cdot, S)$  il faut  $D(\cdot, T)$  pour tous les sous-ensembles  $T \subset S$  ayant juste un élément de moins. Il suffirait donc, par exemple, de lister les ensembles par taille croissante. Par exemple, il faut remplir d’abord les colonnes 1, 2, 4, 8 (ensembles de taille 1 où le cas de base s’applique), pour pouvoir remplir les colonnes 3, 5, 6, 9, 10, 12 (ensembles de taille 2). De plus, dans chaque colonne il faut faire attention de ne remplir que les cases correspondant à des sommets de  $S$  (de couleur blanche).

La remarque importante qui évite d’avoir à calculer un ordre spécifique de traitement des colonnes est que si  $T \subset S$ , alors les entiers correspondant vérifient  $T < S$ . En effet, lorsqu’on enlève de  $S$  un de ses bits qui est à 1 (pour obtenir  $T$ ), on obtient un entier strictement plus petit<sup>5</sup>. Le corollaire est qu’on peut simplement parcourir les colonnes de  $D[t][s]$  dans l’ordre croissant des indices  $s$ . Il faut cependant vérifier à chaque colonne  $s$  si  $|S| = 1$  ou  $|S| > 1$ . En fait, on veut tester si  $S = \{t\}$  ou pas, ce qui est facile une fois implémentée une fonction comme `set_minus(S, t)` [Question. Pourquoi?]. Notons également que tester si  $S$  possède plus d’un élément revient à tester si l’expression

5. Il faut faire attention aux nombres signés (`int`) et au cas où  $n$  correspond à la taille d’un mot mémoire, soit  $4 * \text{sizeof}(\text{int})$ . En effet, dans ce cas, le bit de poids fort sert au codage du signe. Et donc ajouter un bit, celui de poids fort, peut aboutir à un entier plus petit car négatif. Il faut alors utiliser la version `unsigned` du type entier.

$S \& (S-1)$  est non nulle. [Question. Pourquoi?]

**Récupérer la tournée.** Pour déterminer la longueur  $\text{OPT}(V, d)$  de la tournée optimale une fois la table calculée, il faut examiner la dernière colonne, celle correspondant à l'ensemble le plus grand soit  $S = V^*$ , et appliquer la formule de l'équation (3.1). Si l'on souhaite de plus extraire la tournée (l'ordre des points réalisant ce minimum), il faut stocker plus d'informations dans la table. Plus précisément, il faut mémoriser pour quel point  $x$  la longueur minimum de  $D(t, S)$  a été atteinte, c'est-à-dire le sommet précédent  $t$ .

**Complexité en espace.** Le nombre de mots mémoire utilisés est, à un facteur constant près, majoré par le nombre de cases de la table qui est  $(n - 1) \cdot 2^{n-1}$ . Donc la complexité en espace est  $O(n \cdot 2^n)$ .

**Complexité en temps.** L'algorithme se résume donc à remplir la table  $D[t][S]$  et à récupérer la longueur de la tournée grâce à la dernière colonne. Déterminer la tournée, en particulier le calcul de  $\text{OPT}(V, d)$  grâce à l'équation (3.1), se fait en temps  $O(n)$  une fois la table calculée.

On a vu que le nombre de cases de la table est  $(n - 1) \cdot 2^{n-1}$ . Remplir une case nécessite le calcul d'un minimum pour  $x \in S \setminus \{t\}$ . Cela prend un temps  $O(n)$  car il y n'a pas plus de  $n$  éléments  $x$  à tester. Donc le remplissage de toutes les cases prend un temps de  $O(n^2 \cdot 2^n)$ , même si on remarque que la moitié des cases de la table ne sont pas utilisées. (En fait chacune des lignes est utilisée à moitié puisqu'un point  $v_i$  est présent dans exactement la moitié des sous-ensembles  $S \subseteq V^*$ .)

Au total, la complexité en temps de l'algorithme est de :

$$O(n^2 \cdot 2^n) + O(n) = O(n^2 \cdot 2^n).$$

**En pratique.** Pour  $n = 20$ , nous avons vu que l'approche exhaustive prenait 30 ans sur un ordinateur 1 GHz. Et en pratique, c'est plutôt des valeurs de  $n = 10, 11$  ou  $12$  qu'il est possible de résoudre en une poignée de secondes par l'approche exhaustive. Dans notre cas, la complexité en temps devient  $n^2 \cdot 2^n \approx 20^2 \cdot 2^{20} < 2^9 \cdot 2^{20} < 10^9$  ce qui fait 1s sur le même ordinateur. En TP on va voir qu'effectivement  $n = 20$ , voir un peu plus, est largement faisable en pratique. Si on avait 30 ans devant nous, alors on pourrait résoudre une instance de taille...  $n = 49$ . Ceci justifie amplement l'usage des entiers pour le codage des sous-ensembles de  $\{0, \dots, n - 1\}$ .

Il s'agit du meilleur algorithme connu pour résoudre de manière exacte le **VOYAGEUR DE COMMERCE**. Notons en passant que c'est un problème ouvert de savoir s'il existe un algorithme de complexité en temps  $c^{n+o(n)}$  avec  $c < 2$  une constante (et  $n = |V|$ ). La

meilleure borne inférieure connue pour la complexité en temps est  $\Omega(n^2)$ , ce qui laisse une marge de progression énorme pour les chercheurs en informatique.

**Mémorisation paresseuse.** On peut se demander quelle serait la complexité d'une implémentation de la version récursive vue page 73 avec une mémorisation paresseuse, disons à l'aide d'une liste chaînée (comme discutée page 61).

Le nombre d'appels différents, on l'a vu page 75, est  $k = O(n \cdot 2^n)$ . La complexité de `D_rec()`, sans les appels récursifs, est  $O(n)$ . [Question. Pourquoi?] La recherche dans une liste chaînée a une complexité linéaire, soit  $O(k)$ .

Pour résumer, on a donc  $k$  appels différents qui vont être cherchés/insérés en un temps total  $O(k^2) = O(n^2 \cdot 2^{2n})$ . Au final cela fait  $O(n^3 \cdot 2^{2n})$ . Bien que plus rapide que l'approche naïve en  $n!$ , c'est bien moins efficace que le remplissage direct de la table `D[t][S]`. Notez bien que  $2^{2n} = 2^n \cdot 2^n$ .

## 3.4 Approximation

Le meilleur algorithme qui résout le VOYAGEUR DE COMMERCE prend un temps exponentielle en le nombre de points. Si on a besoin d'aller plus vite pour traiter de plus grandes instances, disons de  $n \gg 100$  points, alors on doit abandonner la minimalité de la longueur de la tournée.

Une façon de calculer rapidement une tournée est par exemple d'utiliser l'algorithme dit du « point le plus proche » : on part d'un point quelconque et à chaque étape on ajoute au chemin courant le point libre le plus proche du dernier point atteint. Une fois le dernier point atteint on revient au point initial. La figure 3.11 illustre l'exécution d'une telle construction.

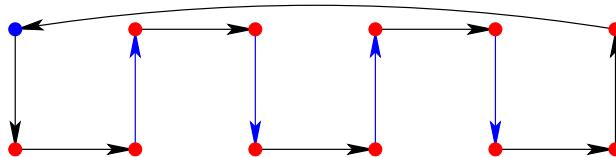


FIGURE 3.11 – Tournée produite par l'algorithme du « point le plus proche » pour un ensemble  $V$  de  $4k$  points positionnés sur  $k$  carrés disjoints de côté 1 (ici  $k = 3$ ). La tournée optimale est de longueur  $4k$ , obtenue en parcourant l'enveloppe convexe de  $V$ . La tournée produite par l'algorithme est allongée précisément des  $2k - 2$  arêtes bleues, soit un accroissement relatif de  $(2k - 2)/4k \sim 1/2 = 50\%$ .

Comme on peut le voir, le résultat ne donne pas nécessairement la tournée de longueur minimum. En contrepartie l'algorithme est très rapide. En effet, chaque point

ajouté nécessite de comparer  $O(n)$  distances, soit en tout une complexité en temps de  $O(n^2)$ . On pourrait construire encore plus rapidement une tournée. Par exemple en construisant aléatoirement la tournée, ce qui prend un temps optimal de  $\Theta(n)$ . [Question. Pourquoi est-ce optimal en temps?] Mais la longueur pourrait être  $n/2$  fois plus longue, puisque la distance entre deux points est  $\leq \text{OPT}(V, d)/2$  [Question. Pourquoi?] et cette distance pourrait se produire sur les  $n$  segments. La figure 3.12 propose un exemple où les  $n$  segments sont en moyenne de longueur  $\Theta(\text{OPT}(V, d))$ .

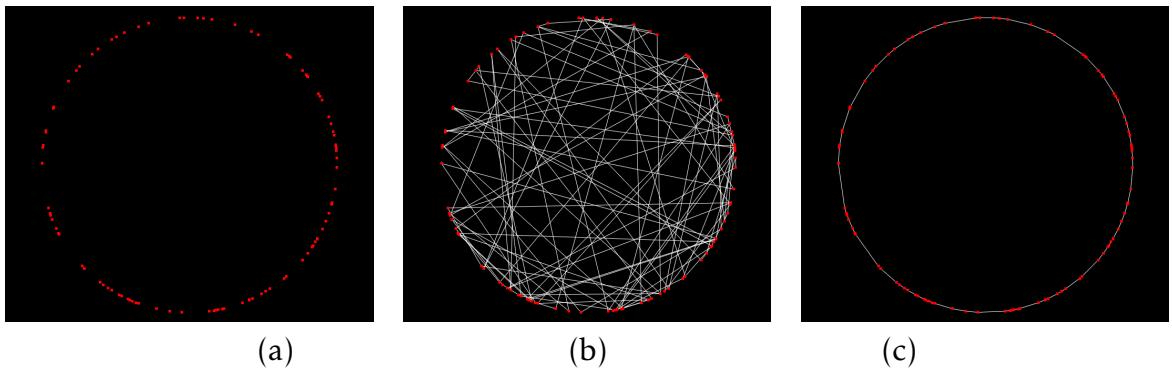


FIGURE 3.12 – Exemple de tournée sur  $n = 100$  points répartis aléatoirement uniformément sur un cercle de rayon  $r = 140$ . La longueur moyenne  $\bar{\ell}$  d'une corde d'un cercle de rayon  $r$  vaut<sup>6</sup>  $4r/\pi \approx 178$ . La tournée aléatoire (b) a pour longueur  $L \approx 17027 \approx n\bar{\ell}$  alors que la longueur optimale (c) est  $\text{OPT}(V, d) \approx 879$  ce qui est très proche du périmètre qui vaut  $P = 2\pi r \approx 880$ . L'accroissement relatif  $L/\text{OPT}(V, d)$  est donc proche de  $n\bar{\ell}/P = n \cdot (4r/\pi)/(2\pi r) = n \cdot 2/\pi^2 = \Theta(n)$ . [Exercice. Montrer que si les points sont en position convexe (comme sur un cercle par exemple), alors la tournée de longueur minimum visite les points dans l'ordre donné par l'enveloppe convexe.]

Souvent on souhaite trouver un compromis entre la qualité de la solution et le temps de calcul.

### 3.4.1 Algorithme glouton : un principe général

L'algorithme du « point le plus proche » est aussi appelé l'algorithme *glouton* qui est en fait une méthode assez générale qui peut s'appliquer à d'autres problèmes.

---

6. La longueur d'une corde formant un angle  $\theta$  vaut  $2r \sin(\theta/2)$ , ce qui se voit facilement en coupant un cône d'angle  $\theta$  en deux triangles rectangles. Pour calculer la moyenne entre deux points d'un cercle, on peut en fixer un et positionner l'autre selon un angle  $\theta$  variant dans  $[0, \pi]$ . Puis, il faut calculer la somme sur toutes ces positions et diviser par la longueur de l'intervalle, soit  $\pi$ . Cela donne  $\frac{1}{\pi} \int_0^\pi 2r \sin(\theta/2)d\theta = 4r/\pi$  pour un cercle unité.

L’algorithme glouton (*greedy* en Anglais) est une stratégie algorithmique qui consiste à former une solution en prenant à chaque étape le meilleur choix sans faire de *backtracking*, c’est-à-dire sans jamais remettre en cause les choix précédents.

Ce n’est pas une définition très précise, d’ailleurs il n’y en a pas. C’est une sorte de méta-heuristique qui peut se décliner en heuristiques le plus souvent très simples pour de nombreux problèmes.

Par exemple, pour les problèmes de type *bin packing* (cf. figure 3.13), qui consiste à ranger des objets pour remplir le mieux possible une boîte de capacité donnée, l’algorithme glouton se traduit par l’application de la simple règle : « essayer de ranger en priorité les objets les plus gros ».

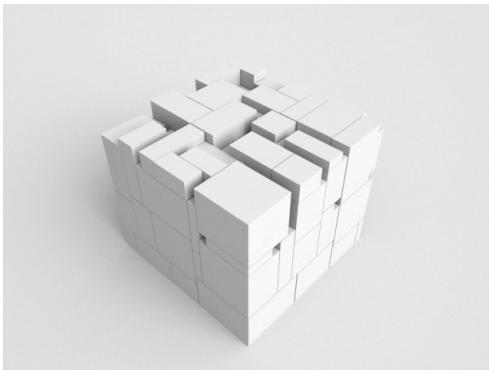


FIGURE 3.13 – Les problèmes du type *bin packing* sont très étudiés notamment dans leurs versions 3D. Motivées par l’intérêt croissant de la livraison de paquets, des sociétés, comme [Silfra Technologies](#), proposent des solutions algorithmiques et logicielles. À droite, un entrepôt d’Amazon.

L’algorithme de Kruskal, pour calculer un arbre couvrant de poids minimum, est issu de la même stratégie : « essayer d’ajouter en priorité les arêtes de plus petit poids ». Cette stratégie est optimale pour l’arbre de poids minimum, pas pour *bin packing*.

Pour le **VOYAGEUR DE COMMERCE** la stratégie gloutonne consiste à construire la tournée en ajoutant à chaque fois le points qui minimise la longueur de la tournée courante, ce qui revient à prendre à chaque fois, parmi les points restant, celui le plus proche du dernier point sélectionné. C’est donc exactement l’algorithme du « point le plus proche » discuté précédemment.

### 3.4.2 Problème d’optimisation

Les problèmes d’optimisations sont soit des minimisations (comme le **VOYAGEUR DE COMMERCE**) soit des maximisations (comme chercher le plus long chemin dans un

graphé).

Pour une instance  $I$  d'un problème d'optimisation  $\Pi$ , on notera

- $\text{OPT}_{\Pi}(I)$  la valeur de la solution optimale pour l'instance  $I$  ; ou
- $A(I)$  la valeur de la solution produite par l'algorithme  $A$  sur l'instance  $I$ .

Parfois on notera  $\text{OPT}(I)$  ou même simplement  $\text{OPT}$  lorsque  $\Pi$  et  $I$  sont clairs d'après le contexte. Pour simplifier, on supposera toujours que le problème  $\Pi$  est à valeurs positives<sup>7</sup>, c'est-à-dire que  $\text{OPT}_{\Pi}(I) \geq 0$  pour toute instance  $I$ .

Un algorithme d'approximation a donc pour vocation de produire une solution de valeur « relativement proche » de l'optimal, notion que l'on définit maintenant<sup>8</sup>.

**Définition 3.1** Une  $\alpha$ -approximation, pour un réel  $\alpha > 0$  et un problème d'optimisation  $\Pi$  donnés, est un algorithme polynomial  $A$  qui donne une solution pour toute instance  $I \in \Pi$  telle que :

- $A(I) \leq \alpha \cdot \text{OPT}_{\Pi}(I)$  dans le cas d'une minimisation ; et
- $A(I) \geq \alpha \cdot \text{OPT}_{\Pi}(I)$  dans le cas d'une maximisation.

La valeur  $\alpha$  est le facteur d'approximation de l'algorithme  $A$ .

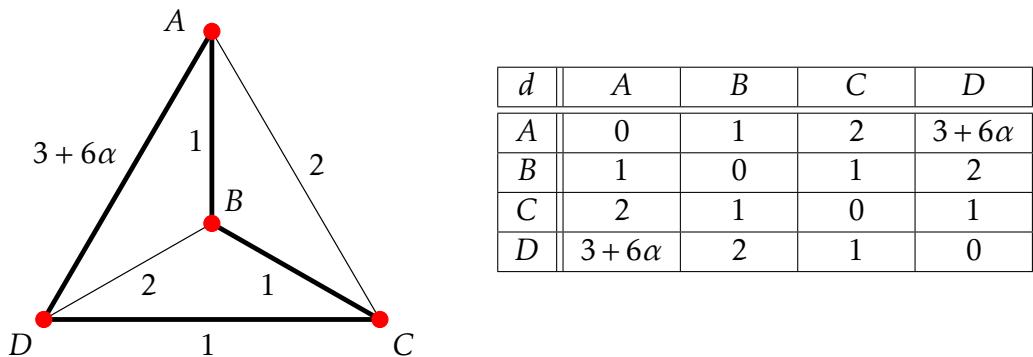
**Parenthèse.** Dans la définition précédente, on a écrit « algorithme polynomial » au lieu d'« algorithme de complexité en temps polynomiale ». C'est un raccourci pour dire les deux : les complexités en temps et en espace sont polynomiales. Si on se permet de ne pas préciser, c'est parce que la complexité en temps est toujours plus grande que la complexité en espace. En effet, en temps  $t$  on ne peut jamais écrire que  $t$  mots mémoires. Donc imposer une complexité en temps polynomiale revient à imposer aussi une complexité en espace polynomiale.

Dans le cas d'une minimisation  $\alpha \geq 1$  car  $\text{OPT}(I) \leq A(I) \leq \alpha \cdot \text{OPT}(I)$ , et pour une maximisation  $\alpha \leq 1$  car  $\alpha \cdot \text{OPT}(I) \leq A(I) \leq \text{OPT}(I)$ . Remarquons qu'une 1-approximation est un algorithme exact polynomial.

L'algorithme glouton, c'est-à-dire l'algorithme du « point le plus proche », est-il une  $\alpha$ -approximation pour une certaine constante  $\alpha$ ? À cause du contre exemple présenté sur la figure 3.11, on sait qu'il faut  $\alpha \geq 1.5$ . Mais quid de  $\alpha = 1.6$  soit une garantie de 60% au-delà de l'optimal? Et bien non! Et pour le prouver on va montrer que ce n'est pas une  $\alpha$ -approximation pour tout facteur  $\alpha \geq 1$  donné. Considérons l'ensemble des points suivants  $V = \{A, B, C, D\}$  ainsi que les distances données par la table :

7. Sinon on peut toujours s'intéresser au problème similaire renvoyant la valeur opposée, la valeur absolue ou une translation de la valeur, quitte à transformer une maximisation en minimisation (ou le contraire).

8. La définition peut varier suivant le sens précis que l'on veut donner à « relativement proche ». Parfois on souhaite des approximations à un facteur additif près plutôt que multiplicatif. Parfois, on impose le facteur d'approximation seulement pour les instances suffisamment grandes, puisque pour les très petites, un algorithme exponentiel peut en venir à bout en un temps raisonnable (en fait en temps constant si la taille était constante).



La tournée produite par l'algorithme glouton à partir<sup>9</sup> de  $A$  est

$$A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D \rightarrow A$$

qui a pour longueur  $\text{Greedy}(V, d) = 6 + 6\alpha$ . Il est facile de vérifier que toute tournée optimale, comme par exemple  $A \rightarrow B \rightarrow D \rightarrow C \rightarrow A$ , a pour longueur  $\text{OPT}(V, d) = 6$ . En effet, c'est les tournées qui n'utilisent pas l'arête  $A - D$  sont de longueur 6, et celles qui l'utilisent de longueur au moins  $(3 + 6\alpha) + 3 \times 1 = 6 + 6\alpha$ .

Le facteur d'approximation de l'algorithme glouton est donc

$$\frac{\text{Greedy}(V, d)}{\text{OPT}(V, d)} = \frac{6 + 6\alpha}{6} = 1 + \alpha > \alpha.$$

Donc l'algorithme glouton n'est pas une  $\alpha$ -approximation. On parle alors plutôt d'heuristique.

De manière générale, on nomme *heuristique* tout algorithme supposé efficace en pratique qui produit un résultat sans garantie de qualité par rapport à la solution optimale.

Parfois une heuristique peut être un algorithme d'approximation « qui s'ignore » : l'algorithme peut réellement avoir un facteur d'approximation constant, seulement on ne sait pas le démontrer... Il peut aussi arriver qu'une heuristique ne soit même pas de complexité polynomiale (dans le pire des cas), mais très rapide en pratique.

Même sans garantie, une heuristique peut se révéler très efficace en pratique. C'est d'ailleurs pourquoi elles sont utiles et développées. Pour résumer, une heuristique est inutile en théorie mais bien utile en pratique, enfin si elle est « bonne ». Mais en l'absence de facteur d'approximation, on est bien évidemment un peu embêté pour donner un critère objectif pour comparer les heuristiques entre-elles...

---

9. La tournée  $B \rightarrow A \rightarrow C \rightarrow D \rightarrow A$ , de longueur optimale 6, aurait pu être produite par l'algorithme glouton (en partant de  $B$  et en choisissant l'arête  $A - B$ ). Cependant, il s'agit de déterminer la longueur de la tournée produite par l'algorithme quel que soit l'exécution, donc dans la pire des situations.

**Parenthèse.** En fait, il existe bien une mesure pour comparer les heuristiques : le nombre de domination. C'est le nombre de solutions dominées par celles produites par l'heuristique dans le pire des cas, une solution dominant une autre si elle est meilleure ou égale. Un algorithme exact a un nombre de domination maximum, soit<sup>10</sup>  $(n - 1)!/2$  pour le TSP, puisqu'il domine alors toutes les solutions. Il a été montré dans [GYZ02], que l'algorithme glouton a un nombre de domination de 1, pour chaque  $n > 1$ . Il arrive donc que l'heuristique produise la pire des tournées, puisqu'elle domine aucune autre solution.

Dans l'exemple à  $n = 4$  points qui peut faire échouer l'algorithme glouton, on remarquera que la fonction  $d$  est symétrique mais qu'une des distances (= arêtes du  $K_4$ ) ne vérifie pas l'inégalité triangulaire. Plus précisément  $d(A, D) > d(A, B) + d(B, D)$  dès que  $\alpha > 0$ . On peut se poser la question si l'algorithme glouton n'aurait pas un facteur d'approximation constant dans le cas métrique (avec inégalité triangulaire donc)? Malheureusement, il a été montré en 2015 dans [HW15] que l'algorithme glouton, même dans le cas euclidien, a un facteur d'approximation de  $\Omega(\log n)$ , et que plus généralement pour le cas métrique ce facteur était toujours en  $O(\log n)$  [RSLI77].

**Parenthèse.** Notez bien l'usage de  $\Omega(\log n)$  et de  $O(\log n)$  de la dernière phrase. Elle signifie qu'il existe des ensembles de  $n$  points du plan pour lesquels le facteur d'approximation de l'algorithme glouton est au moins  $c \log_2 n$ , pour une certaine constante  $c > 0$  et pour  $n$  assez grand. Mais qu'aussi, pour toute instance du TSP métrique (qui inclut le cas euclidien), le facteur d'approximation du même algorithme ne dépasse jamais  $c' \log_2 n$  pour une certaine constante  $c' \geq c$  et pour  $n$  assez grand. L'usage des notations asymptotiques permet ainsi de résumer fortement les énoncés lorsqu'elles sont correctement utilisées. Notez au passage qu'il est inutile de préciser la base du logarithme dans la notation  $O(\log n)$  car  $\log_b n = \log n / \log b$ . Donc  $\log_2 n$ ,  $\log_{10} n$  ou  $\ln n$  sont identiques à une constante multiplicative près. Traditionnellement on utilise  $O(\log n)$  plutôt que  $O(\ln n)$ . Voir aussi le paragraphe 1.6.

### 3.4.3 Autres heuristiques

Il existe de nombreuses autres heuristiques, et un ouvrage de 600 pages traite de leur implémentation [ABCC06]. Une famille parmi elles est appelées *optimisations locales*. On part d'une solution (une tournée), et on cherche dans son proche « voisinage »<sup>11</sup> s'il n'y a pas une meilleure solution (une tournée plus courte donc). Et on recommence tant qu'il y a un gain. C'est la base des *méthodes de descente en gradient* pour l'optimisation de fonction (cf. figure 3.14). On ne traitera pas ici cette technique générale très utilisées en IA.

10. Il y a  $n!$  permutations possibles. Mais pour chaque permutation, il y  $n$  points de départs possibles et deux sens de parcours, chacun de ses choix produisant une tournée équivalente.

11. Il s'agit ici de voisinage dans l'espace ou le graphe des tournées : chaque point est une tournée et deux points sont connectés si, par exemple, l'on peut passer d'une tournée à l'autre en échangeant deux arêtes.

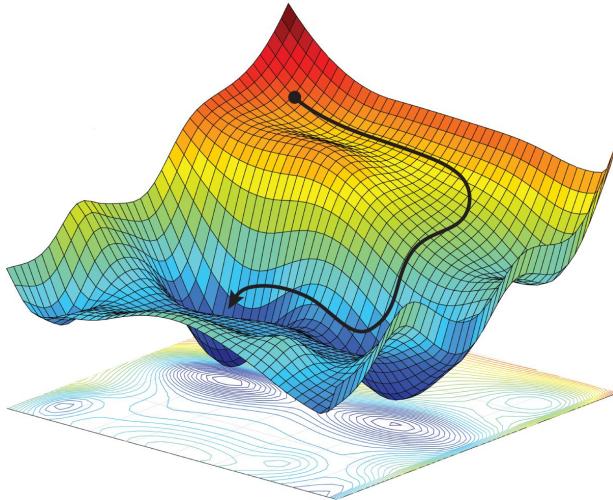


FIGURE 3.14 – Méthode de descente en gradient : les points du maillage sont des solutions et les arêtes permettent une descente vers un optimum local.  
© Navid Azizan chercheur au Caltech en « apprentissage automatique » ou *machine learning*, une branche de l’IA.

Pour le VOYAGEUR DE COMMERCE cela correspond aux heuristiques 2-Opt ou 3-Opt qui consistent à flipper<sup>12</sup> deux ou trois arêtes (cf. figure 3.15). Aussi étrange que cela puisse paraître le temps de convergence vers l’optimal local peut prendre un nombre d’étapes exponentielles<sup>13</sup> même dans le cas de la distance Euclidienne [ERV07].

**Parenthèse.** De manière générale, il a été démontré que trouver une tournée localement optimale (pour le TSP métrique), selon toute méthode, ne peut pas prendre un nombre polynomial d’étapes, sauf si tous les problèmes de la classe PLS (Polynomial Local Search) peuvent être résolus en temps polynomial. Pour les problèmes de cette classe, il est supposé qu’on dispose d’une méthode permettant en temps polynomial : (1) de déterminer une solution arbitraire; (2) d’évaluer le coût d’une solution; (3) et de parcourir le voisinage d’une solution.

C’est cependant un résultat général qui ne s’applique qu’à des instances et tournées initiales très particulières. Par exemple, pour des points choisis uniformément aléatoires dans le carré unité  $[0, 1]^2$ , on observe un nombre moyen de flips effectués de l’ordre de  $O(n \log n)$  et une tournée calculée de longueur entre 4% et 7% plus longue que la tournée optimale. En fait il a été prouvé que cet excès moyen est borné par une constante, ce qui n’est pas vrai pour des ensembles de points quelconques. On peut aussi prouver que le nombre moyen de flips est polynomial<sup>14</sup>. Il peut arriver que l’heuristique 2-Opt soit plus longue d’un facteur  $\Omega(\log n / \log \log n)$  sur des instances Euclidiennes particulières [CKT99] et même d’un facteur  $\Theta(\sqrt{n})$  pour des instances vérifiant seulement l’inégalités triangulaires

12. Initialement introduite par Georges A. Croes en 1958.

13. Plus précisément  $\Omega(2^{n/8})$ .

14. Plus précisément, c’est au plus  $O(n^{4+1/3} \log n)$  dans le cas Euclidien, mais on est pas encore capable de prouver si c’est moins de  $n^2$  par exemple.

(voir [CKT99]). Ceci est valable uniquement si l’adversaire peut choisir la (mauvaise) tournée de départ. Évidemment, si la tournée de départ est déjà une 2-approximation comme vue précédemment, la tournée résultante par 2-Opt ne pourra être que plus courte. L’heuristique 2-Opt calculée à partir d’une tournée issue de l’algorithme glouton donne en pratique de très bon résultat.

Une autre heuristique est celle des « économies » (ou *savings*) de Clarke et Wright (cf. figure 3.15). On construit  $n-1$  tournées qui partent de  $v_0$  et qui sont  $v_0-v_i-v_0$  pour tout  $v_i \in V^*$ . Puis,  $n-2$  fois on fusionne deux tournées  $v_0-v_{a_1}-\dots-v_{a_p}-v_0$  et  $v_0-v_{b_1}-\dots-v_{b_q}-v_0$  en une plus grande qui évite un passage par  $v_0$ , soit  $v_0-v_{a_1}-\dots-v_{a_p}-v_{b_1}-\dots-v_{b_q}-v_0$ . Par rapport au total des longueurs des tournées en cours, on économise  $d(v_{a_p}, v_0) + d(v_0, v_{b_1}) - d(v_{a_p}, v_{b_1})$ . On fusionne en priorité la paire de tournées qui économisent le plus de distance. Il a été montré aussi dans [BH15] que cette heuristique a un facteur d’approximation de  $\Theta(\log n)$  dans le cas du TSP métrique.

Une heuristique proche, dite de l’« insertion aléatoire » (ou *random insertion*, cf. figure 3.15) donne aussi de très bon résultats, et est relativement rapide à calculer. Au départ on considère une tournée avec un seul point choisi aléatoirement. Puis  $n-1$  fois on étend la tournée courante en insérant un point  $w$  choisi aléatoirement hors de la tournée à la place de l’arête  $u-v$  qui minimise l’accroissement de distance  $d(u, w) + d(w, v) - d(u, v)$ . Une variante consiste à choisir  $w$  non pas aléatoirement mais comme celui qui minimise l’accroissement. (Ce n’est donc plus vraiment l’heuristique de l’insertion aléatoire). Il s’agit alors une 2-approximation — on se ramène au calcul de l’arbre de poids minimum par l’algorithme de Prim suivi d’un parcours en profondeur —, mais elle est  $O(n)$  fois plus lente à calculer.

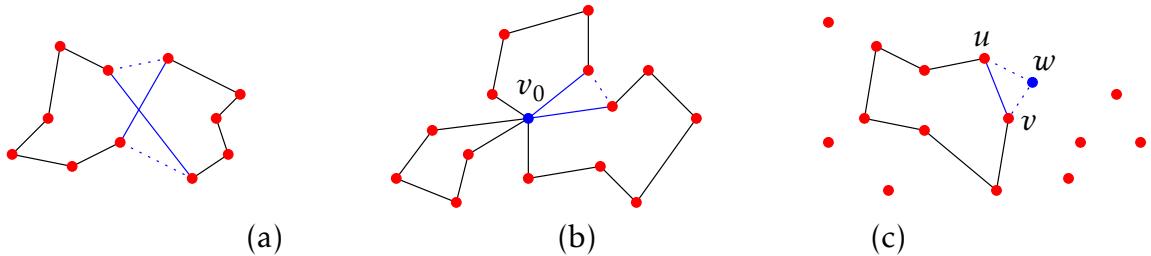


FIGURE 3.15 – Heuristique (a) 2-Opt, (b) de l’économie ou (c) de l’insertion aléatoire.

L’heuristique de Lin et Kernighan, plus complexe, est basée sur une généralisation des flips ou  $k$ -Opt. C’est elle qui permet d’obtenir les meilleurs résultats en pratique. Une très bonne heuristique (aussi rapide que 2-Opt) consiste à flipper trois arêtes dont deux sont consécutives (on parle de 2.5-Opt, voir figure 3.16).

Une heuristique bien connue lorsque  $V \subset \mathbb{R}^2$  consiste à calculer la tournée *bitonique* optimale, qui apparaît la première fois dans [CLRS01][Édition 1990, page 354]. Une tournée est bitonique si elle part du point le plus à gauche (celui avec l’abscisse la

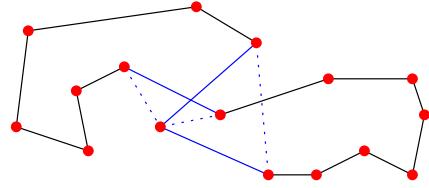


FIGURE 3.16 – Heuristique 2.5-Opt qui flippe trois arêtes (en bleu) dont deux consécutives. (NB : il n'y a qu'une façon de le faire.)

plus petite), parcourt les points par abscisses croissantes jusqu'au point le plus à droite (celui avec l'abscisse la plus grande) et revient vers le point de départ en parcourant les points restant par abscisses décroissantes. Une autre définition équivalente est que toute droite verticale ne coupe la tournée en au plus deux points. La figure 3.17 présente un exemple. On peut montrer [Exercice. Pourquoi?] que la tournée bitonique optimale est sans croisement. De plus, c'est la tournée qui minimise la somme des déplacements verticaux. L'intérêt de cette notion est qu'il est possible de calculer la tournée bitonique optimale en temps  $O(n^2)$ , et ce par programmation dynamique.

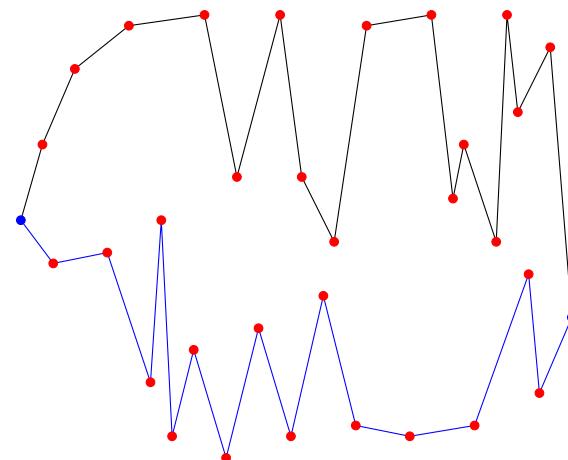


FIGURE 3.17 – Tournée bitonique optimale.

Bien que très efficace, aucune de ces heuristiques ne permet en toute généralité de garantir un facteur d'approximation constant. On pourra se référer à l'étude complète sur le VOYAGEUR DE COMMERCE par [JM97].

### 3.4.4 Inapproximabilité

Non seulement le problème du VOYAGEUR DE COMMERCE est difficile à résoudre, mais en plus il est difficile à approximer. On va voir en effet qu'aucun algorithme polynomial<sup>15</sup> (et donc pas seulement l'algorithme glouton !) ne peut approximer à un facteur

---

15. C'est-à-dire de complexité en temps et/ou en espace polynomial.

constant le problème du **VOYAGEUR DE COMMERCE** dans toute sa généralité, sauf si les classes de complexité P et NP sont égales<sup>16</sup>, problème notablement difficile à 1 M\$.

Pour le voir on peut transformer une instance d'un problème réputé difficile en une instance du **VOYAGEUR DE COMMERCE** de sorte que la tournée optimale (et même une approximation) donne une solution au problème difficile initial. Cela s'appelle une *réduction*. On va utiliser un problème de la classe NP-complet. Ce sont des problèmes de NP qui sont réputés difficiles : on ne connaît pas d'algorithme de complexité polynomiale mais on arrive pas à démontrer qu'il n'y en a pas. Donc sauf si P=NP, on ne peut pas trouver un algorithme efficace pour le **VOYAGEUR DE COMMERCE** car sinon il permettrait de résoudre un problème réputé difficile (et même tous ceux qui s'y réduisent).

Le problème difficile (NP-complet) que l'on va considérer est celui du **CYCLE HAMILTONIEN**, un problème proche du problème **CHEMIN HAMILTONIEN** rencontré au paragraphe 1.5.3, consistant à déterminer si le graphe possède un cycle, dit hamiltonien<sup>17</sup>, passant une et une seule fois par chacun de ses sommets (cf. figure 3.18).

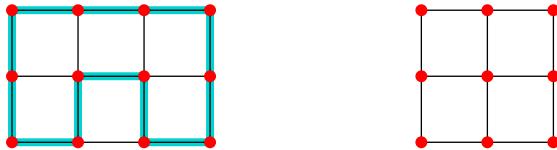


FIGURE 3.18 – Un graphe avec et un graphe sans aucun cycle hamiltonien.

**Parenthèse.** *CYCLE HAMILTONIEN* peut servir à gagner au jeu « *Snake* » : un serpent doit manger un maximum de pommes dans une grille donnée et il grandit à chaque pomme mangée. Le serpent ne doit pas se manger lui-même, les pommes apparaissant une par une au hasard à chaque pomme mangée (il y a des variantes). En suivant un cycle hamiltonien pré-déterminé de la grille il est possible d'obtenir le score maximum. Voir figure 3.19.

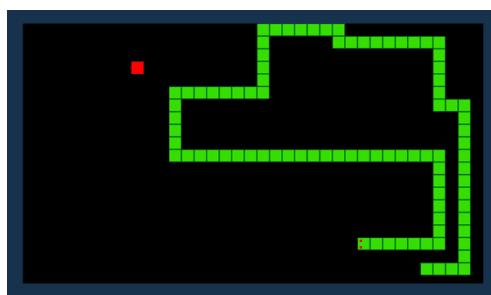


FIGURE 3.19 – Le jeu de genre « *Snakes* ».

---

16. P est l'ensemble des problèmes possédant un algorithme déterministe de complexité en temps polynomial, alors que NP est celui des problèmes possédant un algorithme non-déterministe de complexité en temps polynomial.

17. Du nom de celui même qui a introduit le problème du **VOYAGEUR DE COMMERCE**.

On va construire une instance du **VOYAGEUR DE COMMERCE** à partir d'un graphe  $H$  donné à  $n$  sommets. L'ensemble des points est  $V_H = V(H)$  et la distance  $d_H$  définie par (voir la figure 3.20) :

$$d_H(v_i, v_j) = \begin{cases} 1 & \text{si } v_i v_j \in E(H) \\ n^2 & \text{sinon} \end{cases}$$

La paire  $(V_H, d_H)$  est une instance particulière du **VOYAGEUR DE COMMERCE**.

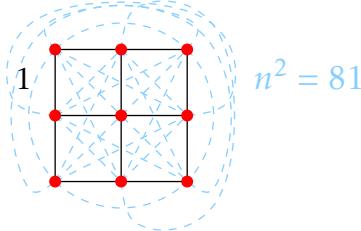


FIGURE 3.20 – Construction d'une instance  $(V_H, d_H)$  pour l'approximation du **VOYAGEUR DE COMMERCE** à partir d'une instance  $H$  du problème **CYCLE HAMILTONIEN** qui est NP-complet. Ici  $H$  est une grille  $3 \times 3$ . Les arêtes de  $H$  sont valuées 1, les autres  $n^2$ .

Considérons une  $\alpha$ -approximation du **VOYAGEUR DE COMMERCE**, un algorithme noté  $A$ , où  $\alpha$  est une constante  $< n$ . Alors <sup>18</sup>  $A(V_H, d_H) < n^2$  si et seulement si  $H$  possède un cycle hamiltonien.

En effet, si  $H$  possède un cycle hamiltonien, l'algorithme d'approximation devra renvoyer une tournée de longueur au plus  $\alpha n$  puisque la longueur optimale est dans ce cas  $n$ . Cette longueur  $\alpha n < n^2$  par hypothèse sur  $\alpha$ . Et si  $H$  ne possède pas de cycle hamiltonien, la tournée renvoyée par  $A$  contiendra au moins une paire de points visités consécutivement  $v_i, v_{i+1}$  ne correspondant pas à une arête de  $H$ , donc avec  $d_H(v_i, v_{i+1}) = n^2 > \alpha n$ .

Dit autrement, étant donnée une  $\alpha$ -approximation  $A$  pour le **VOYAGEUR DE COMMERCE**, on pourrait en déduire l'algorithme suivant pour résoudre **CYCLE HAMILTONIEN** :

Algorithme CycleHamiltonien( $H$ )

- 
1. Transformer  $H$  en une instance  $(V_H, d_H)$  du **VOYAGEUR DE COMMERCE**.
  2. Renvoyer le booléen  $(A(V_H, d_H) < n^2)$ , où  $n = |V(H)|$ .
- 

On a donc réduit le problème du **CYCLE HAMILTONIEN** à celui de l'approximation du **VOYAGEUR DE COMMERCE**, c'est-à-dire qu'on peut résoudre **CYCLE HAMILTONIEN** à l'aide d'une  $\alpha$ -approximation pour **VOYAGEUR DE COMMERCE**, et ce en temps polynomial puisque chacune des deux étapes de l'algorithme **CycleHamiltonien** prend un temps

<sup>18</sup> On rappelle que  $A(I)$  est la valeur de la solution pour l'instance  $I$  renvoyée par l'algorithme  $A$ , ici une longueur de tournée, cf. le paragraphe 3.4.2.

polynomial. Pour la première, cela prend un temps  $O(n^2)$ , et pour la deuxième c'est polynomial par définition de A. Or CYCLE HAMILTONIEN est réputé difficile : il ne possède pas d'algorithme polynomial, sauf si P=NP. Il suit, sous l'hypothèse que P $\neq$ NP, que l'algorithme A n'est pas une  $\alpha$ -approximation : soit A n'est pas polynomial, soit le facteur d'approximation est  $> \alpha$ . Le problème du VOYAGEUR DE COMMERCE est inapproximable, sauf si P=NP.

**Parenthèse.** Le problème CYCLE HAMILTONIEN est difficile même si le graphe est le sous-graphe induit d'une grille, c'est-à-dire obtenu par la suppression de sommets d'une grille (cf. figure 3.21). Cependant il est polynomial si la sous-grille n'a pas de trous, c'est-à-dire que les sommets qui ne sont pas sur le bord de la face extérieure sont tous de degré 4 (cf. [UL97]).

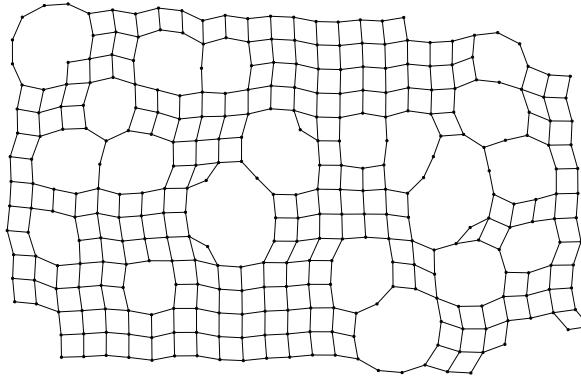


FIGURE 3.21 – Sous-graphe induit d'une grille  $15 \times 25$ . Possède-t-elle un cycle Hamiltonien ?

Une réduction qui fait un seul appel à l'algorithme cible (comme l'algorithme A ci-dessus) est appellée Karp-reduction, alors qu'une réduction qui en ferait plusieurs est appellée Turing-reduction.

Les problèmes CYCLE HAMILTONIEN et CHEMIN HAMILTONIEN sont aussi difficiles l'un que l'autre, à un temps polynomial près. On peut le voir grâce à un autre type de réduction (Turing-reduction), comme celles-ci :

- Si on sait résoudre CYCLE HAMILTONIEN, alors on sait résoudre CHEMIN HAMILTONIEN, à un temps polynomial près. En effet, pour chaque paire de sommets  $(x, y)$  de  $H$ , notons  $H_{x,y}$  le graphe  $H$  plus l'arête  $x - y$ . Alors  $H$  possède un chemin hamiltonien si et seulement si  $H_{x,y}$  possède un cycle hamiltonien pour une certaine paire  $(x, y)$ . **[Question. Pourquoi?]** Il suffit donc de tester  $\binom{|V(H)|}{2}$  fois une procédure de détection de cycle hamiltonien pour résoudre CHEMIN HAMILTONIEN.
- Si on sait résoudre CHEMIN HAMILTONIEN, alors on sait résoudre CYCLE HAMILTONIEN, à un temps polynomial près. En effet, pour chaque arête  $x - y$  de  $H$ , notons  $H'_{x,y}$  le graphe obtenu à partir de  $H$  en supprimant l'arête  $x - y$  et en ajoutant deux sommets de degré un,  $x'$  et  $y'$ , connectés à  $x$  et  $y$  respectivement. Alors  $H$  possède un cycle hamiltonien si et seulement si  $H'_{x,y}$  possède un chemin hamiltonien pour une certaine arête  $x - y$ . **[Question. Pourquoi?]** Il suffit donc de tester  $|E(H)|$  fois une procédure de détection de chemin hamiltonien pour résoudre CYCLE HAMILTONIEN.

On pourrait arguer que la réduction précédente produit une instance du VOYAGEUR DE COMMERCE qui ne satisfait pas l'inégalité triangulaire. Cela ne prouve en rien, par exemple, qu'il n'y a pas d'algorithme efficace dans le cas du TSP métrique. En fait, il a été démontré dans [Kar15] que le TSP métrique ne peut être approché (en temps polynomial) à un facteur  $< 1 + 1/122$ , sauf si les classes P et NP sont confondues, ce qui est  $< 1\%$  de l'optimal. À titre de comparaison, le meilleur algorithme d'approximation connu pour le TSP métrique a un facteur d'approximation de 1.5 (voir le paragraphe 3.4.8), soit 50% de l'optimal. Cela laisse donc une grande marge d'amélioration. Des résultats d'inapproximabilité sont aussi donnés dans [Kar15] pour les variantes TSP asymétrique et TSP graphique mais qui restent en dessous des 2%.

### 3.4.5 Cas euclidien

Lorsque les points sont pris dans un espace euclidien de dimension  $\delta$ , c'est-à-dire  $V \subset \mathbb{R}^\delta$ , et que  $d$  correspond à la distance euclidienne, alors il existe un algorithme d'approximation réalisant le compromis temps *vs.* approximation suivant :

**Théorème 3.1 ([Aro98][Mit99])** *Pour tout  $\varepsilon > 0$ , il existe une  $(1 + \varepsilon)$ -approximation pour le problème du VOYAGEUR DE COMMERCE qui a pour complexité en temps*

$$n \cdot (\log n)^{O\left(\frac{1}{\varepsilon}\sqrt{\delta}\right)^{\delta-1}}.$$

On parle parfois de schéma d'approximation polynomial, car le facteur d'approximation  $1 + \varepsilon$  peut-être choisi arbitrairement proche de 1 tout en gardant un temps polynomial,  $\varepsilon$  et  $\delta$  étant ici des constantes.

Notons que, par exemple, pour  $\delta = 2$  et  $\varepsilon = 0.1$  (soit le plan avec au plus 10% de l'optimal), la complexité en temps est de seulement  $n \cdot (\log n)^{O(1)}$  ce qui est moins que le nombre de distances soit  $\Theta(n^2)$ . [Question. Pourquoi?] Ce résultat a valu à Arora et Mitchell le Prix Gödel en 2010. L'algorithme est réputé très difficile à implémenter, et en pratique on continue à utiliser des heuristiques.

### 3.4.6 Une 2-approximation

On va montrer que l'algorithme suivant est une 2-approximation. Il est plus général que l'algorithme d'Arora-Mitchell car il s'applique non seulement au cas de la distance euclidienne, mais aussi à toute fonction  $d$  vérifiant l'inégalité triangulaire. Il est aussi très simple à implémenter.

L'algorithme ApproxMST est basé sur le calcul d'un « arbre couvrant de poids minimum » que se dit *Minimum Spanning Tree* (MST) en Anglais. Rappelons qu'il s'agit de trouver un arbre couvrant dont la somme des poids de ses arêtes est la plus petite possible.

---

 Algorithme ApproxMST( $V, d$ )
 

---

**Entrée:** Une instance  $(V, d)$  du VOYAGEUR DE COMMERCE.

**Sortie:** Une tournée, c'est-à-dire un ordre sur les points de  $V$ .

---

1. Calculer un arbre couvrant de poids minimum  $T$  sur le graphe complet défini par  $V$  et les arêtes valuées par  $d$ .
  2. La tournée est définie par l'ordre de visite des sommets selon un parcours en profondeur d'abord de  $T$ .
- 

Le *graphe complet* est un graphe où il existe une arête entre chaque paire de sommets. Le graphe complet à  $n$  sommets possède donc  $\binom{n}{2} = n(n - 1)/2 = \Theta(n^2)$  arêtes.

**Exemple.** Voir la figure 3.22.

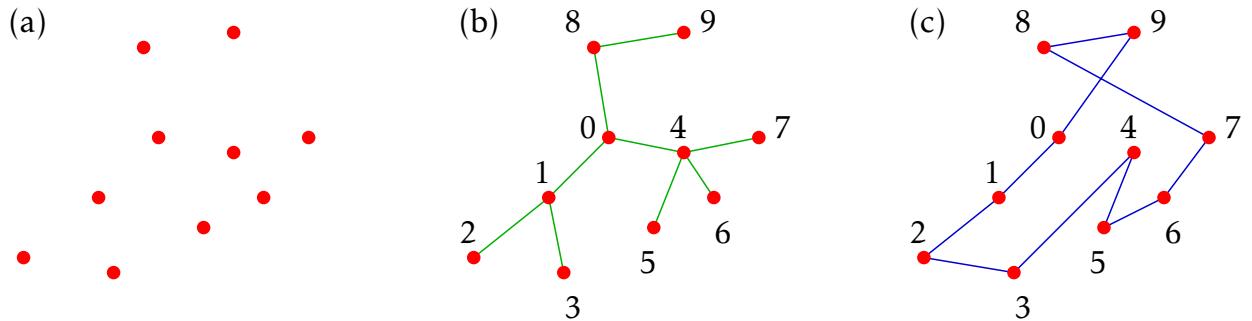


FIGURE 3.22 – (a) Ensemble de points sur lequel est appliqué ApproxMST; (b) L'arbre couvrant de poids minimum et un parcours en profondeur; (c) La tournée correspondante.

Il est clair que l'algorithme ApproxMST renvoie une tournée puisque dans l'ordre de première visite les points sont précisément visités une et une seule fois. Pour montrer que l'algorithme est une 2-approximation, il nous faut démontrer deux points :

1. sa complexité est polynomiale ; et
2. son facteur d'approximation est au plus 2.

**Complexité.** Calculer un arbre couvrant de poids minimum prend un temps de  $O(m \log n)$  pour un graphe ayant  $m$  arêtes et  $n$  sommets, en utilisant l'algorithme de Kruskal qui est assez simple à programmer. Avec l'algorithme de Prim (et une bonne structure de données) c'est  $O(n^2)$ . Ici, le graphe est complet, donc  $m = \Theta(n^2)$ . Ainsi, la première étape prend un temps  $O(n^2)$  avec Prim ou  $O(n^2 \log n)$  avec Kruskal.

Le parcours en profondeur prend un temps linéaire en le nombre de sommets et d'arêtes du graphe. Ici le graphe est un arbre sur  $n$  sommets, et donc  $n - 1$  arêtes. Cette

étape prend donc un temps  $O(n)$ .

On a donc montré :

**Proposition 3.1** *L'algorithme ApproxMST a pour complexité  $O(n^2)$ .*

**Parenthèse.** Il existe des algorithmes plus efficaces que Prim et Kruskal pour calculer un arbre couvrant de poids minimum pour un graphe à  $n$  sommets et  $m$  arêtes. Les plus rapides, dus à [Cha00] et [Pet99], ont une complexité en  $O(n + m \cdot \alpha(m, n))$  où  $\alpha(m, n)$  est la fonction inverse d'Ackermann<sup>19</sup>. Cette fonction croît extrêmement lentement. Pour toutes valeurs raisonnables de  $m$  et  $n$  (disons inférieures au nombre de particules de l'Univers),  $\alpha(m, n) \leq 4$ . Plus précisément<sup>20</sup>,  $\alpha(m, n) = \min\{i : A(i, \lceil m/n \rceil) > \log_2 n\}$  où  $A(i, j)$  est la fonction d'Ackermann définie par :

- $A(1, j) = 2^j$ , pour tout  $j \geq 1$ ;
- $A(i, 1) = A(i - 1, 2)$ , pour tout  $i > 1$ ;
- $A(i, j) = A(i - 1, A(i, j - 1))$ , pour tout  $i, j > 1$ .

L'algorithme résultant est réputé pour être terriblement compliqué. Il existe aussi des algorithmes probabilistes dont le temps moyen est  $O(m + n)$ .

Classiquement, la fonction d'Ackermann est plutôt définie ainsi :

- $A(0, j) = j + 1$ , pour tout  $j \geq 0$ ;
- $A(i, 0) = A(i - 1, 1)$ , pour tout  $i > 0$ ;
- $A(i, j) = A(i - 1, A(i, j - 1))$ , pour tout  $i, j > 0$ .

On a alors :

- $A(1, j) = 2 + (j + 3) - 3$
- $A(2, j) = 2 \times (j + 3) - 3$
- $A(3, j) = 2 \wedge (j + 3) - 3$
- $A(4, j) = 2 \wedge \dots \wedge 2 - 3$  avec  $j + 3$  deux empilés
- ...

La variante sur la fonction présentée au-dessus évite un terme additif  $-3$  de la version classique de  $A(i, j)$ .

**Facteur d'approximation.** C'est le point difficile en général. Il faut relier la longueur de la tournée optimale à la tournée construite par l'algorithme.

Rappelons que le *poids* d'un graphe arête-valué  $(G, \omega)$  est la valeur notée  $\omega(G) = \sum_{e \in E(G)} \omega(e)$ , c'est-à-dire la somme des poids de ses arêtes.

**Proposition 3.2** *La longueur de la tournée optimale pour l'instance  $(V, d)$  est plus grande que le poids de l'arbre de poids minimum couvrant  $V$ . Dit autrement,  $\text{OPT}(V, d) > d(T)$ .*

---

19. Voir aussi [ici](#) pour une définition alternative plus simple.

20. Il y a parfois des variantes dans les définitions de  $\alpha(m, n)$  :  $\lfloor m/n \rfloor$  au lieu de  $\lceil m/n \rceil$ , ou encore  $n$  au lieu de  $\log_2 n$ . Ces variantes simplifient souvent les démonstrations, c'est-à-dire les calculs, mais au final toutes les définitions restent équivalentes à un terme additif près.

**Preuve.** Soit  $T$  l'arbre couvrant de poids minimum calculé à l'étape 1 de l'algorithme. Le poids de  $T$ , vu comme un graphe arête-valué  $(T, d)$ , vaut  $d(T)$  puisque le poids de chaque arête de  $T$  est la distance donnée par  $d$  entre ses extrémités.

À partir de n'importe quelle tournée pour  $(V, d)$ , on peut former un cycle arête-valué  $(C, d)$  dont le poids  $d(C)$  correspond précisément à la longueur de la tournée (la somme des poids des arêtes qui vaut la distance  $d$  ici). Si on supprime une arête  $e$  quelconque de  $C$ , alors on obtient un arbre couvrant,  $C \setminus \{e\}$  n'ayant pas de cycle et couvrant toujours tous les sommets. En particulier, pour le cycle  $C^*$  correspondant à la tournée optimale, on a :

$$d(C^*) > d(C^* \setminus \{e\}) = d(C^*) - d(e) = \text{OPT}(V, d) - d(e) \geq d(T)$$

puisque  $T$  est un arbre de poids minimum et que  $d(C^*) = \text{OPT}(V, d)$ . On a donc montré que  $\text{OPT}(V, d) \geq d(T) + d(e) > d(T)$ .

**Parenthèse.** On peut raffiner un peu plus cette inégalité et donner une meilleure borne inférieure sur  $\text{OPT}(V, d)$ , ce qui est toujours intéressant pour évaluer les performances des heuristiques :

$$\text{OPT}(V, d) \geq d(T) + d(e^+) \quad (3.3)$$

où  $e^+$  est l'arête juste plus lourde que l'arête la plus lourde de  $T$ . Autrement dit, dans l'ordre croissant des arêtes du graphe (ici une clique), si  $e_i$  était la dernière arête ajoutée à  $T$ , alors  $e^+ = e_{i+1}$ . En effet, lorsqu'on forme un arbre à partir de  $C^*$ , plutôt que de choisir n'importe qu'elle arête  $e$ , on peut choisir d'enlever l'arête  $e^*$  la plus lourde de  $C^*$ . L'arête  $e^*$  ne peut être dans le MST [Question. Pourquoi ?]. Elle est aussi forcément plus lourde que la plus lourde du MST, c'est-à-dire  $d(e^*) \geq d(e^+)$ . [Question. Pourquoi ?] On a vu (en posant  $e = e^*$ ) que  $\text{OPT}(V, d) - d(e^*) \geq d(T)$ , ce qui implique  $\text{OPT}(V, d) \geq d(T) + d(e^*) \geq d(T) + d(e^+)$  et prouve l'équation 3.3. Évidemment  $d(T) + d(e^+)$  est une meilleure borne inférieure, mais  $e^*$  est par essence difficile à calculer (il faudrait connaître  $C^*$ ), contrairement à  $e^+$ .

□

Il reste à majorer la longueur de la tournée renvoyée par l'algorithme en fonction de  $d(T)$ . Pour cela, on a besoin de l'inégalité triangulaire.

**Proposition 3.3** La tournée obtenue par le parcours de  $T$  est de longueur au plus  $2 \cdot d(T)$ . Dit autrement,  $\text{ApproxMST}(V, d) \leq 2 \cdot d(T)$ .

**Preuve.** Soit  $v_0 - v_1 - \dots - v_{n-1} - v_0$  la tournée renvoyée par l'algorithme. Notons  $P_i$  le chemin dans  $T$  entre  $v_i$  et son suivant  $v_{i+1}$  (modulo  $n$ ). L'inégalité triangulaire permet d'affirmer que la longueur du segment  $v_i - v_{i+1}$  vaut au plus  $d(P_i)$ , le poids du chemin  $P_i$ . La longueur de la tournée renvoyée par l'algorithme est donc au plus  $\sum_{i=0}^{n-1} d(P_i)$ . Pour montrer que cette somme est au plus  $2 \cdot d(T)$ , il suffit d'observer que chaque arête  $e$  de  $T$  appartient à au plus deux chemins parmi  $P_0, \dots, P_{n-1}$ .

Pour le voir (cf. figure 3.23), on peut d'abord redessiner l'arbre  $T$ , éventuellement en réordonnant les fils autour de certains sommets, de sorte que parcours DFS de  $T$

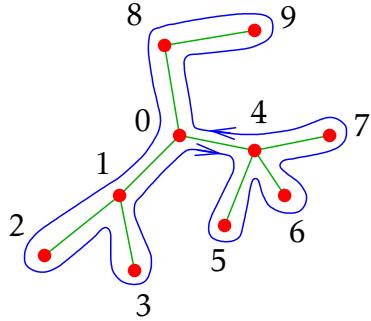


FIGURE 3.23 – Parcours de la face extérieure de l’arbre  $T$ , chaque arête étant parcourue exactement deux fois. L’arête  $0 – 4$  appartient aux chemins  $P_3$  et  $P_7$ .

corresponde à un parcours de sa face extérieure. Cela ne change évidemment pas la longueur des chemins  $P_i$  dans  $T$ . La suite des chemins  $P_0, \dots, P_{n-1}$  constitue alors un simple parcours de la face extérieure de  $T$  (les anglo-saxons parlent aussi de parcours eulérien<sup>21</sup>), chaque arête étant visitée en descendant (par exemple si  $P_i$  est une arête  $v_i - v_{i+1}$  de  $T$ ) ou en remontant (si  $P_i$  part d’une feuille).  $\square$

La combinaison des propositions 3.2 et 3.3 permet de conclure que la longueur de la tournée produite par l’algorithme est au plus deux fois l’optimale. En effet, on vient de voir que  $\text{ApproxMST}(V, d) \leq 2 \cdot d(T)$  et que  $d(T) < \text{OPT}(V, d)$ . On en déduit donc que  $\text{ApproxMST}(V, d) < 2 \cdot d(T)$ . Avec la proposition 3.1, on a donc montré que :

**Proposition 3.4** *L’algorithme ApproxMST est une 2-approximation.*

### 3.4.7 Union-Find

Bien que Prim soit plus rapide dans le cas où  $m = \Theta(n^2)$ , les détails de son implémentation sont plus nombreux que ceux de Kruskal. Nous allons détailler l’implémentation de Kruskal, en particulier la partie permettant de savoir si une arête forme un cycle ou pas, et donc si elle doit être ajoutée à la forêt courante. Rappelons que dans cet algorithme (qui est glouton), on ajoute les arêtes par poids croissant, sans créer de cycles, jusqu’à former un arbre couvrant.

**Parenthèse.** La validité de l’algorithme de Kruskal se démontre par un argument d’échange, qui est souvent utilisé pour prouver l’optimalité d’un algorithme glouton.

On considère l’arbre  $A$  construit par Kruskal et  $B$  un arbre de poids minimum. L’hypothèse est que  $A \neq B$ . L’argument consiste à montrer que dans ce cas on peut, à l’aide

---

21. De manière générale pour un graphe  $G$ , c’est le plus petit cycle visitant chacune des arêtes de  $G$ , une arête pouvant être traversée plusieurs fois en présence de sommets de degré impair.

d'échanges entre  $A$  et  $B$ , améliorer la solution de  $B$ , ce qui conduit bien sûr à une contradiction. Pour simplifier l'argument, on supposera dans un premier temps que toutes les arêtes du graphe que l'on veut couvrir ont des poids différents.

On considère la première décision de Kruskal où l'arête  $e$  est prise pour  $A$  mais pas pour  $B$ . L'arête  $e$  forme un cycle  $C$  dans  $B$  [Question. Pourquoi?]. De plus  $C$  contient au moins une arête  $e'$  de poids  $\omega(e') > \omega(e)$  [Question. Pourquoi?]. On peut alors échanger les arêtes  $e$  et  $e'$  dans  $B$  conduisant à un arbre couvrant  $B'$  de poids strictement inférieur : contradiction. Donc  $A = B$ , montrant que l'arbre  $A$  calculé par Kruskal est un arbre de poids minimum.

[Cyril. À finir le cas où le poids des arêtes peuvent être égaux. On peut transformer les poids en tenant compte des identifiants des sommets pour les rendre uniques et permettant de retrouver le poids initial de l'arbre. Par exemple, pour des poids entiers et non nuls, on peut ajouter  $n$  importe quel nombre entre  $1/n^2$  et  $1/n$  sans changer le choix de l'arbre. Pour obtenir son poids il suffira de ne garder que la partie entière du poids total.]

Le problème général sous-jacent est de maintenir les composantes connexes d'un graphe (ici une forêt) qui au départ est composé de sommets isolés et qui croît progressivement par ajout d'arêtes (cf. figure 3.24).

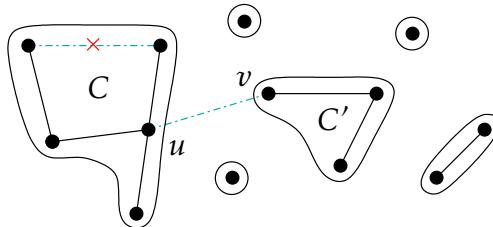


FIGURE 3.24 – Maintien des composantes connexes d'un graphe à l'aide d'une forêt couvrante : on ajoute une arête seulement si elle ne forme pas de cycle.

Pour cela on va résoudre un problème assez général de structure de données qui est le suivant. Dans ce problème il y a deux types d'objets : des *éléments* et des *ensembles*. L'objectif est de pouvoir réaliser le plus efficacement possibles les deux opérations suivantes (voir la figure 3.25 pour un exemple) :

- FUSIONNER deux ensembles donnés ;
- TROUVER l'ensemble contenant un élément donné.



FIGURE 3.25 – Exemple de 4 fusions d'ensembles sur 6 éléments, aboutissant aux ensembles  $\{a, b, c, d\}$  et  $\{e, f\}$ . Les ensembles sont codés par des arbres enracinés. Ils sont identifiés par leur racine.

Par rapport à notre problème de composantes connexes, les éléments sont les sommets et les ensembles les composantes connexes. Muni d'une telle structure de données, l'algorithme de Kruskal peut se résumer ainsi :

---

Algorithme Kruskal( $G, \omega$ )

---

**Entrée:** Un graphe arête-valué  $(G, \omega)$ .

**Sortie:** Un arbre couvrant de poids minimum.

---

1. Initialiser  $T := (V(G), \emptyset)$ .
  2. Pour chaque arête  $uv$  de  $G$  prise dans l'ordre croissant de leur poids  $\omega$  :
    - (a) TROUVER la composante  $C$  de  $u$  et la composante  $C'$  de  $v$ ;
    - (b) si  $C \neq C'$ , ajouter  $uv$  à  $T$  et FUSIONNER  $C$  et  $C'$ .
  3. Renvoyer  $T$ .
- 

La structure de données qui supporte ces opérations s'appelle *Union-Find*. Comme on va le voir, elle est particulièrement simple à mettre en œuvre et redoutablement efficace.

La structure de données représente chaque ensemble par un arbre enraciné, les noeuds étant les éléments de l'ensemble. L'ensemble est identifié par la racine de l'arbre. Donc trouver l'ensemble d'un élément revient en fait à trouver la racine de l'arbre le contenant. Notez bien que l'arbre enraciné représentant un ensemble (ou une composante connexe) n'a pas *a priori* de rapport avec l'arbre  $T$  construit par Kruskal.

On code un arbre enraciné par la relation de parenté, un tableau `parent[]`, avec la convention que `parent[u]=u` si `u` est la racine. On suppose qu'on a un total de  $n$  éléments qui sont, pour simplifier, des entiers (`int`) que l'on peut voir comme les indices des éléments. Au départ, tout le monde est racine de son propre arbre qui comprend un seul noeud : on a  $n$  éléments et  $n$  singltons.

```
// Initialisation Union-Find (v1)
int parent[n];
for(u=0; u<n; u++) parent[u]=u;
```

Pour trouver l'ensemble contenant un élément, on cherche la racine de l'arbre auquel il appartient. Pour la fusion de deux ensembles, identifiés par leur racine (disons `x` et `y`), on fait pointer une des deux racines vers l'autre (ici `y` pointe vers `x`). Ce qui donne, en supposant pour simplifier que `parent[]` est une variable globale :

```
// Union-Find (v1)
void Union(int x, int y){
    parent[y]=x;
}
int Find(int u){
    while(u!=parent[u]) u=parent[u];
    return u;
}
```

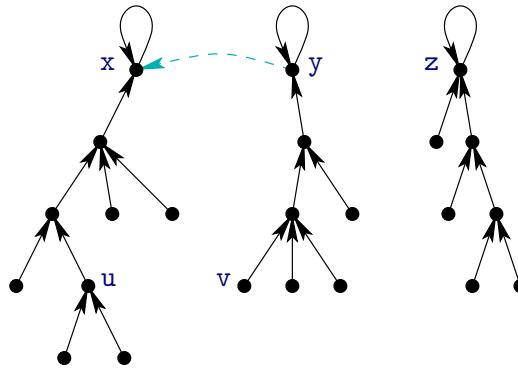


FIGURE 3.26 – Fusion des ensembles  $x=\text{Find}(u)$  et  $y=\text{Find}(v)$ , tous deux représentés par des arbres enracinés, avec  $\text{Union}(x,y)$ .

Attention ! Pour le problème du maintien des composantes connexes d'un graphe, l'arbre enraciné qui représente l'ensemble n'a rien à voir avec la composante connexe elle-même (qui dans Kruskal se trouvent être aussi un arbre). Les arcs des arbres codant les ensembles ne correspondent pas forcément à des arêtes de la composante. Dans la figure 3.26, on va fusionner la composante de  $u$  avec celle de  $v$  à cause d'une arête  $u-v$ . On obtiendra une nouvelle composante représentée par un arbre ayant un arc entre  $x$  et  $y$ , mais sans arc entre  $u$  et  $v$ .

On fait la fusion d'ensembles et pas d'éléments. Par exemple pour fusionner l'ensemble contenant  $u$  avec l'ensemble contenant  $v$ , il faut d'abord chercher leurs racines respectives, ce qui se traduit par (cf. aussi la figure 3.26) :

```
Union(Find(u),Find(v));
```

En terme de complexité, `Union()` prend un temps constant, et `Find(u)` prend un temps proportionnel à la profondeur de  $u$ , donc au plus la hauteur de l'arbre. Malheureusement, après seulement  $n-1$  fusions, la hauteur d'un arbre peut atteindre  $n-1$  comme dans l'exemple suivant :

```
for(int u=1; u<n; u++)
    Union(Find(u),Find(0));
```

Cela aboutit à un arbre à un chemin contenant tous les éléments, l'élément 0 étant une feuille dont la profondeur ne cesse d'augmenter :

$$\circlearrowleft n - 1 \leftarrow n - 2 \leftarrow \dots \leftarrow 2 \leftarrow 1 \leftarrow 0$$

Plus embêtant, le temps cumulé de ces fusions est de l'ordre de  $n^2$  puisque `Find(0)` à l'étape  $u$  prend un temps proportionnel à  $u$ . Ce qui n'est pas très efficace, même si dans cet exemple on aurait pu faire mieux avec `Union(Find(0),Find(u))`. [Question. Pourquoi?]. On va faire beaucoup mieux grâce aux deux optimisations suivantes.

**Première optimisation.** Cette optimisation, dite du *rang*, consiste à fusionner le plus petit arbre avec le plus grand (en terme de hauteur). L'idée est que si on rattache un arbre peu profond à la racine du plus profond, alors la hauteur du nouvel arbre ne changera pas (cf. figure 3.27). Elle ne changera que si les arbres sont de même hauteur. Pour cela on ajoute donc un simple tableau `rank[]` permettant de gérer la hauteur de chacun des arbres qu'il va falloir maintenir. On va mettre à jour le rang seulement s'il doit augmenter. Pour cette première optimisation, si `x` est une racine, `rank[x]` va correspondre à la hauteur de son arbre. Pour la deuxième, il s'agira d'un simple majorant de cette hauteur.

```
// Initialisation Union-Find (v2)
int parent[n], rank[n];
for(u=0; u<n; u++) parent[u]=u, rank[u]=0;
```

**Parenthèse.** De manière générale en algorithmique, l'augmentation de l'espace de travail peut permettre un gain de temps. C'est par exemple le cas en programmation dynamique discutée au chapitre 2. Cela a cependant un coût : celui de la mise à jour des informations lors de chaque opération. Et c'est nécessaire ! En effet, s'il n'y avait pas besoin de mise à jour, c'est que l'information n'était pas vraiment utile. Pour les structures de données, il y a donc un compromis entre le temps de requête (c'est-à-dire la complexité en temps des opérations supportées par la structure de données), la taille de la structure de données et le temps de mise à jour qui inévitablement va s'allonger en fonction de la taille.

```
// Union (v2)
void Union(int x, int y){
    if(rank[x]>rank[y]) parent[y]=x; // y → x
    else{ parent[x]=y; // x → y
        if(rank[x]==rank[y]) rank[y]++;
    }
}
```

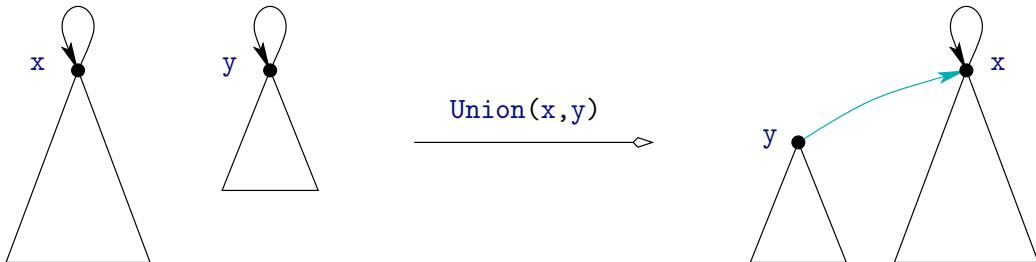


FIGURE 3.27 – Opération `Union(x,y)` avec optimisation dite du rang : c'est l'arbre le plus petit qui se raccroche au plus grand.

Notez que ce qui nous intéresse ce n'est pas la hauteur de chacun des sommets, mais seulement des arbres (ici les racines) ce qui permet une mise à jour plus rapide. La complexité de l'opération `Union()`, bien que légèrement plus élevée, est toujours constante. Le gain pour `Find()` est cependant substantiel.

**Proposition 3.5** *Tout arbre de rang  $r$  possède au moins  $2^r$  éléments.*

**Preuve.** Par induction sur  $r$ . Pour  $r = 0$ , c'est évident, chaque arbre contenant au moins  $1 = 2^0$  élément. Supposons vraie la propriété pour tous les arbres de rang  $r$ . D'après le code, on obtient un arbre de rang  $r + 1$  seulement dans le cas où l'arbre est obtenu par la fusion de deux arbres de rang  $r$ . Le nouvel arbre contient, par hypothèse, au moins  $2^r + 2^r = 2^{r+1}$  éléments.  $\square$

Il est clair qu'un arbre possède au plus  $n$  éléments. Donc si un arbre de rang  $r$  possède  $k$  éléments, alors on aura évidemment  $2^r \leq k \leq n$  ce qui implique  $r \leq \log_2 n$ . Donc chaque arbre a un rang  $O(\log n)$ . Il est facile de voir, par une simple induction, que le rang de l'arbre est bien sa hauteur. Cela implique que la complexité de `Find()` est  $O(\log n)$ . C'est un gain exponentiel par rapport à la version précédente !

**Deuxième optimisation.** La seconde optimisation, appelée *compression de chemin*, est basée sur l'observation qu'avant de faire `Union()` on fait un `Find()` (en fait deux). Lors du `Find()` sur un élément  $u$  qui a pour effet de parcourir le chemin de  $u$  vers sa racine, on

en profite pour connecter directement à la racine chaque élément du chemin parcouru. C'est comme si le chemin de  $u$  à sa racine avait été compressé en une seul arête ramenant tous les sous-arbres accrochés à ce chemin comme fils de la racine. Voir la figure 3.28.

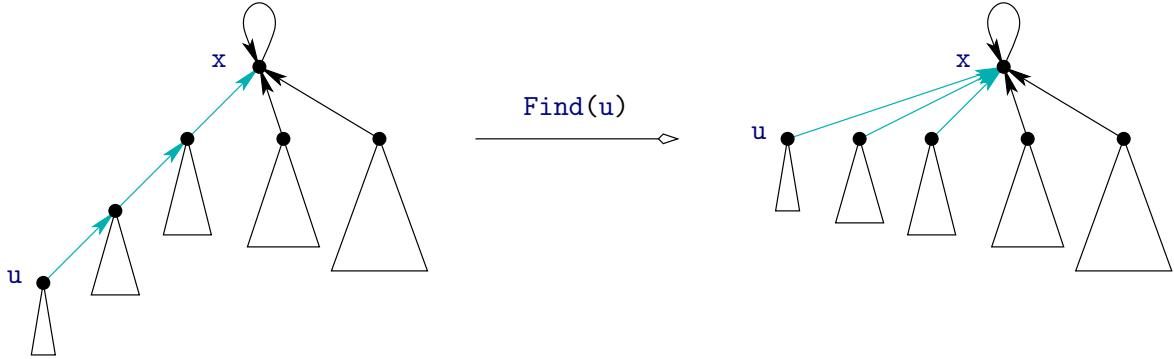


FIGURE 3.28 – Opération  $\text{Find}(u)$  avec compression de chemin.

Cela ne change pas la complexité de l'opération de  $\text{Find}(u)$ , il s'agit d'un parcours que l'on effectue de toute façon. Mais cela va affecter significativement la complexité des  $\text{Find}()$  ultérieurs puisque l'arbre contenant  $u$  a été fortement raccourci. Voici le code (final) :

```
// Find (v2)
int Find(int u){
    if(u!=parent[u]) parent[u]=Find(parent[u]);
    return parent[u];
}
```

On pourrait éviter la récursivité avec deux parcours : un premier pour trouver la racine et un second pour changer tous les parents.

On remarque que  $\text{rank}[]$  n'est pas modifié par  $\text{Find}()$  alors que la hauteur de l'arbre est susceptible de diminuer. Le rang devient un simple majorant. Ce n'est pas gênant, car ce qui compte c'est que les  $\text{Find}()$  aient un coût faible. Avec cette optimisation, il devient très difficile d'avoir des arbres de grande profondeur. Car pour qu'un élément soit profond, il faut l'avoir ajouté, donc avoir fait un  $\text{Find}()$  sur cet élément, ce qui raccourcit l'arbre. On peut montrer :

**Proposition 3.6** *Lorsque les deux optimisations « rang » et « compression de chemin » sont réalisées, la complexité de  $m$  opérations de fusion et/ou de recherche sur  $n$  éléments est de  $O(m \cdot \alpha(m, n))$  où  $\alpha(m, n)$  est la fonction inverse d'Ackermann<sup>22</sup>, une fois l'initialisation de la structure de données effectuée en  $O(n)$ .*

22. Ce résultat, ainsi que la fonction inverse Ackermann aussi définie page 93, est expliqué [ici](#).

On ne démontrera pas ce résultat qui est difficile à établir. On dit aussi parfois que la *complexité amortie* des opérations de fusion et de recherche est de  $O(\alpha(m, n))$  dans la mesure où la somme de  $m$  opérations est  $O(m \cdot \alpha(m, n))$ .

On peut montrer que  $\alpha(m, n) \leq 4$  pour toutes valeurs réalistes de  $m$  et de  $n$ , jusqu'à  $2^{2048} \gg 10^{500}$  soit beaucoup plus que le nombre de particules de l'univers estimé à  $10^{80}$ . Cela n'a évidemment pas de sens de vouloir allouer un tableau de taille  $n$  aussi grande.

Il a été démontré dans [Tar79][FS89] que le terme  $\alpha(m, n)$  est en fait nécessaire. Quelle que soit la structure de données utilisée, il n'est nécessaire d'accéder à  $\Omega(m \cdot \alpha(m, n))$  mots mémoire pour effectuer  $m$  opérations de fusion et/ou de recherche dans le pire des cas.

**Parenthèse.** La fonction inverse d'Ackermann apparaît aussi dans le contexte de la géométrie discrète, où il s'agit de déterminer dans un arrangement de  $n$  segments de droite du plan la complexité de l'enveloppe basse, c'est-à-dire le nombre de sous-segments que verrait un observateur basé sur l'axe des abscisses (voir la figure 3.29 à gauche).

Cette complexité intervient dans les algorithmes permettant de déterminer cette enveloppe basse, comme par exemple les algorithmes de rendu par lancer de rayons (ray-tracing ou eye-tracing) pour des scènes composés d'objets polygonaux s'intersectant (ou non, comme sur la figure 3.29 à droite).

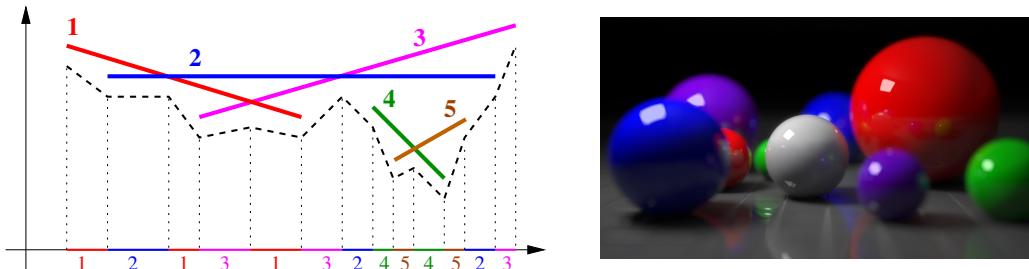


FIGURE 3.29 – À gauche, l'enveloppe basse pour  $n = 5$  segments, représentée approximativement en pointillé noir. Sa complexité, notée  $EB(n)$ , correspond au nombre d'intervalles des sous-segments projetés sur l'axe des abscisses. On a  $EB(5) = 13$  et la suite  $1, 2, 1, 3, 1, \dots, 5, 2, 1$  forme une suite de Davenport-Schinzel d'ordre trois. De manière générale,  $EB(n) \sim 2n \cdot \bar{\alpha}(n)$  avec  $\bar{\alpha}(n) = \min\{i : A(i, i) \geq n\}$ ,  $A(i, j)$  étant la fonction d'Ackermann rencontrée page 93. C'est presque linéaire car on peut montrer que  $\bar{\alpha}(n) \leq \alpha(n^2, n) + 1$  (cf. page 102), et on rappelle que  $\alpha(m, n) \leq 4$  pour toutes valeurs réalistes de  $m$  et  $n$ . À droite, rendu d'objets 3D obtenus par algorithmes de lancer de rayons où cette complexité intervient (mais pas que). Source Wikipédia.

### 3.4.8 Algorithme de Christofides

Il s'agit d'une variante de l'algorithme précédent, due à Nicos Christofides en 1976 [Chr76], et qui donne une 1.5-approximation. C'est actuellement le meilleur algorithme d'approximation pour le TSP métrique.

L'algorithme utilise la notion de *couplage parfait* de poids minimum. Il s'agit d'apparier les sommets d'un graphe arête-valuée  $(G, \omega)$  par des arêtes indépendantes de  $G$  (deux arêtes ne pouvant avoir d'extrémité commune). Bien sûr, pour pouvoir appairer tous les sommets, il faut que  $G$  possède un nombre pair de sommets. Un *couplage parfait* est ainsi une forêt couvrante  $F$  où chaque composante est composée d'une seule arête<sup>23</sup>.

Parmi tous les couplages  $F$  de  $(G, \omega)$  il s'agit de trouver celui de poids  $\omega(F)$  minimum. Un couplage parfait de poids minimum, s'il en existe un<sup>24</sup>, peut être calculé en temps  $O(n^3)$ . Ce dernier algorithme est complexe et ne sera pas abordé dans ce cours.

---

#### Algorithme ApproxChristofides( $V, d$ )

---

**Entrée:** Une instance  $(V, d)$  du VOYAGEUR DE COMMERCE.

**Sortie:** Une tournée, c'est-à-dire un ordre sur les points de  $V$ .

---

1. Calculer un arbre couvrant de poids minimum  $T$  sur le graphe complet défini par  $V$  et les arêtes valuées par  $d$ .
  2. Calculer l'ensemble  $I$  des sommets de  $T$  de degré impair.
  3. Calculer un couplage parfait de poids minimum  $F$  pour le graphe induit par  $I$ .
  4. La tournée est définie par un circuit eulérien du multi-graphe  $T \cup F$  dans lequel on ignore les sommets déjà visités.
- 

On rappelle qu'un *circuit eulérien* d'un multi-graphe, c'est-à-dire d'un graphe possédant éventuellement plusieurs arêtes entre deux sommets, est un circuit permettant de visiter une et une fois chacune des arêtes d'un graphe. Cela est possible si et seulement si tous les sommets du graphes sont de degrés<sup>25</sup> pairs.

**Exemple.** La figure 3.30 représente l'exécution de l'algorithme ApproxChristofides( $V, d$ ), sur la même instance que l'exemple de la figure 3.22. La tournée n'est pas exactement la même.

23. Un couplage (donc pas forcément parfait) est une forêt couvrante où les composantes sont réduites à un sommet ou une arête

24. Même si  $G$  a un nombre pair de sommet, il pourrait ne pas avoir de couplage parfait, comme une étoile à trois feuilles par exemple.

25. Le degré d'un sommet est le nombre d'arêtes incidentes à ce sommet, ce qui peut donc être inférieur au nombre de voisins en présence d'arêtes multiples.

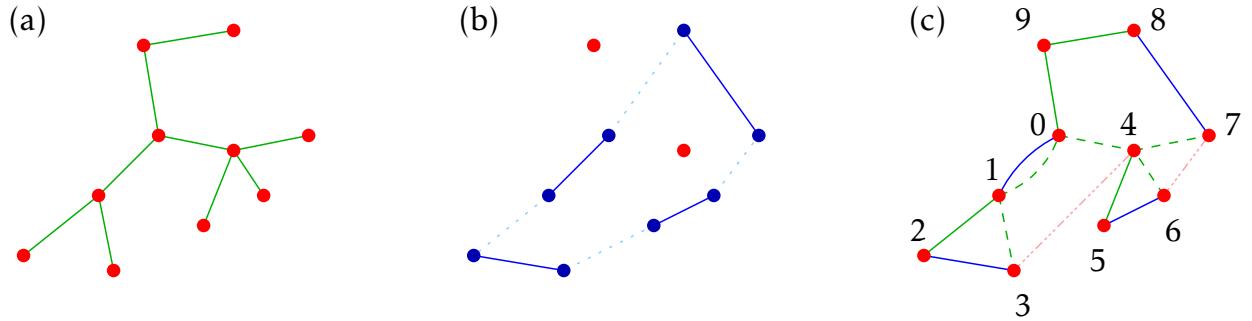


FIGURE 3.30 – (a) Arbre couvrant  $T$  de poids minimum ; (b) Couplage parfait  $F$  de poids minimum pour les points  $I$  (en bleu) correspondant aux sommets de degrés impairs de  $T$  ; (c) Multi-graphe  $T \cup F$  et la tournée résultante : les chemins de  $T$  en pointillé vert ( $3 \rightarrow 1 \rightarrow 0 \rightarrow 4$  et  $6 \rightarrow 4 \rightarrow 7$ ) sont court-circuitées par les arêtes roses. Elle est un peu plus courte que la tournée de la figure 3.22(c).

**Validité.** On peut se convaincre de la validité de l’algorithme en remarquant :

- Le couplage parfait existe bien car  $|I|$  est pair (rappelons que dans tout graphe, il existe un nombre pair de sommet de degré impair) et que le graphe induit par  $I$  est une clique.
- L’ajout du couplage parfait  $F$  à  $T$  produit un multi-graphe où tous les sommets sont de degré pairs, puisqu’on ajoute exactement une arête incidente à chaque sommet de degré impair de  $T$ .
- Le circuit eulérien de  $T \cup F$  visite au moins une fois chacun des sommets de  $V$ , puisque toutes les arêtes sont visitées et que  $T$  couvre  $V$ .

**Facteur d’approximation.** La longueur de la tournée renvoyée par l’algorithme,  $\text{ApproxChristofides}(V, d)$ , est au plus la somme des poids des arêtes du circuit eulérien de  $T \cup F$ . Cela peut être moins car on saute les sommets déjà visités, ce qui grâce à l’inégalité triangulaire produit un raccourci.

On a donc  $\text{ApproxChristofides}(V, d) \leq d(T \cup F) = d(T) + d(F)$ . On a déjà vu que  $d(T) < d(C^*) = \text{OPT}(V, d)$ . Soit  $C_I$  la tournée optimale pour l’instance  $(I, d)$ , donc restreinte aux sommets  $I$ . Clairement  $d(C_I) \leq d(C^*)$  puisque  $I \subseteq V$ .

Remarquons qu’à partir de la tournée  $C_I$  on peut construire deux couplages parfaits pour  $I$  : l’un obtenu en prenant une arête sur deux, et l’autre en prenant son complémentaire. Le plus léger d’entre eux a un poids  $\leq \frac{1}{2}d(C_I)$  puisque leur somme fait  $d(C_I)$ . Il suit que le couplage parfait  $F$  de poids minimum pour  $I$  est de poids  $d(F) \leq \frac{1}{2}d(C_I)$ .

En combinant les différentes inégalités on obtient que :

$$\begin{aligned}
 \text{ApproxChristofides}(V, d) &\leqslant d(T) + d(F) < d(C^*) + \frac{1}{2} \cdot d(C_I) \\
 &= d(C^*) + \frac{1}{2}d(C^*) = \frac{3}{2} \cdot d(C^*) \\
 &= \frac{3}{2} \cdot \text{OPT}(V, d)
 \end{aligned}$$

ce qui montre que le facteur d'approximation est de 1.5.

Il est clair que l'algorithme ApproxChristofides est de complexité polynomiale. L'étape la plus coûteuse (qui est aussi la plus complexe) est celle du calcul du couplage parfait de poids minimum en  $O(n^3)$ . La complexité totale de l'algorithme étant ainsi de  $O(n^3)$ . On a donc montré que :

**Proposition 3.7** *L'algorithme ApproxChristofides est une 1.5-approximation.*

**Parenthèse.** *On peut construire une instance critique pour l'algorithme ApproxChristofides, c'est-à-dire d'une instance où le facteur d'approximation est atteint (ou approché asymptotiquement). En effet, ce n'est parce qu'on a prouvé que le facteur d'approximation est un certain  $\alpha$  qu'il existe des instances où ce facteur est atteint.*

*On choisit un nombre  $n$  impair de points formant  $\lfloor n/2 \rfloor$  triangles équilatéraux de longueur unité comme le montre la figure 3.31.*

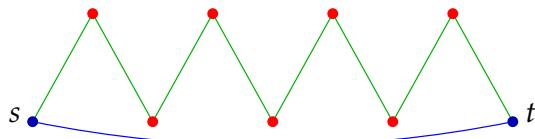


FIGURE 3.31 – Instance critique pour ApproxChristofides composé de  $\lfloor n/2 \rfloor$  triangles équilatéraux unités. L'arbre  $T$  est en vert et le couplage  $F$  en bleu.

*L'arbre de poids minimum  $T$  est le chemin de  $s$  à  $t$  parcourant tous les points, et donc  $d(T) = n - 1$ . Il n'y a alors que  $s$  et  $t$  qui sont de degré impair dans  $T$ . Donc le couplage parfait  $F$  est réduit au segment  $s - t$  dont le coût est le nombre de triangles (chaque base valant 1), soit  $\lfloor n/2 \rfloor$ . La tournée produite par ApproxChristofides a un coût de  $d(T) + d(C) = (n - 1) + \lfloor n/2 \rfloor = n - 1 + n/2 - 1/2 = 1.5n - 1.5$ . Or la tournée optimale, obtenue en formant l'enveloppe convexe des  $n$  points, est de coût  $n$ . (On ne peut pas faire moins, la distance minimal entre deux points quelconques étant 1.) Le facteur d'approximation sur cette instance,  $1.5 - O(1/n)$ , approche aussi près que l'on veut 1.5.*

### 3.5 Morale

- Le problème du VOYAGEUR DE COMMERCE (TSP) est un problème difficile, c'est-à-dire qu'on ne sait pas le résoudre en temps polynomial. Il est aussi difficile à approximer dans sa version générale, mais pas lorsque la fonction de distance  $d$  vérifie l'inégalité triangulaire.
- Il peut-être résolu de manière exacte par programmation dynamique, mais cela requière un temps exponentiel en le nombre de points.
- Lorsque la méthode exacte ne suffit pas (car par exemple  $n$  est trop grand) on cherche des heuristiques ou des algorithmes d'approximation censés être bien plus rapides, au moins en pratique.
- Il existe de nombreuses heuristiques qui tentent de résoudre le TSP. L'algorithme du « point le plus proche » (qui est un algorithme glouton) et l'algorithme 2-Opt (qui est un algorithme d'optimisation locale) en sont deux exemples. Il en existe beaucoup d'autres.
- Un algorithme glouton n'est pas un algorithme qui consomme plus de ressources que nécessaire. Cette stratégie algorithmique consiste plutôt à progresser tant que possible sans remettre en question ses choix. En quelque sorte un algorithme glouton avance sans trop réfléchir.
- Les algorithmes d'approximation sont de complexité polynomiale et donnent des garanties sur la qualité de la solution grâce au facteur d'approximation, contrairement aux heuristiques qui ne garantissent ni la complexité polynomiale ni un facteur d'approximation constant. Le meilleur connu pour le TSP métrique, c'est-à-dire lorsque  $d$  vérifie l'inégalité triangulaire, a un facteur d'approximation de 1.5, à l'aide une variante astucieuse de l'algorithme basé sur le *DFS* d'un arbre couvrant de poids minimum (MST).
- Pour être efficace, les algorithmes doivent parfois mettre en œuvre des structures de données efficaces, comme *union-and-find* qui permet de maintenir les composantes connexes d'un graphe en temps linéaire en pratique.
- On peut parfois optimiser les structures de données, et donc les algorithmes, en augmentant l'espace de travail, en utilisant des tables auxiliaires pour permettre, par exemple, l'optimisation du rang dans *union-and-find*. Le prix à payer est le coût du maintien de ces structures auxiliaires. De manière générale, il y a un compromis entre la taille, le temps de mise à jour de la structure de données et le temps de requête. Augmenter l'espace implique des mises à jour de cet espace, mais permet de réduire le temps de requêtes.

## Bibliographie

[ABCC06] D. L. APPLEGATE, R. E. BIXBY, V. CHVÁTAL, AND W. J. COOK, *The Traveling Sa-*

- lesman Problem – A Computational Study*, Princeton Series in Applied Mathematics, Wiley-Interscience, 2006. ISBN : 978-0-691-12993-8.
- [Aro98] S. ARORA, *Polynomial time approximation schemes for euclidean traveling salesman and other geometric problems*, Journal of the ACM, 45 (1998), pp. 753–782. doi : [10.1145/290179.290180](https://doi.org/10.1145/290179.290180).
  - [BH15] J. BRECKLINGHAUS AND S. HOUGARDY, *The approximation ratio of the greedy algorithm for the metric traveling salesman problem*, Operations Research Letters, 43 (2015), pp. 259–261. doi : [10.1016/j.orl.2015.02.009](https://doi.org/10.1016/j.orl.2015.02.009).
  - [Cha00] B. CHAZELLE, *A minimum spanning tree algorithm with inverse-Ackermann type complexity*, Journal of the ACM, 46 (2000), pp. 1028–1047. doi : [10.1145/355541.355562](https://doi.org/10.1145/355541.355562).
  - [Chr76] N. CHRISTOFIDES, *Worst-case analysis of a new heuristic for the travelling salesman problem*, Management Science Research Report 388, Graduate School of Industrial Administration, Carnegie-Mellon University, Pittsburgh, February 1976.
  - [CKT99] B. CHANDRA, H. J. KARLOFF, AND C. A. TOVEY, *New results on the old k-Opt algorithm for the traveling salesman problem*, SIAM Journal on Computing, 28 (1999), pp. 1998–2029. doi : [10.1137/S0097539793251244](https://doi.org/10.1137/S0097539793251244).
  - [CLRS01] T. H. CORMEN, C. E. LEISERSON, R. L. RIVEST, AND C. STEIN, *Introduction à l’algorithmique (2e édition)*, DUNOD, 2001.
  - [Coo11] W. J. COOK, *In Pursuit of the Traveling Salesman : Mathematics at the Limits of Computation*, Princeton University Press, 2011. ISBN : 978-0-691-15270-7.
  - [ERV07] M. ENGLERT, H. RÖGLIN, AND B. VÖCKING, *Worst case and probabilistic analysis of the 2-opt algorithm for the TSP*, in 18th Symposium on Discrete Algorithms (SODA), ACM-SIAM, January 2007, pp. 1295–1304.
  - [FS89] M. L. FREDMAN AND M. E. SAKS, *The cell probe complexity of dynamic data structures*, in 21st Annual ACM Symposium on Theory of Computing (STOC), ACM Press, May 1989, pp. 345–354. doi : [10.1145/73007.73040](https://doi.org/10.1145/73007.73040).
  - [GYZ02] G. GUTIN, A. YEO, AND A. ZVEROVICH, *Traveling salesman should not be greedy : domination analysis of greedy-type heuristics for the TSP*, Discrete Applied Mathematics, 117 (2002), pp. 81–86. doi : [10.1016/S0166-218X\(01\)00195-0](https://doi.org/10.1016/S0166-218X(01)00195-0).
  - [HW15] S. HOUGARDY AND M. WILDE, *On the nearest neighbor rule for the metric traveling salesman problem*, Discrete Mathematics, 195 (2015), pp. 101–103. doi : [10.1016/j.dam.2014.03.012](https://doi.org/10.1016/j.dam.2014.03.012).
  - [JM97] D. S. JOHNSON AND L. A. McGEOCH, *The traveling salesman problem : A case study in local optimization*, 1997. Local Search in Combinatorial Optimization, E.H.L. Aarts and J.K. Lenstra (eds.), John Wiley and Sons, London, 1997, pp. 215–310.

- [Kar15] M. KARPINSKI, *Towards better inapproximability bounds for TSP : A challenge of global dependencies*, in Electronic Colloquium on Computational Complexity (ECCC), vol. Report No. 97, June 2015.
- [KB05] C. S. KAPLAN AND R. BOSCH, *TSP art*, in Renaissance Banff : Mathematical Connections in Art, Music and Science, R. Sarhangi and R. V. Moody, eds., Bridges Conference, July 2005, pp. 301–308. <http://archive.bridgesmathart.org/2005/bridges2005-301.html>.
- [Mit99] J. S. MITCHELL, *Guillotine subdivisions approximate polygonal subdivisions : A simple polynomial-time approximation scheme for geometric TSP, k-MST, and related problems*, SIAM Journal on Computing, 28 (1999), pp. 1298–1309. doi : [10.1137/S0097539796309764](https://doi.org/10.1137/S0097539796309764).
- [Pet99] S. PETTIE, *Finding minimum spanning trees in  $O(m\alpha(m,n))$* , Tech. Rep. TR-99-23, University of Texas, October 1999.
- [RSLI77] D. J. ROSENKRANTZ, R. E. STEARNS, AND P. M. LEWIS II, *An analysis of several heuristics for the traveling salesman problem*, SIAM Journal on Computing, 6 (1977), pp. 563–581. doi : [10.1137/0206041](https://doi.org/10.1137/0206041).
- [Tar79] R. E. TARJAN, *A class of algorithms which require nonlinear time to maintain disjoint sets*, Computer and System Sciences, 18 (1979), pp. 110–127. doi : [10.1016/0022-0000\(79\)90042-4](https://doi.org/10.1016/0022-0000(79)90042-4).
- [UL97] C. UMANS AND W. LENHART, *Hamiltonian cycles in solid grid graphs*, in 38th Annual IEEE Symposium on Foundations of Computer Science (FOCS), IEEE Computer Society Press, October 1997, pp. 496–505. doi : [10.1109/SFCS.1997.646138](https://doi.org/10.1109/SFCS.1997.646138).



*Physarum polycephalum, organisme unicellulaire (donc sans système nerveux ni cerveau), est capable de résoudre des problèmes de calcul de plus courts chemins [NYT00].*

## Sommaire

4.1	Introduction	109
4.2	L'algorithme de Dijkstra	114
4.3	L'algorithme A*	122
4.4	Morale	133
	Bibliographie	136

Mots clés et notions abordées dans ce chapitre :

- Intelligence Artificielle (IA)
- *pathfinding, navigation mesh*
- algorithme de Dijkstra
- algorithme A\*

## 4.1 Introduction

### 4.1.1 Pathfinding

La recherche de chemin (*pathfinding* en Anglais) est l'art de trouver un chemin entre deux points : un point de départ  $s$  (pour *start* ou *source*) et une cible  $t$  (pour *target*). C'est un domaine<sup>1</sup> à part entière de l'IA en Informatique

Il existe de nombreux algorithmes de *pathfinding*, et on ne va pas tous les étudier : algorithme en faisceau (on explore qu'un nombre limité de voisins), algorithme *best-first* (on explore en premier le « meilleur » voisin déterminé par une heuristique), etc. On peut aussi se servir de ces algorithmes pour chercher une solution optimale dans un espace abstrait de solutions. On les utilise principalement en robotique, pour les systèmes de navigation GPS et les jeux vidéos.

1. Ce la rentre en fait dans le sous-domaine de la *planification* de l'IA.

Pour les jeux vidéos, les algorithmes de *pathfinding* sont utilisés le plus souvent pour diriger les personnages non-jouables, c'est-à-dire les *bots* ou les IA, qui *in-fine* sont animées par des algorithmes exécutés par une machine (cf. figure 4.1). On utilise des algorithmes pour calculer les trajets car, pour des raisons évidentes de stockage, il n'est pas possible de coder *in extenso* (c'est-à-dire en « dur » dans une table ou un fichier) chaque déplacement  $s \rightarrow t$  possibles<sup>2</sup>. Parce que ces algorithmes sont particulièrement efficaces, ils sont aussi utilisés pour des jeux temps-réels<sup>3</sup> ou encore des jeux en-lignes multi-joueurs massifs où chaque joueur peut en cliquant sur l'écran déplacer automatiquement son personnage vers le point visé.

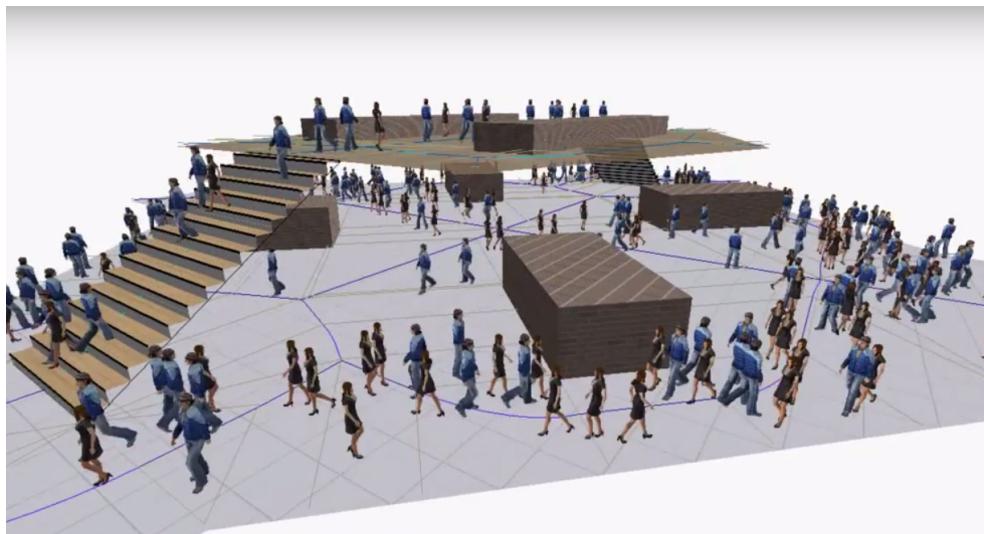


FIGURE 4.1 – Animation de *bots*.

#### 4.1.2 *Navigation mesh*

Dans un jeu vidéo il faut spécifier par une structure abstraite où peuvent se déplacer les personnages. C'est le *navigation mesh*. Il s'agit d'un graphe. Les sommets sont les points d'intérêts ou point de cheminement (*waypoints* en Anglais) avec des coordonnées 2D ou 3D, et les arêtes interconnectent les points d'intérêts, le plus souvent en définissant un *tuilage*. Ce tuilage est à base de triangulations, de grilles ou d'autres types de maillage du plan, voir de l'espace, plus ou moins dense (figure 4.2). Bien sûr ce graphe est invisible au joueur qui doit avoir l'impression de naviguer dans un vrai décor. Il y a un compromis entre la taille du graphe (densité du maillage qui impacte les temps de calcul) et le réalisme de la navigation qui va en résulter.

2. C'est parce qu'il y aurait des centaines de millions ( $n^2$ ) de trajectoires à stocker pour une *map* avec quelques milliers ( $n$ ) de points d'intérêts.

3. La notion de *temps-réel* se réfère au fait que le temps de réponse de la machine est limité de manière absolue et garantie, en pratique à quelques fractions de secondes.

On ne parlera pas vraiment des algorithmes qui, à partir d'une scène ou d'un décor, permettent de construire le *navigation mesh* (figure 4.2). Ce graphe est la plupart du temps déterminé (au moins partiellement) à la conception du jeu et non pas lors d'une partie, car cela peut être couteux en temps de calcul. En terme de stockage, ce par contre relativement négligeable surtout en comparaison avec les textures par exemple.

Les algorithmes de *pathfinding* s'exécutent sur ce graphe, une structure qui reste cachée aux utilisateurs.

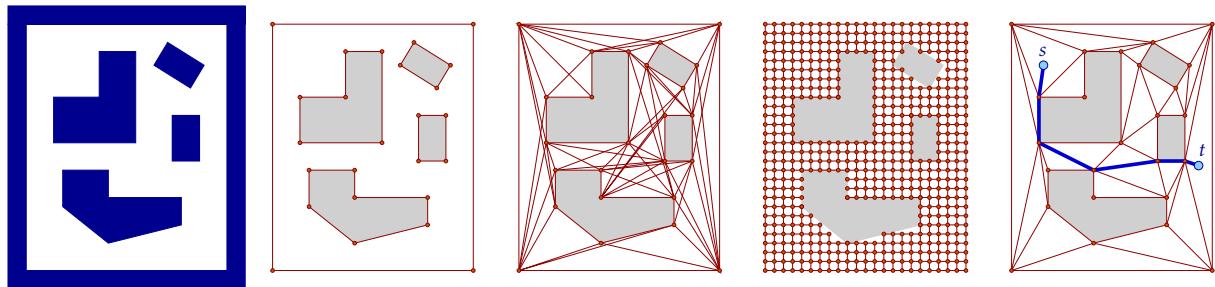


FIGURE 4.2 – Constructions de *navigation meshes*. De gauche à droite : décor 2D, graphe de contour, graphe de visibilité (une arête connecte des points d'intérêts visibles), maillage carré (ici des 4-voisinages), triangulation avec source et cible.



FIGURE 4.3 – *Navigation meshes* dans le jeu vidéo *Killzone*. Ce graphe (en vert clair) normalement invisible aux joueurs est proche d'une grille avec ses diagonales.

L'algorithme qui va nous intéresser est celui qui se chargent de trouver les chemins entre deux points d'intérêts  $s \rightarrow t$  du *navigation mesh*. Dans la grande majorité des jeux, il s'agit d'A\*, un algorithme de *pathfinding* particulièrement efficace. Il s'agit d'une extension de l'algorithme de Dijkstra.

Bien sûr il y a de nombreux algorithmes qui gèrent la navigation des *bots* dans un jeu vidéo. Ceux, par exemple, chargés de la planification des paires  $s_i \rightarrow t_i$  en fonction de l'environnement et des événements (objets mouvant ou autres *bots*), mais aussi pour rendre plus réaliste certaines trajectoires (un *bot* qui suivrait un plus court chemin trop tortueux peut paraître trop artificiel et nécessiter un re-découpage, par exemple en fonction de la visibilité du personnage). Il y a encore les algorithmes chargés de rendre réaliste le déplacement du personnage le long du chemin déterminé par A\*: adoucir les angles entre deux arêtes successives du chemin (cf. figure 4.4), aller en ligne droite au lieu de suivre les zig-zags d'une triangulation (comme sur la figure 4.2), etc.

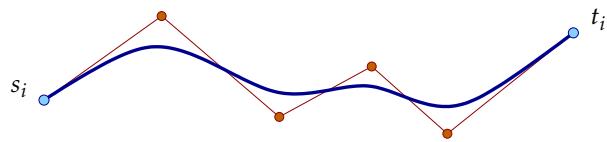


FIGURE 4.4 – Adoucissement d'un chemin  $s_i \rightarrow t_i$ , ici à l'aide d'une courbe *B-spline* cubique. On peut utiliser aussi des trajectoires « répulsives » évitant la collision avec les obstacles.

Il y a aussi les algorithmes qui déterminent le déplacement du personnage à l'intérieur d'une tuile vers le point d'intérêt le plus proche (et à la fin du dernier point d'intérêt et de la cible). D'ailleurs une façon de faire est de modifier localement et temporairement le *navigation mesh* en ajoutant dans la tuile de la source (et de la cible) un point d'intérêt connecté à tous les points d'intérêts du bord de la tuile. Dans la suite nous supposerons que les déplacements planifiés  $s_i \rightarrow t_i$  concernent des points d'intérêts (=sommets) du *navigation mesh* (=graphe) qui est fixe. C'est l'entrée du problème sur laquelle A\* s'applique.

### 4.1.3 Rappels

Il est important de bien distinguer les termes « poids des arêtes », « coût d'un chemin », « plus court chemin » et « distance », qui sont des notions proches mais différentes.

Soit  $G$  un graphe, pas forcément symétrique, arête-valué par une fonction de poids  $\omega$ . Par exemple, dans le cas d'un graphe géométrique, où les sommets sont des points du plan,  $\omega(e)$  peut correspondre à la longueur de l'arête  $e$ , c'est-à-dire la distance euclidienne séparant ses extrémités. Mais dans un graphe général on parle plutôt de poids pour éviter la confusion avec la notion de longueur propre aux graphes géométriques.

Le *coût* d'un chemin  $C$  allant de  $u$  à  $v$  dans  $G$  est tout simplement la somme des poids de ses arêtes :

$$\text{coût}(C) = \sum_{e \in E(C)} \omega(e).$$

On dit que  $C$  est un chemin de *coût minimum* si son coût est le plus petit parmi tous les chemins allant de  $u$  à  $v$  dans  $G$ . Dans ce cas on dit aussi que  $C$  est un plus court chemin. La *distance* entre  $u$  et  $v$  dans  $G$ , notée  $\text{dist}_G(u, v)$ , est le coût d'un plus court chemin allant de  $u$  à  $v$  (cf. la figure 4.5).

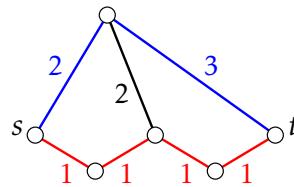


FIGURE 4.5 – Deux chemins  $B$  (en bleu) et  $R$  (en rouge) entre les sommets  $s$  et  $t$  d'un graphe  $G$  arête-valué. On a  $\text{dist}_G(s, t) = \text{coût}(R) = 4$  et  $\text{coût}(B) = 5$ .

On peut utiliser aussi le terme de « coût » pour une arête  $e$ , à la place de « poids », car on peut très bien considérer  $e$  comme un chemin particulier joignant ses extrémités dont le coût est précisément  $\omega(e)$  d'après la définition précédente.

Dans le chapitre 3 concernant le voyageur de commerce, nous avions utilisé le terme de *longueur minimum* plutôt que de coût minimum d'un chemin. C'était parce que le poids des arêtes correspondait à une longueur, la distance euclidienne entre les points extrémités de l'arête du graphe complet.

Attention ! Une arête  $e$  ne définit pas forcément un plus court chemin. Par définition de la distance, si  $x, y$  sont voisins, alors  $\text{dist}_G(x, y) \leq \omega(x, y)$ . Cependant, l'arête  $x - y$  peut représenter un trajet assez tortueux par exemple, si bien qu'un autre chemin alternatif, évitant  $x - y$ , pourrait avoir un coût strictement inférieur. Techniquement parlant, on a pas forcément l'inégalité triangulaire pour  $(G, \omega)$ .

Évidemment, si l'objectif est de calculer des plus courts chemins, de telles arêtes ne sont pas très utiles et peuvent être supprimer du graphe en pré-traitement. Après cela l'inégalité triangulaire sera respectée. [Exercice. Pourquoi?] Par contre, s'il faut trouver un chemin de coût maximum il faut les garder.

Si  $S$  est un sous-ensemble de sommets de  $G$ , on notera  $N(S)$  l'ensemble des voisins de  $S$  dans  $G$ . Dit autrement,  $N(S) = \bigcup_{u \in S} N(u)$  où  $N(u)$  est l'ensemble des voisins du sommet  $u$  dans  $G$ .

## 4.2 L'algorithme de Dijkstra

L'algorithme A\* étant une extension de l'algorithme de Dijkstra, il est important de comprendre les détails de ce dernier. On va le présenter sous une version un peu modifiée. À l'origine, l'algorithme de Dijkstra calcule un plus court chemin entre un sommet source  $s$  et tous les autres accessibles depuis  $s$  dans un graphe  $G$ . Ici l'algorithme s'arrêtera dès qu'un sommet cible  $t$  donné sera atteint. Pour fonctionner, l'algorithme suppose des poids positifs ou nuls, mais pas forcément symétrique. Il est possible d'avoir  $\omega(u, v) \neq \omega(v, u)$ . Par exemple, la montée d'un escalier est plus coûteuse que sa descente. Ou encore la vitesse de déplacement en vélo sur une route droite et plate peut être affectée par le sens du vent. Il n'y a pas d'autres hypothèses sur les poids. En particulier l'algorithme reste correct et calcule les plus courts chemins même si l'inégalité triangulaire n'est pas respectée, c'est-à-dire même s'il existe trois arêtes formant un triangle  $x, y, z$  avec  $\omega(x, z) > \omega(x, y) + \omega(y, z)$ .

**Principe.** On fait croître un sous-arbre du graphe depuis la source  $s$  en ajoutant progressivement les feuilles. La prochaine feuille à être ajoutée est choisie parmi le voisinage de l'arbre<sup>4</sup> de sorte qu'elle minimise le coût du nouveau chemin ainsi créé dans l'arbre.

L'algorithme de Dijkstra peut être ainsi vu comme un algorithme glouton. On sélectionne le sommet le plus proche, c'est-à-dire celui qui minimise le coût du chemin créé, et on ne remet jamais en question ce choix. Comme le montre la figure 4.6, le choix de ce sommet peut être indépendant de certaines arêtes ce qui montre que l'algorithme ne peut être correct si des poids  $< 0$  sont autorisés<sup>5</sup>.

Dans l'algorithme,  $P$  représentera l'ensemble des sommets de l'arbre, et  $Q$  représentera la *frontière* de  $P$ , c'est-à-dire l'ensemble des sommets en cours d'exploration (voir la figure 4.6) qui sont aussi des voisins de  $P$ .

---

4. C'est l'ensemble des voisins des sommets de l'arbre dans  $G$ .

5. On peut tout de même arriver à trouver les distances correctes si  $G$  possède un seul arc  $uv$  de poids négatif (et sans cycle absorbant). Il faut calculer deux fois Dijkstra dans le graphe  $G' = G \setminus \{uv\}$  : l'un depuis  $s$  et l'autre depuis  $v$ . Ensuite, pour chaque sommet  $x$ , on sélectionne le plus court chemin entre celui qui ne prend pas  $uv$  et de coût  $\text{dist}_{G'}(s, x)$ , et celui qui passe par  $uv$  de coût  $\text{dist}_{G'}(s, u) + \omega(u, v) + \text{dist}_{G'}(v, x)$ .

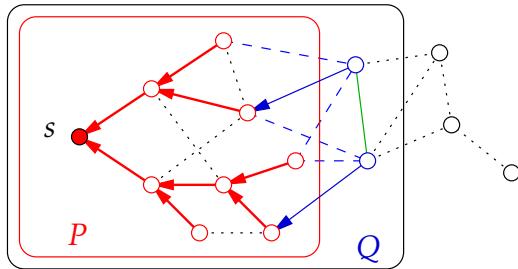


FIGURE 4.6 – Principe de l'algorithme de Dijkstra pour un graphe arête-valué (poids non représenté). Le choix du plus proche sommet  $u \in Q$  est indépendant des arêtes internes à  $Q$  (arête verte). Il ne dépend pas non plus de la cible (non représentée). Les flèches liant les sommets de  $P$  représentent la relation  $u \rightarrow \text{parent}[u]$ .

---

#### Algorithme Dijkstra (modifié)

---

**Entrée:** Un graphe  $G$ , potentiellement asymétrique, arête-valué par une fonction de poids  $\omega$  positive ou nulle, et  $s, t \in V(G)$ .

**Sortie:** Un plus court chemin entre  $s$  et  $t$ , une erreur s'il n'existe pas.

---

1. Poser  $P := \emptyset$ ,  $Q := \{s\}$ ,  $\text{coût}[s] := 0$ ,  $\text{parent}[s] := \perp$
  2. Tant que  $Q \neq \emptyset$  :
    - (a) Choisir  $u \in Q$  tel que  $\text{coût}[u]$  est minimum et le supprimer de  $Q$
    - (b) Si  $u = t$ , alors renvoyer le chemin de  $s$  à  $t$  grâce à la relation  $\text{parent}[u]$  :  $t \rightarrow \text{parent}[t] \rightarrow \text{parent}[\text{parent}[t]] \rightarrow \dots \rightarrow s$
    - (c) Ajouter  $u$  à  $P$
    - (d) Pour tout voisin  $v \notin P$  de  $u$  :
      - i. Poser  $c := \text{coût}[u] + \omega(u, v)$
      - ii. Si  $v \notin Q$ , ajouter  $v$  à  $Q$
      - iii. Sinon, si  $c \geq \text{coût}[v]$  continuer la boucle
      - iv.  $\text{coût}[v] := c$ ,  $\text{parent}[v] := u$
  3. Renvoyer l'erreur : « le chemin n'a pas été trouvé »
- 

Traditionnellement l'algorithme n'est pas présenté exactement de cette façon. D'abord, ici on s'arrête dès que la destination  $t$  est atteinte. Alors que dans l'algorithme d'origine on cherche à atteindre tous les sommets accessibles depuis  $s$ .

Ensuite, l'ensemble  $Q$  n'est pas explicité dans l'algorithme d'origine. Généralement on pose  $\text{coût}[s] := 0$  et  $\text{coût}[u] := +\infty$  pour tous les autres sommets  $u$ , si bien que les sommets de  $Q$  sont les sommets  $u \notin P$  avec  $\text{coût}[u] < +\infty$ . Le début de l'algorithme

classique s'écrit plutôt :

1. Poser  $\text{coût}[u] := +\infty$  pour tout  $u \in V(G)$ ,  $P := \emptyset$ ,  $\text{parent}[s] := 0$ ,  $\text{parent}[s] := \perp$
2. Tant qu'il existe un sommet  $u \notin P$  :
  - (a) Choisir  $u \notin P$  tel que  $\text{coût}[u]$  est minimum

L'avantage d'avoir l'ensemble  $Q$  est pour l'implémentation. Les tables  $\text{coût}[\cdot]$  et  $\text{parent}[\cdot]$  n'ont besoin d'être calculées *que* pour les sommets qui sont ajoutés à  $Q$ . Si  $t$  est proche de  $s$ , très probablement l'algorithme ne visitera pas tous les sommets du graphe. On consomme donc potentiellement beaucoup plus de mémoire et de temps si l'on initialise  $\text{coût}[u] := +\infty$  pour tous les sommets, alors que l'initialisation à l'étape 1 prend ici un temps constant.

#### 4.2.1 Propriétés

Il faut bien distinguer  $\text{coût}[u]$ , qui est la valeur d'une table pour le sommet  $u$  calculée par l'algorithme, et le coût d'un chemin  $C$ , notion mathématique notée  $\text{coût}(C)$  correspondant à la somme des poids de ses arêtes. Bien évidemment, il va se trouver que  $\text{coût}[u] = \text{coût}(C)$  où  $C$  est un plus court chemin de  $s$  à  $u$ , soit  $\text{dist}_G(s, u)$  d'après les rappels de la section 4.1.3. Mais il va falloir le démontrer ! car c'est *a priori* deux choses différentes. D'ailleurs on verra plus tard que pour  $A^*$   $\text{coût}[u]$  n'est pas forcément le coût d'un plus court chemin.

Les deux propriétés suivantes sont immédiates d'après l'algorithme. En fait, elle ne dépendent pas du choix de  $u$  dans l'instruction 2a et seront donc communes avec l'algorithme  $A^*$ . On remarque que les tables  $\text{coût}[u]$  et  $\text{parent}[u]$  ne sont définies que pour les sommets de  $P \cup Q$ . De plus, à l'étape 2a,  $Q = (\{s\} \cup N(P)) \setminus P$ .

**Propriété 4.1** *S'il existe un chemin de  $s$  à  $t$  dans  $G$ , alors l'algorithme le trouve.*

En effet, on peut vérifier facilement que si le chemin n'est pas trouvé, alors tous les sommets accessibles depuis  $s$  ont été ajoutés à  $Q$ . Dit autrement, si  $t$  est accessible depuis  $s$ , l'algorithme finira par ajouter  $t$  à  $Q$  et trouvera le chemin. Il réalise en fait un parcours de la composante connexe de  $s$  dans le cas symétrique. Dans le cas asymétrique,  $t$  peut ne pas être accessible depuis  $s$  et pourtant être dans la même composante connexe comme dans l'exemple 4.7). La propriété 4.1 ne dépend en rien de la valuation  $\omega$  des arêtes.

**Propriété 4.2** *Si  $u \in P \cup Q$ , le coût du chemin  $u \rightarrow \text{parent}[u] \rightarrow \text{parent}[\text{parent}[u]] \rightarrow \dots \rightarrow s$  vaut  $\text{coût}[u]$ . De plus tous les sommets du chemin, sauf peut-être  $u$ , sont dans  $P$ .*

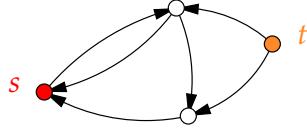


FIGURE 4.7 – Exemple de graphe asymétrique où  $t$  n'est pas accessible depuis  $s$ .

C'est lié au fait que  $\text{coût}[v]$  est construit en 2(d)iv par l'ajout à  $\text{coût}[u]$  du poids  $\omega(u, v)$  entre  $v$  et son père  $u \in P$ , ce qui de proche en proche constitue la somme des poids des arêtes du chemin de  $s$  à  $v$ .

La propriété suivante, que l'on va démontrer, dépend du choix de  $u$  dans l'étape 2a.

**Proposition 4.1** Soit  $u$  le sommet sélectionné à l'étape 2a. Alors  $\text{coût}[u] = \text{dist}_G(s, u)$ .

On déduit de cette proposition que  $\text{coût}[u] = \text{dist}_G(s, u)$  pour tout  $u \in P \cup \{t\}$  puisque tous les sommets de  $P$  proviennent de l'ajout des sommets issus de l'étape 2a, de même si  $u = t$ . En combinant avec la propriété 4.2, on en déduit que le chemin défini par la table  $\text{parent}[\cdot]$  pour tout sommet de  $P \cup \{t\}$  est un plus court chemin. Dit autrement  $\text{coût}[u]$  représente effectivement le coût d'un plus court chemin entre  $s$  et  $u$ .

**Preuve.** Pour démontrer par contradiction la proposition 4.1, on va supposer qu'il existe un sommet  $u$  sélectionné à l'étape 2a ne vérifiant pas l'énoncé, donc avec  $\text{coût}[u] \neq \text{dist}_G(s, u)$ . Comme  $\text{coût}[u]$  est le coût d'un chemin de  $s$  à  $u$  (propriété 4.2), c'est que  $\text{coût}[u] > \text{dist}_G(s, u)$ .

Sans perte de généralité, on supposera que  $u$  est le premier sommet pour lequel  $\text{coût}[u] > \text{dist}_G(s, u)$ . Dans la suite, les ensembles  $P$  et  $Q$  correspondent aux ensembles définis par l'algorithme lorsque le sommet  $u$  est sélectionné en 2a.

Tous les sommets sélectionnés en 2a avant  $u$  se trouvent dans  $P$ . Donc  $\text{coût}[x] = \text{dist}_G(s, x)$  pour tout  $x \in P$ . Notons que  $s \in P$  (et donc  $P \neq \emptyset$ ), car  $\text{coût}[s] = 0 = \text{dist}_G(s, s)$  et donc  $u \neq s$ .

Soit  $C$  un plus court chemin de  $s$  à  $u$ , et soit  $u'$  le premier sommet en parcourant  $C$  de  $s$  à  $u$  qui ne soit pas dans  $P$  (cf. figure 4.8). Ce sommet existe car  $s \in P$  et  $u \notin P$ . Comme  $Q \subset \{s\} \cup N(P)$ , c'est que  $u' \in Q$ . À ce point de la preuve  $u' = u$  est parfaitement possible.

Comme étape intermédiaire, nous allons montrer que  $\text{coût}[u'] \leq \text{dist}_G(s, u')$ .

Lorsque  $u$  est choisi, tous les arcs du type  $w \rightarrow u'$  avec  $w \in P$  ont été visité à cause de l'instruction 2d. À cause de l'instruction 2(d)iii on a :

$$\text{coût}[u'] = \text{coût}[\text{parent}[u']] + \omega(\text{parent}[u'], u') = \min_{w \in P} \{\text{coût}[w] + \omega(w, u')\}. \quad (4.1)$$

Soit  $v'$  le prédécesseur de  $u'$  sur  $C$ , en parcourant  $C$  de  $s$  à  $u'$ . Par construction de  $u'$ ,  $v' \in P$ . Il est possible d'avoir  $v' \neq \text{parent}[u']$  comme illustré par la figure 4.8. À cause de

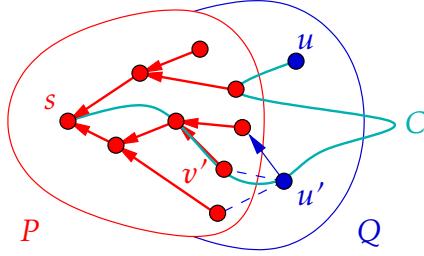


FIGURE 4.8 – Illustration de la preuve de la proposition 4.1. NB : Les flèches représentent la relation de parenté  $w \rightarrow \text{parent}[w]$ , pas les arcs du graphe. Le plus court chemin  $C$  de  $s$  à  $u$  peut pénétrer plusieurs fois  $P$  et  $Q$ , et ne pas suivre l’arborescence dans  $P$  à cause de poids nuls.

l’équation (4.1), et puisque  $v' \in P$ ,

$$\text{coût}[u'] \leq \text{coût}[v'] + \omega(v', u').$$

Notons  $C[x, y]$  la partie du chemin  $C$  allant de  $x$  à  $y$ , pour tout  $x, y \in C$ . L’observation est que  $C[x, y]$  est un plus court chemin entre  $x$  et  $y$ , car  $C$  est un plus court chemin. Dit autrement,

$$\text{coût}(C[x, y]) = \sum_{e \in E(C[x, y])} \omega(e) = \text{dist}_G(x, y).$$

(NB : ici  $\text{coût}()$  est la valeur mathématique, pas  $\text{coût}[]$ .) Comme  $v' \in P$ ,  $\text{coût}[v'] = \text{dist}_G(s, v') = \text{coût}(C[s, v'])$  puisque  $s, v' \in C$  qui est un plus court chemin. Or l’arc  $(v', u')$  appartient à  $C$ . On a donc :

$$\text{coût}[u'] \leq \text{coût}[v'] + \omega(v', u') = \text{coût}(C[s, v']) + \omega(v', u') = \text{coût}(C[s, u']) = \text{dist}_G(s, u').$$

On a donc montré que  $\text{coût}[u'] \leq \text{dist}_G(s, u')$ .

On a donc  $\text{coût}[u'] \leq \text{dist}_G(s, u') \leq \text{dist}_G(s, u)$  mais aussi, par hypothèse,  $\text{dist}_G(s, u) < \text{coût}[u]$ . Il suit que  $\text{coût}[u'] < \text{coût}[u]$ , ce qui contredit le choix de  $u$  à l’étape 2a comme étant le sommet de  $Q$  de coût minimum. Par conséquent  $\text{coût}[u] = \text{dist}_G(s, u)$ , ce qu’on voulait montrer.  $\square$

On remarquera que la preuve de la proposition 4.1 n’utilise pas l’inégalité triangulaire des poids. On utilise seulement le fait que le sous-chemin d’un plus court chemin est un plus court chemin.

### 4.2.2 Implémentation et complexité.

**File de priorité.** Généralement on implémente l’ensemble  $Q$  par une *file de priorité* (*priority queue* en Anglais). C’est une structure de données qui permet de gérer certaines

opérations sur les ensembles et qui sont les suivantes<sup>6</sup> :

- créer une file vide ;
- d'ajouter à la file un élément et sa priorité ;
- d'extraire de la file l'élément de plus haute priorité ; et

Pour être plus précis, une clé  $c$  est associée à chaque élément  $v$  permettant de déterminer la priorité de l'élément. Pour notre utilisation, l'élément de plus haute priorité est celui avec la plus petite clé. C'est donc le couple  $(v, c)$  qui est inséré dans la file. Pour Dijkstra, la clé est  $c = \text{coût}[v]$  si bien que l'élément de plus haute priorité est celui de coût minimum.

Des variantes plus sophistiquées de file de priorité permettent en plus d'augmenter la priorité d'un élément déjà dans la file en diminuant (=décrémenter) sa clé. C'est malheureusement plus complexe à programmer car il faut gérer, à chaque mise à jour de la file, la position de chaque élément dans la file.

Dans Dijkstra on remarque que l'on :

- parcourt chaque arc au plus une fois, ce qui coutre  $O(m)$  ;
- extrait de  $Q$  au plus une fois chacun des sommets, ce qui coutre  $O(n \cdot t_{\min}(n))$  ;
- ajoute au plus chacun des sommets à  $Q$ , ce qui coutre  $O(n \cdot t_{\text{add}}(n))$  ; et
- modifie les coûts au plus autant de fois qu'il y a d'arcs, ce qui coutre  $O(m \cdot t_{\text{dec}}(n))$ .

Ici  $t_{\min}(n)$ ,  $t_{\text{add}}(n)$ ,  $t_{\text{dec}}(n)$  sont respectivement les complexités en temps des opérations d'extraction du minimum, d'ajout et de décrémentation de la clé d'un élément d'une file de taille au plus  $n$ .

Les sommets de  $P$  se gèrent par un simple marquage qui coutre au total un temps et un espace en  $O(n)$ . Au total la complexité en temps de Dijkstra est donc

$$O(m + n \cdot t_{\min}(n) + n \cdot t_{\text{add}}(n) + m \cdot t_{\text{dec}}(n)).$$

Il faudrait ajouter le temps de création (voir de suppression) d'une file vide qui sont des opérations qui s'implémentent facilement en  $O(1)$ . Notons que les différentes tables, y compris la file, ne contiennent que des sommets distincts (avec leurs clés) et donc occupent un espace  $O(n)$ .

**Parenthèse.** On pourra se référer à [Wikipédia](#) pour plus de détails et les diverses implémentations possibles, ainsi que et leurs complexités, des files de priorités. On notera qu'il existe une réduction des files de priorité aux algorithmes de tri. Plus précisément, s'il est possible de trier  $n$  clés en temps  $\text{SORT}(n)$ , alors il existe une file de priorité supportant l'insertion et la suppression de l'élément de plus haute priorité en temps  $O(\text{SORT}(n)/n)$ . Ce résultat de 2007 est du à Thorup [[Tho07](#)], le même chercheur en informatique qui a produit l'algorithme de tri le plus rapide connu (qui n'est pas par comparaisons) ainsi qu'un algorithme de calcul des plus courts chemins d'une complexité meilleure que celle de Dijkstra. Cela sera rediscuté dans la parenthèse de la page [121](#). À partir des meilleures complexités connues pour

---

6. On pourrait rajouter, mais c'est pas essentiel, la suppression d'une file (précédemment créée) et de tester si une file est vide (qui est implicite dans l'opération d'extraction).

$SORT(n)$ , on en déduit des complexités en  $O(\log \log n)$  (et même  $O(\sqrt{\log \log n})$  en moyenne) pour les opérations sur les files de priorité.

**Mise à jour paresseuse.** En fait on peut se passer d'implémenter la décrémentation de clé si on est pas trop limité en espace. Au lieu d'essayer de décrémenter la clé  $c$  en  $c' < c$  d'un élément  $v$  déjà dans la file, on peut simplement faire une mise à jour de manière paresseuse : on ajoute à la file un nouveau couple  $(v, c')$  (cf. figure 4.9). Cela n'a pas de conséquences dans la mesure où l'on extrait à chaque fois l'élément de clé minimum. C'est donc  $(v, c')$ , et sa dernière mise à jour, que l'on traitera en premier. Il en va de même en fait pour toute modification de clé, qu'elle soit une incrémentation ou décrémentation. Si plus tard on souhaite augmenter  $c'$  en  $c'' > c'$ , alors on ajoute  $(v, c'')$  à la file. Dans tous les cas, c'est la valeur minimum qui sera extraite en premier.

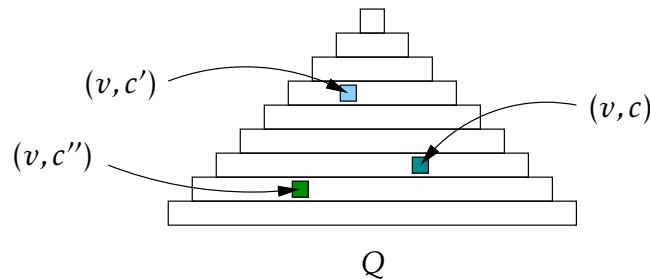


FIGURE 4.9 – Mise à jour paresseuse des clés d'une file de priorité  $Q$ , ici implémentée par un tas minimum. C'est la copie de  $v$  avec la plus petite clé (ici  $c'$ ) qui sera extraite en premier.

Pour mettre en œuvre cette mise à jour paresseuse, il faut réorganiser les instructions en 2d correspondant à la mise à jour des coûts des voisins  $v$  de  $u$  :

- |  |           |   |
|--|-----------|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>ii. Si <math>v \notin Q</math>, ajouter <math>v</math> à <math>Q</math></li> <li>iii. Sinon, si <math>c \geq \text{coût}[v]</math> continuer la boucle</li> <li>iv. <math>\text{coût}[v] := c</math>, <math>\text{parent}[v] := u</math></li> </ul> | $\mapsto$ | <ul style="list-style-type: none"> <li>ii. <math>\text{coût}[v] := c</math>, <math>\text{parent}[v] := u</math></li> <li>iii. ajouter <sup>7</sup> <math>v</math> à <math>Q</math></li> </ul> |
|--|-----------|---|

Notez qu'au passage le code se simplifie (vive la paresse!) et surtout évite le test «  $v \in Q$  » qui n'est pas adapté aux files.

Cependant on crée, par cet ajout inconditionnel, le problème que les copies de  $v$  (le couple initial  $(v, c)$  puis  $(v, c'')$ ) vont plus tard être extraites de la file. Cela n'était pas possible auparavant, mais c'est inexorable maintenant à cause du Tant que  $Q \neq \emptyset$ . Dans Dijkstra on peut résoudre ce problème grâce à l'ensemble  $P$ , puisqu'une fois extrait, un sommet se retrouve dans  $P$  et n'a plus à être traité de nouveau.

7. En fait, ici  $(v, \text{coût}[u], \text{parent}[u])$  qu'on ajoute à  $Q$ , c'est-à-dire  $v$  et toutes ses informations associées. En pratique c'est une **struct** reprenant toutes ces informations qui est ajoutée à  $Q$ .

Il suffit donc de modifier l'instruction 2c de Dijkstra ainsi :

(c) Si  $u \in P$ , continuer la boucle, sinon l'ajouter à  $P$

qui remplace l'ajout simple de  $u$  à  $P$  en 2c. Dans `continuer la boucle` il faut comprendre revenir au début de l'instruction 2 du `Tant que  $Q \neq \emptyset$` , ce qui en C se traduit par un simple `continue`.

L'autre inconvénient de cet ajout systématique est qu'on peut être amené à ajouter plus de  $n$  éléments à la file. Mais cela est au plus  $O(m)$  car le nombre total de modifications, on l'a vu, est au plus le nombre d'arcs. L'espace peut donc grimper à  $O(m)$ . Mais, on va le voir, cela n'affecte pas vraiment la complexité en temps<sup>8</sup> qui vaut donc :

$$O(m + m \cdot (t_{\min}(m) + t_{\text{add}}(m))) .$$

**Implémentation par tas.** Une façon simple d'implémenter une file de priorité est d'utiliser un tas (*heap* en Anglais). Avec un tas classique implémenté par un arbre binaire quasi-complet (qui est lui-même un simple tableau), on obtient<sup>9</sup>  $t_{\min}(m) = O(\log m) = O(\log n)$  et  $t_{\text{add}}(m) = O(\log m) = O(\log n)$  [Question. Pourquoi  $O(\log m) = O(\log n)$ ?]. Ce qui donne finalement, pour Dijkstra avec implémentation par tas et mise à jour paresseuse, une complexité de :

$$O(m \cdot \log n) .$$

Cependant, il existe des structures de données pour les tas qui sont plus sophistiquées (voir la parenthèse de la page 119), notamment le tas de Fibonacci. Il permet un temps moyen par opérations – on parle aussi de *complexité amortie* – plus faible que le tas binaire. Il existe même une version, appelée tas de *Fibonacci strict* [SBLT12], avec  $t_{\text{dec}}(n) = t_{\text{add}}(n) = O(1)$  et  $t_{\min}(n) = O(\log n)$  dans le pire des cas et pas seulement en moyenne. La complexité finale tombent alors à  $O(m + n \log n)$ . On peut montrer que c'est la meilleure complexité que l'on puisse espérer pour Dijkstra. Mais ce n'est pas forcément le meilleur algorithme pour le calcul des distances dans un graphe !

**Parenthèse.** Le principe consistant à prendre à chaque fois le sommet le plus proche implique que dans Dijkstra les sommets sont parcourus dans l'ordre croissant de leur distance depuis la source  $s$ . Si, comme dans la figure 4.10, la source  $s$  possède  $n - 1$  voisins, le parcours de ses voisins selon l'algorithme donnera l'ordre croissant des poids de ses arêtes incidentes. En effet, l'unique plus court chemin entre  $s$  et  $v_i$  est précisément l'arête  $s - v_i$ . Ceci implique une complexité d'au moins  $\Omega(n \log n)$  pour Dijkstra, car il faut se souvenir que trier  $n' = n - 1$  nombres nécessitent au moins  $\log_2(n!) = n' \log_2 n' - \Theta(n') = \Omega(n \log n)$  comparaisons.

8. En plus les *navigations meshes* à base de triangulations du plan possèdent  $m < 3n$  arêtes [Question. Pourquoi?]. Et puis il faut partir gagnant (surtout vrai avec A\*) : on espère bien évidemment trouver la cible  $t$  avant d'avoir parcouru les  $m$  arcs du graphe !

9. C'est la suppression du minimum qui coûte  $O(\log m)$ . Le trouver à proprement parler est en  $O(1)$ .

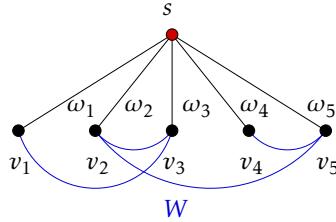


FIGURE 4.10 – Exemple de graphe avec  $n = 6$  sommets et  $m = 9$  arêtes où l'algorithme Dijkstra depuis  $s$  permet de trier les poids  $\omega_i = \omega(s, v_i)$  des  $n - 1$  arêtes incidentes à  $s$ , en supposant que le poids des autres arêtes vérifient  $\omega(v_i, v_j) = W$ , où  $W > \max_i \{\omega_i\}$ .

D'un autre côté la complexité est au moins le nombre total d'arêtes,  $m$ . Car, si toutes les arêtes et leurs poids ne sont pas examinés, l'algorithme pourrait se tromper. Il suit que la complexité de Dijkstra est au moins<sup>10</sup>

$$\max \{m, n \log n\} \geq \frac{1}{2}(m + n \log n) = \Omega(m + n \log n).$$

En utilisant une structure de données adéquate (notamment un tas de Fibonacci), Dijkstra peut effectivement être implémenté pour atteindre la complexité de  $O(m + n \log n)$ . Cependant, on ne peut pas en déduire que Dijkstra est l'algorithme ayant la meilleure complexité permettant de calculer les distances à partir d'une source donnée. Car rien n'indique que le principe du sommet le plus proche soit le meilleur. En fait, un algorithme de complexité optimale  $O(n + m)$  [Question. Pourquoi est-ce optimal?] a été trouvé par [Tho99]. Bien sûr, cet algorithme ne parcourt pas les sommets par ordre croissant des distances depuis  $s$ .

### 4.3 L'algorithme A\*

Dijkstra n'est pas vraiment adapté pour chercher une seule cible donnée. C'est un peu comme si on partait d'une île perdue en radeau pour rejoindre le continent et qu'on décrivait une spirale grandissante autour de l'île jusqu'à toucher un point quelconque de la terre ferme. Avec A\* on estime le cap, puis on le suit avec plus ou moins de précision, en le ré-évaluant au fur et à mesure. Bien sûr il faut pouvoir estimer ce cap. En absence de cap, A\* tout comme Dijkstra nous laisseront dans la brume !

10. Attention ! Il y a ici deux arguments menant à deux bornes inférieures sur la complexité en temps. Schématiquement, l'un dit qu'il faut au moins 1h, tant que l'autre dit qu'il faut au moins 2h. On ne peut pas conclure directement que l'algorithme doit prendre 3h, mais seulement au moins le maximum des deux bornes inférieures. Rien ne dit, par exemple, qu'on ne peut pas commencer à trier les poids pendant qu'on examine les arêtes. Cependant,  $\max \{x, y\} = \Omega(x + y)$  [Question. Pourquoi?].

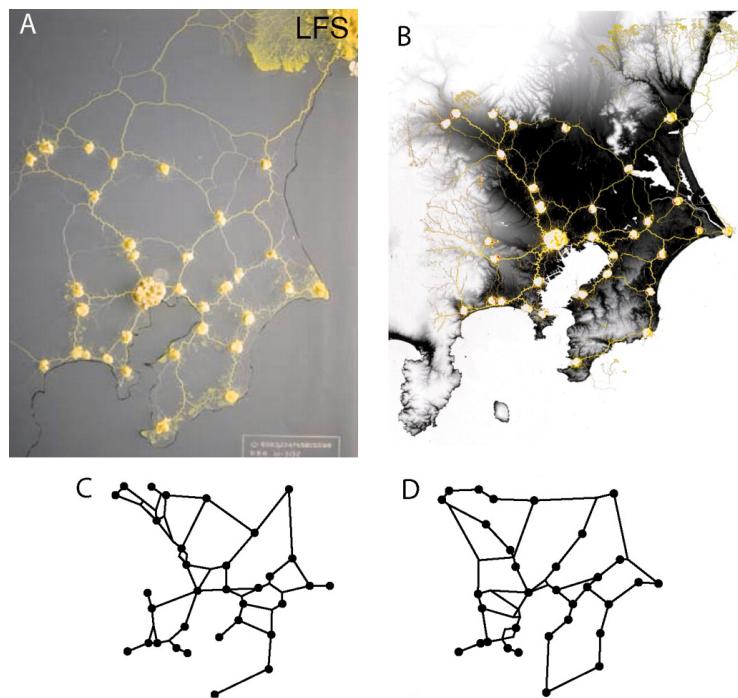


FIGURE 4.11 – Capacités étonnantes de *physarum polycephalum* d'optimisation de chemins. Ici de la nourriture a été placée dans des points représentant les gares principales de la région de Tokyo. Après une phase d'exploration (1 à 2 cm/h), l'organisme ne « garde » que les chemins les plus courts entre les lieux de nourriture. Il se contracte, forme des filaments, et les faces du graphes forment autant de trous dans la cellule (qui n'est plus équivalent à une sphère).

En A, le réseau final de l'organisme sans contrainte. En B, pour plus de réalisme, de la lumière (qui repousse l'organisme) placée là où sont érigées des montagnes reproduisant la topographie des lieux. De même, un éclairement mimait les lacs et le littoral. On obtient alors le graphe C, que l'on peut comparer au réseau réel D des chemins de fers de la région de Tokyo. © A. Tero *et al.*

Pour des problèmes de labyrinthe, il a été démontré en 2019 que l'organisme utilise son mucus comme mémoire externe, soit un véritable marquage des lieux visités ! [BDPED19].

On pourrait (naïvement) se dire qu'avec l'aide d'un cap, le problème devient trivial. Malheureusement suivre le cap, et rien d'autre, ne suffit pas pour arriver à destination. Pour aller du Port de Marseille au Port d'Amsterdam, on voit qu'il va falloir partir vers le sud-ouest (Gibraltar) et pas vers le nord ! (la Méditerranée formant un cul-de-sac, cf. figure 4.13). Il faut donc combiner de manière astucieuse la notion de cap avec l'approche classique de Dijkstra.



FIGURE 4.12 – Rejoindre le continent depuis une île perdue, avec ou sans cap.



FIGURE 4.13 – Rejoindre le continent depuis les Îles Baléares avec un cap devient trivial. Aller du Port de Marseille au Port d'Amsterdam, même avec un cap, est plus complexe.

L'algorithme A\* a été mis au point en 1968 par des chercheurs en intelligence artificielle, soit presque 10 ans après l'article de Dijkstra présentant son célèbre algorithme [Dij59]. C'est une extension de l'algorithme de Dijkstra. Plusieurs versions ont été présentées : A1, puis A2 et au final A\*.

**Principe.** Il est identique à celui de Dijkstra (croissance d'un arbre de racine  $s$ , la source, par ajout de feuilles) sinon que le choix du sommet  $u$  se fait selon  $\text{score}[u]$ , une valeur qui tient compte non seulement de  $\text{coût}[u]$  (du coût du chemin dans l'arbre de  $s$  à  $u$ ), mais aussi d'une estimation de la distance entre  $u$  et la cible  $t$ .

L'algorithme est donc paramétré par cette « estimation » de distance qui va guider la recherche du meilleur chemin. Plus précisément, il s'agit d'une fonction notée  $h(x, t)$

qui est une heuristique sur la distance entre un sommet quelconque  $x$  et la cible  $t$ . Rapelons qu'une heuristique ne donne aucune garantie sur ce qu'elle est censé calculer :  $h(x, t)$  peut être proche de  $\text{dist}_G(x, t)$ ... ou pas. Pour qu'A\* calcule un plus court chemin, il faut que l'heuristique vérifie une condition supplémentaire qui sera détaillée plus tard.

C'est donc essentiellement l'ordre dans lequel les sommets de  $Q$  sont sélectionnés qui différentie l'algorithme A\* de celui de Dijkstra. L'idée est qu'en visitant d'abord certains sommets plutôt que d'autres, grâce à l'heuristique  $h$ , on va tomber plus rapidement sur la cible que ne le ferait Dijkstra. L'heuristique  $h$  donne donc le cap. Dans l'absolu, c'est-à-dire dans le pire des cas, A\* n'est pas meilleur que Dijkstra, les complexités sont les mêmes. C'est en pratique, sur des graphes particuliers, qu'A\* se révèle supérieur.

---

### Algorithme A\*

---

**Entrée:** Un graphe  $G$ , potentiellement asymétrique, arête-valué par une fonction de poids  $\omega$  positive ou nulle,  $s, t \in V(G)$ , et une heuristique  $h(x, t)$  estimant la distance entre les sommets  $x$  et  $t$  dans  $G$ .

**Sortie:** Un chemin entre  $s$  et  $t$  dans  $G$ , une erreur s'il n'a pas été trouvé.

---

1. Poser  $P := \emptyset$ ,  $Q := \{s\}$ ,  $\text{coût}[s] := 0$ ,  $\text{parent}[s] := \perp$ ,  $\text{score}[s] := \text{coût}[s] + h(s, t)$
  2. Tant que  $Q \neq \emptyset$  :
    - (a) Choisir  $u \in Q$  tel que  $\text{score}[u]$  est minimum et le supprimer de  $Q$
    - (b) Si  $u = t$ , alors renvoyer le chemin de  $s$  à  $t$  grâce à la relation  $\text{parent}[u]$  :  
 $t \rightarrow \text{parent}[t] \rightarrow \text{parent}[\text{parent}[t]] \rightarrow \dots \rightarrow s$
    - (c) Ajouter  $u$  à  $P$
    - (d) Pour tout voisin  $v \notin P$  de  $u$  :
      - i. Poser  $c := \text{coût}[u] + \omega(u, v)$
      - ii. Si  $v \notin Q$ , ajouter  $v$  à  $Q$
      - iii. Sinon, si  $c \geq \text{coût}[v]$  continuer la boucle
      - iv.  $\text{coût}[v] := c$ ,  $\text{parent}[v] := u$ ,  $\text{score}[v] := c + h(v, t)$
  3. Renvoyer l'erreur : « le chemin n'a pas été trouvé »
- 

Sont encadrées les différences avec Dijkstra. Ainsi dans A\* le choix du sommet  $u$  est déterminé non pas par son  $\text{coût}[u]$  mais par son  $\text{score}[u] = \text{coût}[u] + h(u, t)$ . Comme on l'a déjà indiqué, les propriétés 4.1 et 4.2 ne reposent pas sur le choix du sommet  $u$  en 2a. Elles sont donc communes avec celles de Dijkstra, et donc :

- si un chemin de  $s$  à  $t$  existe, A\* le trouvera ; et
- le coût du chemin  $u \rightarrow \text{parent}[u] \rightarrow \text{parent}[\text{parent}[u]] \rightarrow \dots \rightarrow s$  vaut  $\text{coût}[u]$  pour

tout  $u \in P \cup Q$ .

On peut mesurer la différence de performances entre Dijkstra et A\* dans le cas de graphes basés sur des grilles 2D (cf. figure 4.14). Pour une cible séparée d'une distance  $r$  de la source, Dijkstra visitera, à l'issue d'une recherche circulaire, environ  $r^2$  sommets centrés autour de la source. Alors qu'A\*, avec la distance vol d'oiseau comme heuristique  $h$ , visitera de l'ordre de  $r$  sommets, ce qui est évidemment le mieux que l'on puisse espérer. La différence est loin d'être négligeable en pratique.

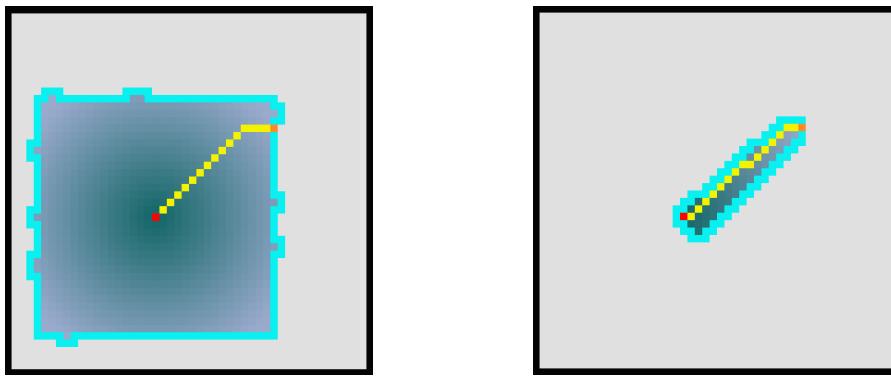


FIGURE 4.14 – Sur le plan Dijkstra (à gauche) visite un nombre quadratique de sommets en la distance, alors que A\* (à droite) un nombre linéaire. Le plan est représenté ici par une grille avec 8-voisinage et l'heuristique est la distance vol d'oiseau dans cette grille, ce qui explique la forme du « disque » (cf. la parenthèse page 128 sur les normes). Les sommets de  $Q$  sont en cyan et ceux de  $P$  dans un dégradé bleu anthracite. [Question. Pourquoi l'ensemble  $Q$  sur la figure de gauche présente des excroissances aléatoires ?]

### 4.3.1 Propriétés

Les principales propriétés spécifiques à l'algorithme A\* sont les suivantes :

**Propriété 4.3** *Si  $h(x, t) = 0$ , alors A\* est équivalent à l'algorithme Dijkstra, et donc calcule un plus court chemin entre  $s$  et  $t$ .*

C'est évident puisqu'on remarque que si  $h(x, t) = 0$ , alors  $\text{score}[u] = \text{coût}[u]$  tout au long de l'algorithme A\*, rendant les deux algorithmes absolument identiques.

Ce qui fait la force de l'algorithme A\*, c'est la propriété suivante qu'on ne démontrera pas (le terme « monotone » est expliqué juste après) :

**Propriété 4.4 ([DP85])** *Tout algorithme qui calcule un chemin de  $s$  à  $t$ , sur la base de la même heuristique monotone  $h$ , visite au moins autant de sommets que A\*.*

En fait, le nombre de sommets visités peut dépendre de l'ordre des sommets dans le tas si plusieurs sommets de  $Q$  sont de score minimum. Un algorithme gérant différemment les cas d'égalités pourrait visiter moins de sommets. Cependant, il existe un ordre des sommets du tas qui fait qu'A\* ne visite pas plus de sommets que le meilleur algorithme possible.

L'heuristique  $h$  est *monotone* si  $h(x, t) \leq \omega(x, y) + h(y, t)$  pour tout sommet  $x$  et voisin  $y$  de  $x$ . Elle sous-estime la distance si  $h(x, y) \leq \text{dist}_G(x, y)$  pour toutes les paires de sommets  $x, y$  où  $h$  est définie.

La monotonie est une sorte de version « faible » d'inégalité triangulaire pour  $h$  (cf. figure 4.15). La différence est que la monotonie s'applique spécifiquement pour  $t$  et un voisin  $y$  de  $x$ , au lieu de s'appliquer sur tout triplet  $(x, y, z)$  quelconque de sommets. Cependant on retombe sur l'inégalité triangulaire  $h(x, t) \leq h(x, y) + h(y, t)$  si l'on impose que  $h(x, y) \geq \omega(x, y)$  pour chaque arête  $x - y$ , ce qui n'est pas une grosse contrainte. C'est en effet la distance entre sommets « distant » qui est difficile d'estimer, et non pas la distance de ceux directement connectés. La meilleure estimation qu'on puisse espérer est  $h(x, t) = \text{dist}_G(x, t)$ . Mais évidemment on dispose rarement d'une telle heuristique puisque  $\text{dist}_G(\cdot, t)$  est ce qu'on cherche à calculer.

Si  $x$  et  $y$  sont connectés par un chemin  $C$ , et plus forcément une arête, alors la monotonie de  $h$ , appliquée sur chaque arête de  $C$ , implique la formule plus générale :

$$h(x, t) \leq \text{coût}(C) + h(y, t). \quad (4.2)$$

Une heuristique peut sous-estimer la distance sans être monotone. Par contre une fonction monotone sous-estime nécessairement la distance si  $h(t, t) \leq 0$ . [Exercice. Pourquoi?]

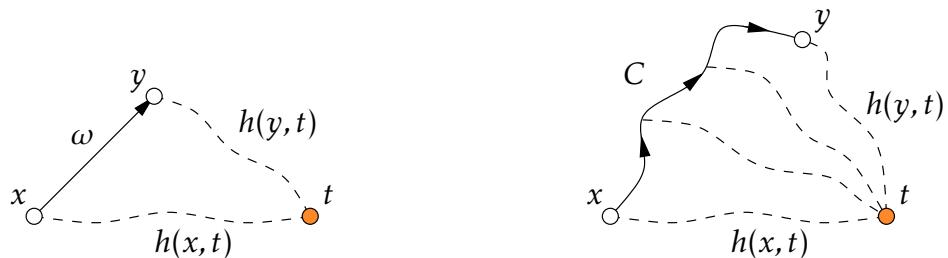


FIGURE 4.15 – Monotonie pour une arête  $x - y : h(x, t) \leq \omega(x, y) + h(y, t)$ . Généralisation à un chemin  $C$  de  $x$  à  $y : h(x, t) \leq \text{coût}(C) + h(y, t)$ .

L'heuristique définie par  $h(x, t) = 0, \forall x \in V(G)$ , est monotone, de même que  $h(x, t) = K$  où  $K$  est n'importe quelle constante indépendante de  $x$ . [Question. Pourquoi?] Mais, comme on va le voir, c'est aussi le cas de toute fonction de distance (et donc vérifiant l'inégalité triangulaire) qui sous-estime la distance dans le graphe. Typiquement, la distance « vol d'oiseau » vérifie l'inégalité triangulaire et bien sûr sous-estime la distance

dans les graphes à base de grilles qui ne peut être que plus longue (cf. la figure 4.16). Elle est donc monotone. En effet, si  $h$  vérifie l'inégalité triangulaire et sous-estime la distance, alors  $h(x, z) \leq h(x, y) + h(y, z)$  et  $h(x, y) \leq \text{dist}_G(x, y)$  pour tout  $x, y, z$ . En particulier, si  $x - y$  est une arête,  $\text{dist}_G(x, y) \leq \omega(x, y)$ , et on retrouve que  $h(x, t) \leq \omega(x, y) + h(y, t)$  en posant  $z = t$ , ce qui montre que  $h$  est monotone.

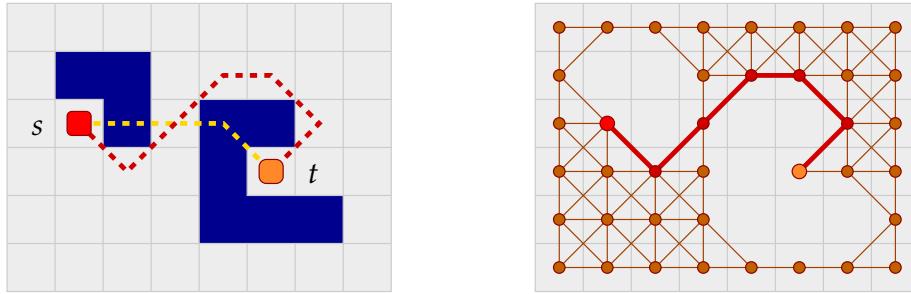


FIGURE 4.16 – La distance vol d'oiseau sous-estime la distance. Le graphe (à droite) est un *navigation mesh* issu d'un maillage carré avec un 8-voisinage dans lequel on a enlevé les nœuds correspondant aux obstacles. La distance vol d'oiseau (en pointillé jaune) vaut dans l'exemple  $\max\{|x_s - x_t|, |y_s - y_t|\} = 4$  au lieu de 6 pour le plus court chemin dans le graphe (en rouge). [Question. Est-ce que  $h$  est monotone pour ce graphe si on définit  $h(x, t)$  comme distance euclidienne entre  $x$  et  $t$ ?]

**Parenthèse.** La distance vol d'oiseau correspond à la distance dans un terrain sans aucun obstacle. Dans la grille avec un 8-voisinage elle est identique à la norme  $\ell_\infty$ . C'est aussi la distance du roi sur l'échiquier, appelée parfois distance de Tchebychev. La distance dans la grille avec un 4-voisinage, appelée aussi distance de Manhattan, est identique à la norme  $\ell_1$ .

On rappelle que la norme est une distance qu'on associe aux vecteurs. C'est une généralisation de la valeur absolue qu'on peut définir quelle que soit la dimension. Dans  $\mathbb{R}^2$ , la norme  $\ell_p$  vaut

$$\|(x, y)\|_p = \sqrt[p]{|x|^p + |y|^p} = (|x|^p + |y|^p)^{1/p}$$

où  $p \geq 1$  est un paramètre généralement entier. La norme  $\ell_1$  vaut donc  $\|(x, y)\|_1 = |x| + |y|$  (distance de Manhattan) et la norme  $\ell_2$  vaut  $\|(x, y)\|_2 = \sqrt{|x|^2 + |y|^2}$  (distance euclidienne).

Le disque<sup>11</sup> de rayon unité selon la norme  $\ell_p$  est l'ensemble des points  $(x, y) \in \mathbb{R}^2$  tels que  $\|(x, y)\|_p \leq 1$ . Comme le montre la figure 4.17, les disques de normes  $\ell_p$  en fonction  $p$ , sont inclus les uns dans les autres.

La norme  $\ell_\infty$  est définie par  $\|(x, y)\|_\infty = \max\{|x|, |y|\}$  et correspond à la limite de  $\|(x, y)\|_p$  lorsque  $p \rightarrow +\infty$ . L'intuition est que plus  $p$  est grand, plus la norme  $\ell_p$  amplifie la coordon-

11. On parle intervalle en dimension un, de disque en dimension deux et de « boule » dans le cas général.

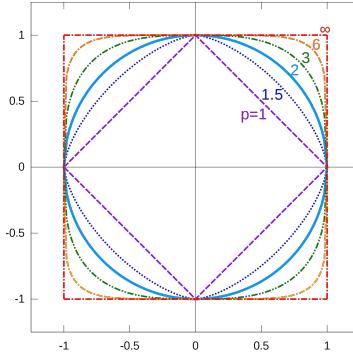


FIGURE 4.17 – Inclusion des disques de rayon unité selon la norme  $\ell_p$ . La forme de la région des sommets visités par Dijkstra dans la figure 4.14 (disque carré à gauche) s'explique par le fait que la distance dans la grille avec 8-voisinage correspondant à la norme  $\ell_\infty$ . Pour chaque  $p \geq 1$ ,  $\|(x, y)\|_\infty \leq \|(x, y)\|_p \leq 2^{1/p} \cdot \|(x, y)\|_\infty$ . Source [Wikipédia](#).

née la plus grande (en valeur absolue). Plus précisément, si  $|x| > |y|$ , alors

$$|x|^p + |y|^p = |x|^p \cdot \left(1 + \left(\frac{|y|}{|x|}\right)^p\right) \xrightarrow[p \rightarrow +\infty]{} |x|^p$$

car  $(|y|/|x|)^p \rightarrow 0$  si  $|y|/|x| < 1$ . Dit autrement, lorsque  $|x| > |y|$ ,

$$\|(x, y)\|_p = (|x|^p + |y|^p)^{1/p} \xrightarrow[p \rightarrow +\infty]{} (|x|^p)^{1/p} = |x| = \max\{|x|, |y|\}.$$

On a vu que Dijkstra correspond à A\* avec l'heuristique  $h(x, t) = 0$  qui se trouve être monotone, et donc A\* calcule un plus court chemin pour cette heuristique là. C'est en fait une caractéristique générale d'A\*. On va montrer que :

**Propriété 4.5** Si  $h$  est monotone, alors le chemin trouvé par A\* est un plus court chemin. Plus précisément, le sommet  $u$  sélectionné à l'instruction 2a d'A\* vérifie  $\text{coût}[u] = \text{dist}_G(s, u)$ .

**Preuve.** La preuve ressemble beaucoup à la preuve de la proposition 4.1, et reprend les mêmes notations (cf. figure 4.18). Donc  $u$  est toujours le premier sommet choisi en 2d tel que  $\text{coût}[u] > \text{dist}_G(s, u)$ . C'est notre hypothèse. La différence étant que  $u$  est choisi comme le sommet de  $Q$  de score minimum, et non pas comme celui de coût minimum.

On a montré dans la preuve de la proposition 4.1, en considérant le sommet  $u'$  sur le plus court chemin  $C$  de  $s$  à  $u$ , que :

$$\text{coût}[u'] \leq \text{dist}_G(s, u'). \quad (4.3)$$

Ceci reste valable puisque la preuve est basée sur la mise à jour de la table coûts[ ] en 2d pour les sommets de  $Q$  (voir aussi équation (4.1)) et la définition de  $C$  qui ne dépendent pas de score[ ].

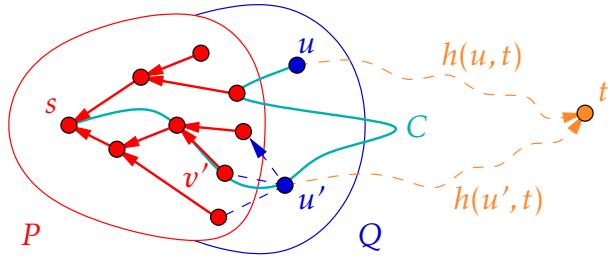


FIGURE 4.18 – Illustration de la preuve de la proposition 4.5.

Dans la preuve de Dijkstra, l'équation (4.3) conduisait à  $\text{coût}[u'] < \text{coût}[u]$  puisque  $\text{dist}_G(s, u') \leq \text{dist}_G(s, u) < \text{coût}[u]$  par hypothèse sur  $u$ . C'était une contradiction car  $u$  était supposé être le sommet de coût minimum. Or ici pour A\*,  $u$  est le sommet de score minimum où  $h$  intervient. Il faut conclure différemment.

Appliquons la propriété de monotonie de  $h$  sur chaque arête du chemin  $C[u', u]$ . D'après l'équation (4.2) (voir aussi la figure 4.15) :

$$h(u', t) \leq \text{coût}(C[u', u]) + h(u, t).$$

Du coup,

$$\begin{aligned} \text{score}[u'] = \text{coût}[u'] + h(u', t) &\leq \text{dist}_G(s, u') + h(u', t) \quad (\text{par définition de score[ ]}) \\ &\leq \text{dist}_G(s, u') + \text{coût}(C[u', u]) + h(u, t) \quad (\text{par monotonie de } h) \\ &\leq \text{coût}(C[s, u']) + \text{coût}(C[u', u]) + h(u, t) \\ &\leq \text{coût}(C[s, u]) + h(u, t) \quad (\text{par définition de } C) \\ &\leq \text{dist}_G(s, u) + h(u, t) \quad (\text{par hypothèse sur } u) \\ &< \text{coût}[u] + h(u, t) = \text{score}[u]. \end{aligned}$$

L'inégalité  $\text{score}[u'] < \text{score}[u]$  contredit le fait que  $u$  a été choisi comme le sommet de  $Q$  de score minimum. Donc  $\text{coût}[u] = \text{dist}_G(s, u)$  ce qui termine la preuve.  $\square$

### 4.3.2 Implémentation et complexité

La complexité et l'implémentation d'A\* sont similaires à celles de Dijkstra, sinon qu'on implémente  $Q$  par un tas minimum pour la valeur  $\text{score}[ ]$  au lieu de  $\text{coût}[ ]$  comme vu au paragraphe 4.2.2. Mettre à jour le coût et le score d'un sommet peut se faire de manière paresseuse comme dans Dijkstra comme vu au paragraphe 4.2.2, en ajoutant systématiquement  $v$  à  $Q$ , même si  $v$  était déjà dans  $Q$  et même si le nouveau coût n'est pas meilleur que celui de la dernière version de  $v$  dans  $Q$ .

### 4.3.3 Plus sur A\*

- La version présentée page 125 n'est pas la version originale d'A\*. Dans sa version originale, l'instruction 2d devrait être :

(d) Pour tout voisin  $v$  de  $u$  :

L'effet est que des voisins déjà dans  $P$  peuvent être re-visités, modifiant potentiellement leurs coûts et leurs scores. En les remettant dans  $Q$  on peut espérer trouver un chemin plus court au prix d'un temps d'exploration plus long. Cela complexifie l'analyse<sup>12</sup>, mais surtout cela n'est pas nécessaire si l'heuristique  $h$  est monotone, puisque dans ce cas A\* (version du cours) calcule le chemin le plus court possible. Donc l'algorithme A\* présenté dans le cours est une version simplifiée et optimisée pour le cas des heuristiques monotones. La version originale d'A\* est donc intéressante que lorsque  $h$  n'est pas monotone. En fait on peut montrer que la version originale calcule un plus court chemin dès que  $h$  sous-estime la distance, une propriété plus faible que la monotonie. [Exercice. Trouver un exemple où l'algorithme du cours échoue à trouver un plus court chemin alors que  $h$  sous-estime la distance?]

- On peut parfois accélérer le traitement, dans le cas des graphes symétriques, en lançant deux exécutions d'A\* en parallèle : une de  $s \rightarrow t$  et une de  $t \rightarrow s$ . Il y a alors deux arbres qui croissent :  $P_s$  de racine  $s$  pour la recherche  $s \rightarrow t$ , et  $P_t$  de racine  $t$  pour la recherche  $t \rightarrow s$ . Cela forme un ensemble  $P = P_s \cup P_t$  formé de deux composantes connexes. En pratique, pour gérer les sommets de  $P$ , on rajoute une marque, plaçant un sommet dans trois états possibles : il est soit dans  $P_s$ , soit dans  $P_t$ , soit ni dans  $P_s$  ni dans  $P_t$  (c'est-à-dire pas dans  $P$ ). Un seul ensemble  $Q$  suffit pour gérer le voisinage de  $P$ . Le score d'un sommet est calculé vis-à-vis de l'arbre où l'on souhaite le raccrocher : c'est son coût dans cet arbre plus l'heuristique pour aller vers la racine de l'autre arbre. En extrayant le sommet de score minimum, il se rattache ainsi arbitrairement à l'un ou l'autre des arbres, simulant une exécution parallèle. Le chemin est construit dès que les deux arbres se touchent. Voir la figure 4.19. En terme de sommets visités, le gain n'est pas systématique. [Exercice. Est-ce que le chemin découvert par tel double parcours est toujours un plus court chemin ? en supposant un graphe symétrique et que  $h(x, t)$  et  $h(x, s)$  sont monotones.]
- On peut implémenter le parcours en profondeur (ou *DFS* pour *Depth-First Search*) à l'aide de A\*. Pour cela, le coût des arêtes du graphe est fixé à 1. Puis, on remplace le terme  $h(v, t)$  dans l'instruction 2(d)iv par un compteur (initialisé à  $2m$  au départ) qui est décrémenté à chaque utilisation, si bien que c'est le premier sommet découvert qui est prioritaire. Cela revient aussi à dire que l'heuristique  $h$  décroît

12. Notamment cela rend complexe l'analyse de la taille du tas avec une gestion paresseuse de la mise à jour du score.

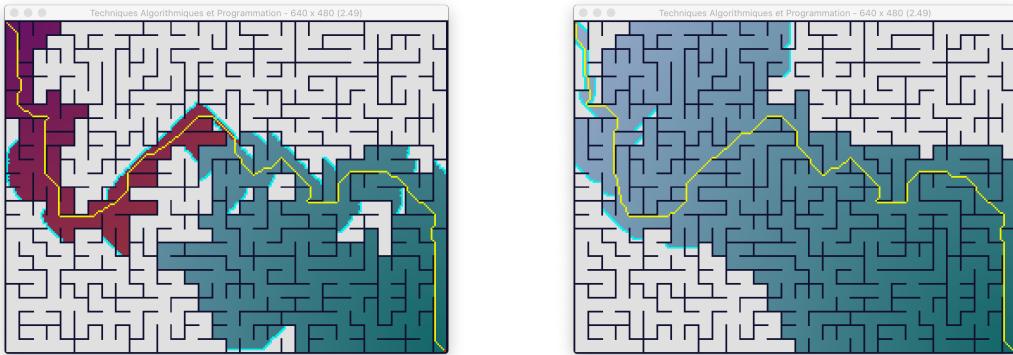


FIGURE 4.19 – Double parcours d’A\*, de  $s \rightarrow t$  et de  $t \rightarrow s$ ,  $s$  étant situé en bas à droite. Avec l’heuristique vol d’oiseau, le double parcours (à gauche) visite 18 545 sommets contre 27 508 pour le simple parcours (à droite) pour trouver un plus court chemin. La seconde moitié du chemin (celle inclus dans la partie rougeâtre), bien que de même longueur, diffère.

avec le temps d’exécution de l’algorithme. On obtient de meilleures performances en programmant directement un parcours *DFS*.

- L’algorithme A\* peut également être utilisé pour calculer une  $\alpha$ -approximation du plus court chemin entre  $s$  et  $t$  (cf. la définition 3.1 au chapitre 3). Si l’heuristique  $h$  est telle que  $h(x, t)/\alpha$  est monotone pour une certaine constante  $\alpha \geq 1$ , alors A\* trouve un chemin entre  $s$  et  $t$  (s’il existe) de coût au plus  $\alpha \cdot \text{dist}_G(s, t)$ . Pour s’en convaincre, il suffit de réécrire, dans la preuve de la proposition 4.5, les inéquations page 130 comparant  $\text{score}[u']$  à  $\text{score}[u]$ , en utilisant l’hypothèse que  $u$  est le premier sommet tel que  $\text{coût}[u] > \alpha \cdot \text{dist}(s, u)$  et qu’ainsi<sup>13</sup>  $\text{coût}[u'] \leq \alpha \cdot \text{dist}(s, u')$ , la monotonie de  $h/\alpha$  impliquant que  $h(u', t) \leq \alpha \cdot \text{coût}(C[u', u]) + h(u, t)$ .

Donc ici  $\alpha \geq 1$  est le facteur d’approximation sur la distance. L’espérance est que, grâce à une heuristique plus élevée, A\* privilégie plus encore les sommets proches de la cible et visite ainsi moins de sommets. C’est très efficace s’il y a peu d’obstacles entre  $s$  et  $t$ . Voir la figure 4.20.

- L’algorithme A\* n’est pas seulement utilisé pour le déplacement de *bots* et les jeux vidéos. Il sert d’heuristique pour l’exploration d’un espace de solutions. Le graphe représente ici des possibilités ou des choix, et il s’agit de trouver une cible dans cet espace (cf. [DRS07]). Un exemple est de savoir si un système peut atteindre un état cible donné à partir d’un état de départ donné, et de trouver un tel chemin. Donc ici le graphe n’est pas forcément entièrement donné dès le départ. Il est construit au fur et à mesure de l’exploration, les voisins d’un sommet  $u$  n’étant construits que si  $u$  est exploré. Bien sûr, la difficulté est dans la conception de l’heuristique  $h$ .

13. Il vaut se servir du fait que le prédecesseur  $v'$  de  $u$  sur  $C$  vérifie  $v' \in P$  et donc que  $\text{coût}[v'] \leq \alpha \cdot \text{dist}(s, v')$ . Ensuite, à cause de la mise à jour des coûts, on en déduit que  $\text{coût}[u'] \leq \text{coût}[v'] + \omega(v', u) \leq \alpha \cdot \text{dist}(s, v') + \text{dist}(v', u') \leq \alpha \cdot \text{dist}(s, u')$  car  $v' - u'$  appartient à un plus court chemin et que  $\alpha = 1$ .

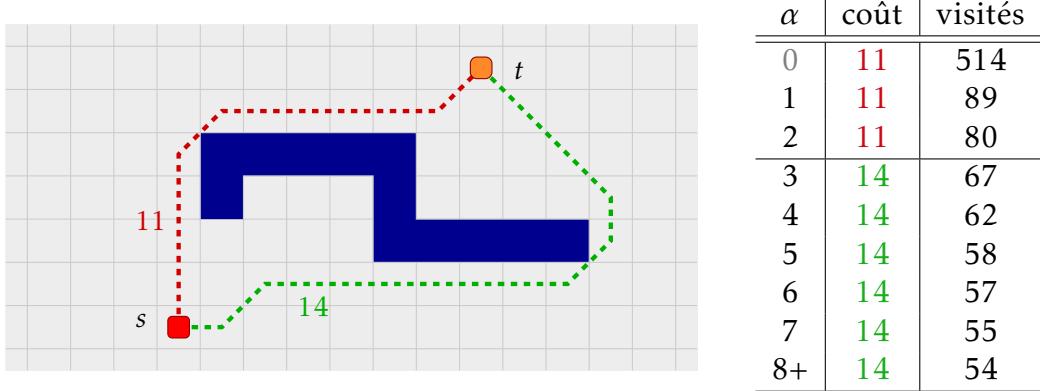


FIGURE 4.20 – Performances d’A\* pour l’heuristique  $h(x, t) = \alpha \cdot \delta(x, t)$  avec différentes valeurs entières d’ $\alpha$ , où  $\delta(x, t)$  est la distance vol d’oiseau pour les grilles avec un 8-voisinage. Seule une partie de la grille est représentée. Deux chemins sont trouvés : celui de coût 11 (rouge) ou de coût 14 (vert). On constate que dans le meilleur des cas ( $\alpha = 2$ ) l’algorithme est capable de trouver le plus court chemin en visitant seulement 80 sommets, 6 fois moins qu’avec Dijkstra ( $\alpha = 0$ ). Il est aussi capable de trouver un chemin plus long de seulement  $3/11 \approx 28\%$  en ne visitant que 54 sommets, 9 fois moins qu’avec Dijkstra ! Avec une double exécution ( $s \rightarrow t$  et  $t \rightarrow s$ ) et avec  $\alpha = 4$ , on peut trouver le plus court chemin (de coût 11) en visitant 67 sommets. L’augmentation d’ $\alpha$  mène aux mêmes statistiques que l’exécution simple  $s \rightarrow t$  à partir d’ $\alpha = 5$ .

## 4.4 Morale

- Les *navigation meshes* sont des graphes issus de maillage de terrains 2D ou 3D pour simplifier les déplacements possibles des personnages artificiels (et autres *bots*) animés par des IA qui sont *infine* pilotée par des algorithmes exécutés par une machine. La requête principale est celle de recherche du meilleur chemin ou d’un chemin court entre deux points du *navigation mesh*.
- Les notions de « chemin court » ou de « meilleur chemin » sont relatives à la *valuation* des arêtes du graphe, ou plus généralement des arcs si le graphe est orienté. On parle plutôt de « longueur » dans le cas de graphe géométrique (lié à une distance entre les extrémités de l’arête), de « poids » si la valeur est positive ou nulle, ou de « coût » pour une valeur générale (positive ou négative donc). Pour les algorithmes Dijkstra ou A\*, le terme approprié est celui de poids.
- On peut faire mieux que Dijkstra en pratique en tenant compte de la cible, car les choix qu’il prend sont indépendants de la destination. Au contraire, A\* profite d’informations sur la destination encodée par une heuristique qui peut être plus ou moins précise. C’est évidemment général : toute information supplémentaire peut être exploitée par l’algorithme pour être plus performant.

- Il faut distinguer le problème que résout un algorithme, et l'implémentation de l'algorithme. Il y a plusieurs implémentations possibles de Dijkstra, pas toutes équivalentes en termes de complexité. L'implémentation de Dijkstra présentée dans le cours, à l'aide d'un tas binaire, a une complexité de  $O(m \log n)$ , et la complexité la plus faible possible atteint  $\Theta(m+n \log n)$ . Cette borne est suffisante grâce aux tas de Fibonacci, et elle est nécessaire à cause du parcours des sommets par ordre croissant de distance depuis la source. Cependant, ce n'est pas la meilleure complexité pour le problème ! Il existe un algorithme en  $O(m+n)$  qui calcule les distances de une source vers tous les autres, et c'est bien sûr la meilleure possible.
- La ressource critique pour ce type d'algorithme, comme beaucoup d'autres en fait, est la mémoire utilisée, ce qui correspond au nombre de sommets visités. Pour chaque heuristique fixée, A\* est l'algorithme de recherche de chemins qui visite le moins de sommets possibles.
- On peut se servir de A\* pour approximer la distance avec une garantie sur le facteur d'approximation avec un choix judicieux de l'heuristique  $h$ .
- L'algorithme A\* ne sert pas qu'à gérer le déplacement de *bots*. Il peut servir aussi à trouver des solutions dans un espace des « possibles », espace décrit implicitement par une fonction d'adjacence plutôt qu'explicitement par un graphe avec son ensemble de sommets et d'arêtes. Il est souvent utilisé comme brique de base en Intelligence Artificielle pour la résolution de problèmes d'optimisation, tout comme la méthode de descente en gradient (cf. figure 3.14).

Comme exemple de problème on peut citer le problème du *Rubik's Cube* (même si dans ce cas précis A\* n'est pas forcément le plus adapté). Il s'agit à partir d'une configuration arbitraire de trouver un chemin « court » permettant d'atteindre la configuration gagnante où toutes les faces sont d'une seule couleur. Ici les sommets sont les configurations et le voisinage défini par les configurations accessibles par une rotation des faces du cube (il y en a 12). Il n'est pas envisageable d'explorer, et encore moins de construire, le graphe des  $n = 8! \times 3^7 \times 12! \times 2^{10} \approx 43 \times 10^{18}$  configurations (voir [Wikipédia](#) pour le détail du calcul). Même en explorant un milliard ( $10^9$ ) de configurations par secondes il faudrait au moins 43 milliards de secondes pour parcourir seulement les sommets (pour les arêtes c'est 12 fois plus...), soit plus de  $43 \times 30 = 1\,290$  années de calculs.

Pour la petite histoire, ce n'est qu'en 2014 qu'il a été possible de calculer, grâce à des super-calculateurs et des programmes très optimisés, le diamètre du graphe du *Rubik's Cube*, soit la plus grande distance possible entre une source et une destination. Il est de 26. Le diamètre est de 20 dans la variante du graphe où les demi-tours sont possibles (et pas seulement des quarts de tour comme pour 26). Voir la figure 4.21.

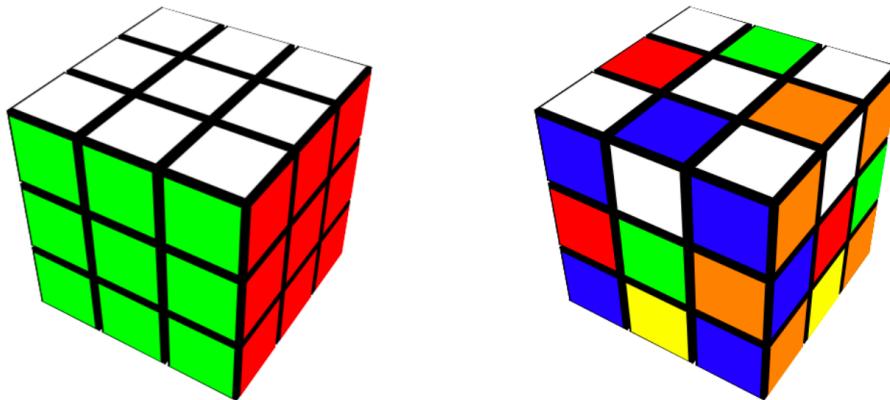
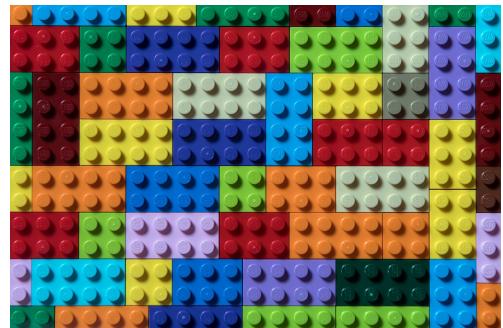


FIGURE 4.21 – L'unique configuration connue pour être à distance 26 de l'origine. Elle peut être obtenue grâce aux 26 mouvements suivants : U U F U U R- L F F U F- B- R L U U R U D- R L- D R- L- D D. Ces lettres codent les faces devant être tournées d'un quart dans le sens des aiguilles d'une montre (dans le sens contraire si suivies d'un « - »). En fixant le centre vert, les faces opposées sont respectivement *Front & Back*, *Left & Right* et *Up & Down*. Voir <http://cube20.org/qtm> pour plus de détails.

## Bibliographie

- [BDPED19] A. BOUSSARD, J. DELESCLUSE, A. PÉREZ-ESCUDERO, AND A. DUSSUTOUR, *Memory inception and preservation in slime moulds : the quest for a common mechanism*, Philosophical Transactions of The Royal Society B, 374 (2019). doi : [10.1098/rstb.2018.0368](https://doi.org/10.1098/rstb.2018.0368).
- [Dij59] E. W. DIJKSTRA, *A note on two problems in connexion with graphs*, Numerische Mathematik, 1 (1959), pp. 269–271. doi : [10.1007/BF01386390](https://doi.org/10.1007/BF01386390).
- [DP85] R. DECHTER AND J. PEARL, *Generalized best-first search strategies and the optimality of A\**, Journal of the ACM, 32 (1985), pp. 505–536. doi : [10.1145/3828.3830](https://doi.org/10.1145/3828.3830).
- [DRS07] H. DINH, A. RUSSELL, AND Y. SU, *On the value of good advice : the complexity of A\* search with accurate heuristics*, in 22nd National Conference on Artificial Intelligence (AAAI), vol. 2, AAAI Press, July 2007, pp. 1140–1145. <https://www.aaai.org/Papers/AAAI/2007/AAAI07-181.pdf>.
- [NYT00] T. NAKAGAKI, H. YAMADA, AND Á. TÓTH, *Maze-solving by an amoeboid organism*, Nature, 407 (2000), p. 470. doi : [10.1038/35035159](https://doi.org/10.1038/35035159).
- [SBLT12] G. STØLTING BORDAL, G. LAGOGIANNIS, AND R. E. TARJAN, *Strict Fibonacci heaps*, in 44th Annual ACM Symposium on Theory of Computing (STOC), ACM Press, May 2012, pp. 1177–1184. doi : [10.1145/2213977.2214082](https://doi.org/10.1145/2213977.2214082).

- [Tho99] M. THORUP, *Undirected single-source shortest paths with positive integer weights in linear time*, Journal of the ACM, 46 (1999), pp. 362–394. doi : [10.1145/316542.316548](https://doi.org/10.1145/316542.316548).
- [Tho07] M. THORUP, *Equivalence between priority queues and sorting*, Journal of the ACM, 54 (2007), p. Article No. 28. doi : [10.1145/1314690.1314692](https://doi.org/10.1145/1314690.1314692).



## Sommaire

---

5.1	Introduction	137
5.2	Trouver la paire de points les plus proches	140
5.3	Multiplication rapide	151
5.4	<i>Master Theorem</i>	160
5.5	Calcul du médian	164
5.6	Morale	166
	Bibliographie	167

---

Mots clés et notions abordées dans ce chapitre :

- la paire de points les plus proches
- algorithme de Karatsuba
- complexité définie par formule de récurrence
- *Master Theorem*

## 5.1 Introduction

Diviser pour régner (*divide-and-conquer* en Anglais) est une technique permettant de construire des algorithmiques récursifs. La stratégie consiste à découper le problème en sous-problèmes similaires (d'où l'algorithme récursif résultant) dans l'espoir d'affaiblir ou de casser la difficulté du problème initial.

L'expression provient du latin « *divide ut regnes* » ou « *divide et impera* », et tire ses origines de l'antiquité. Une stratégie militaire (ou politique) bien connue consiste, afin d'affaiblir un groupe d'individus adversaires, à le diviser en plus petit espérant ainsi les rendre impuissant.

Les algorithmes produits ne sont pas forcément les plus efficaces possibles. Ils peuvent même parfois se révéler n'être pas plus efficaces que l'approche naïve. On a déjà vu de tels exemples, les algorithmes récursifs étant parfois franchement inefficaces (cf. section 2.4). Cependant la technique gagne à être connue puisqu'elle peut mener à des algorithmes non triviaux auxquels on n'aurait peut-être pas pensé sinon.

L'archétype d'un algorithme résultant de cette approche est sans doute le *tri-fusion*. On découpe le tableau en deux sous-tableaux que l'on tri chacun récursivement. Ils sont ensuite recombinés (d'où le terme de *fusion*) pour obtenir un tableau entièrement trié. Voici un rappel du code :

```
// tri récursif de T[i..j[
void merge_sort(double T[],int i,int j){
    if(j-i<2) return; // rien à trier si un seul élément
    int m=(i+j)/2; // m = milieu de l'intervalle [i..j[
    merge_sort(T,i,m); // tri récursif de T[i..m[
    merge_sort(T,m,j); // tri récursif de T[m..j[
    fusion(T,i,m,j); // fusion T[i..m[ + T[m..j[ -> T[i..j[
}
}
```

Il faut noter que c'est en fait la fusion qui trie le tableau. Les appels récursifs n'ont pas pour effet d'ordonner les éléments. Au mieux ils modifient les indices *i* et *j* ce qui virtuellement découpe le tableau en sous-tableaux de plus en plus petits. La fonction de comparaison de deux éléments (l'instruction « `T[p]<T[q]`? » ci-après<sup>1</sup>) n'est présente que dans la fonction `fusion()` dont le code est rappelé ci-dessous<sup>2</sup> :

```
// fusion de T[i..m[ et T[m..j[ pour donner T[i..j[
void fusion(double T[],int i,int m,int j){
    int k=i,p=i,q=m,*r; // r = pointeur vers p ou q
    while(k<j){ // tant qu'il y a des éléments
        if(p==m) r=&q; // T[i..m[ a été traité
        else if(q==j) r=&p; // T[m..j[ a été traité
        else r=(T[p]<T[q])? &p : &q; // comparaison
        A[k++]=T[(*r)++]; // copie dans A[k] et incrémente p ou q
    }
    memcpy(T+i,A+i,(j-i)*sizeof(*A)); // recopie A[i..j[ dans T[i..j[
}
}
```

1. C'est cette instruction qu'il faudrait changer pour effectuer un tri selon une fonction de comparaison `fcmp()` quelconque à la `qsort()`. En fait, pour une fonction de comparaison absolument quelconque il faudrait utiliser des `void*` et déclarer le tableau comme `void* T[]`.

2. Traditionnellement on sort les trois conditions de la boucle `while`, pour obtenir trois boucles `while` sans condition, rallongeant d'autant le code. On a préféré ici une présentation succincte du code.

**Remarque sur l'implémentation.** Dans le code précédent de la fonction `fusion()`, il est supposé qu'on dispose d'un tableau auxiliaire `A` de la même taille que `T`. Bien sûr, on aurait peut aussi mettre en début de `fusion()` un `int *A = malloc(...)` et un `free(A)` avant de quitter la fonction. Cependant la fonction `fusion()` va être appelée  $O(n)$  fois, soit autant de `malloc()` et de `free()` ce qui peut représenter un délai non négligeable sur le temps d'exécution. On peut donc utiliser un seul `malloc()` et un seul `free()` comme ceci<sup>3</sup> :

```
static double *A;

// appel à merge_sort()
void sort(double T[], int n){
    A=malloc(n*sizeof(*A));
    merge_sort(T,0,n); // trie T[0..n[
    free(A);
}
```

L'approche du tri-fusion est efficace car il est effectivement plus rapide de trier un tableau à partir de deux tableaux déjà triés. Cela ne prend qu'un temps linéaire. Lorsque les sous-tableaux ne contiennent plus qu'un élément, alors les fusions opèrent. Pour analyser le temps consommé par toutes les fusions de l'algorithme, il est plus simple de grouper les fusions selon leur *niveaux*. Au plus bas niveau ( $=0$ ) sont fusionnés les tableaux à un élément pour former des tableaux de niveau supérieur ( $=1$ ). Puis sont fusionnés les tableaux de niveaux  $i$  (ou inférieur) pour former des tableaux de niveau  $i + 1$ . Comme la somme totale des longueurs des tableaux d'un niveau donné ne peut pas dépasser  $n$ , le temps de fusion de tous les tableaux de niveau  $i$  prend  $O(n)$  pour chaque  $i$ . Si l'on découpe en deux parties égales<sup>4</sup> à chaque fois, le niveau d'un tableau sera au plus  $O(\log n)$  puisque sa taille doublera à chaque fusion. Au total la complexité est  $O(n \log n)$ .

Il est intéressant de remarquer que l'approche du tri-par-sélection, une approche naïve qui consiste à chercher le plus petit élément, de le mettre en tête et de recommencer sur le reste, est bien moins efficace :  $O(n^2)$  comparaisons vs.  $O(n \log n)$  pour le tri-fusion. On pourra se reporter au paragraphe 5.2.5 pour la comparaison des complexités  $n^2$  et  $n \log n$  en pratique.

---

3. Bien sûr, l'utilisation de la variable globale `A` n'est pas conseillé si `sort()` a vocation à être exécutée en parallèle.

4. Si  $n$  n'est pas une puissance de deux, il faut alors remarquer que la complexité en temps de l'algorithme ne sera pas plus grande que la complexité de trier  $n' \in ]n, 2n]$  éléments où cette fois  $n'$  est une puissance de deux, et  $n' \log n' \leq 2n \log 2n = O(n \log n)$ . En effet, on peut toujours, avant le tri, ajouter  $n' - n$  éléments fictifs arbitrairement grand en fin de tableau. Après le tri, les  $n$  premiers éléments seront les éléments d'origine et triés.

**Parenthèse.** Construire un algorithme de tri de complexité  $O(n \log n)$  itératif, donc non basé sur une approche récursive, n'est pas si simple que cela. Le tri-par-sélection, le tri-par-insertion<sup>5</sup>, et le tri-par-bulles<sup>6</sup> sont des algorithmes itératifs de complexité  $O(n^2)$ . Même le tri-rapide<sup>7</sup> est récursif et de complexité  $O(n^2)$ , même si en moyenne la complexité est meilleure. Cf. le *tableau comparatif* des tris.

Cependant, le tri-par-tas échappe à la règle. Il n'est pas récursif, permet un tri en place, c'est-à-dire qu'il n'utilise pas de mémoire supplémentaire comme dans le tri-fusion, et a une complexité  $O(n \log n)$ . Le tableau  $T$  des  $n$  éléments à trier va servir de support à un tas maximum. La remarque est que les éléments d'un tas de taille  $k$  sont rangés dans  $k$  premières cases de  $T$ . Les  $n - k$  cases suivantes sont libres pour le stockage des éléments de  $T$  qui ne sont pas dans le tas.

Dans une première phase le tableau est transformé en tas maximum. Pour cela on peut ajouter les éléments un à un au tas jusqu'à le remplir. Cela prend un temps de  $O(n \log n)$  pour les  $n$  insertions. On peut cependant faire plus rapidement en parcourant les éléments par niveau décroissant, à partir du niveau  $i = h - 1$  des parents des feuilles. (Pour ces dernières il n'y a rien à faire.) Puis pour chacun d'eux on corrige son sous-tas en descendant ce père au bon endroit comme lors d'une suppression, en temps  $h - i$  donc. Cela prend un temps total de  $\sum_{i=0}^{h-1} (h - i) \cdot 2^i$  sachant qu'il y a  $2^i$  éléments au niveau  $i$ . Il se trouve que

$$\sum_{i=0}^{h-1} (h - i) \cdot 2^i = 2^{h+1} - h - 2 < 2n$$

sachant que la hauteur  $h = \lfloor \log_2 n \rfloor$ .

Dans une seconde phase, on extrait successivement le maximum en le supprimant du tas et en remplaçant le tableau par la fin. Cela prend un temps de  $O(n \log n)$  pour les  $n$  suppressions. Le tableau se trouve alors trié par ordre croissant en un temps total de  $O(n \log n)$ , et ceci sans avoir utilisé d'espace mémoire supplémentaire autre que le tableau lui-même.

## 5.2 Trouver la paire de points les plus proches

### 5.2.1 Motivation

Il s'agit de déterminer la paire de points les plus proches pris dans un ensemble donné de  $n$  points du plan. C'est un problème de géométrie discrète (*computational geometry*) qui s'est posée dans les années 1970 lorsqu'on a commencé à implémenter les routines de bases des premières cartes graphiques.

On a pensé pendant longtemps<sup>8</sup> qu'aucun algorithme ne pouvait faire mieux qu'exa-

- 
- 5. On insère chaque élément à sa place dans le début du tableau comme le tri d'un jeu de cartes.
  - 6. On échange les éléments qui ne sont pas dans le bon ordre.
  - 7. On range les éléments par rapport à un pivot, et on recommence dans chaque partie.
  - 8. Des propos mêmes de Jon Louis Bentley [Ben80][page 226] en 1980, co-inventeur de l'algorithme qu'on va présenter et qui lui date de 1976 [BS76].

miner chacune des paires de points, ce qui correspond à l'approche exhaustive. En effet, si par exemple toutes les paires de points sont à distance à peu près  $d$  sauf une seule qui est beaucoup plus courte, on risque de devoir examiner toutes les paires avant de la trouver. Il y a  $\binom{n}{2} = n(n-1)/2$  paires, ce qui donne une complexité en temps d'au moins  $\Omega(n^2)$  pour l'approche exhaustive.

Et pourtant. On va voir que la technique « diviser pour régner » va produire un algorithme non trivial bien plus performant.

### 5.2.2 Principe de l'algorithme

Formellement, le problème s'énonce ainsi.

#### LA PAIRE DE POINTS LES PLUS PROCHES

**Instance:** Un ensemble  $P \subset \mathbb{R}^2$  de  $n$  points du plan,  $n \geq 2$ .

**Question:** Trouver deux points distincts  $p, p' \in P$  telle que  $\text{dist}(p, p')$  est minimum.

Ici  $\text{dist}(p, p')$  représente la distance euclidienne entre les points  $p$  et  $p'$  du plan. On étend cette notation aux ensembles,  $\text{dist}(p, Q) = \min_{q \in Q} \text{dist}(p, q)$  représentant la distance entre un point  $p$  et un ensemble de points  $Q$ .

**Diviser.** L'idée est de partitionner les points de  $P$  en deux sous-ensembles,  $A$  et  $B$ . Si  $(p, p')$  est la paire recherchée, alors clairement soit :

- $(p, p') \in A^2$ ; ou bien
- $(p, p') \in B^2$ ; ou bien
- $(p, p') \in A \times B$ .

On calcule alors récursivement  $d_A = \min_{(a, a') \in A^2} \text{dist}(a, a')$  et  $d_B = \min_{(b, b') \in B^2} \text{dist}(b, b')$  les distances minimum entre les paires de points de  $A^2$  et  $B^2$ . Reste ensuite à calculer  $d_{AB}$ , la distance minimum pour les paires de  $A \times B$ , afin de combiner le tout et d'obtenir la distance désirée (en fait la paire de points). Le calcul de  $d_{AB}$  est la partie difficile.

De prime abord, il semble que le calcul préliminaire de  $d_A$  et  $d_B$  n'aide pas vraiment pour le calcul de  $d_{AB}$ . En effet, le nombre de couples  $(p, p') \in A \times B$  est <sup>9</sup>  $|A| \cdot |B| = \Omega(n^2)$  dans le cas équilibré où  $|A| = |B|$ . On a donc pas forcément avancé pour le calcul de  $d_{AB}$ , sinon, et c'est le point crucial, qu'on connaît la distance minimale à battre, soit  $\min\{d_A, d_B\}$ . C'est le petit détail qui va tout changer.

**Plus en détails.** Dans la suite on notera  $\delta = \min\{d_A, d_B\}$  la plus petite des distances entre les paires de  $A^2$  et  $B^2$ . Pour tout sous-ensemble  $Q \subseteq P$ , on notera  $Q_x$  (resp.  $Q_y$ ) la liste des points de  $Q$  ordonnée par abscisses  $x$  (resp. ordonnées  $y$ ) croissant. On se

9. On rappelle que  $|A|$  représente la cardinalité de l'ensemble  $A$ , soit son nombre d'éléments.

servira du fait qu'une fois la liste  $P_x$  calculée, on peut calculer la liste  $Q_x$  par un simple parcours de  $P_x$  en temps  $O(|P_x|)$  et du test d'appartenance à  $Q$ . Idem pour  $Q_y$  à partir de  $P_y$ .

On supposera que  $P$  ne contient pas deux points avec la même abscisse. On peut s'en passer, mais cela complique la présentation et l'analyse de l'algorithme. Si jamais c'est le cas, on peut toujours effectuer une légère<sup>10</sup> rotation des points pour se ramener à ce cas. La rotation ne change pas, en principe, la distance recherchée. Mais cela reste « en principe ». Le mieux est d'adapter correctement l'algorithme.

Soit  $p^*$  le point de rang  $\lceil n/2 \rceil$  dans  $P_x$ . C'est l'élément *médian* de la liste ordonnée  $P_x$  : il y a autant d'éléments avant qu'après (à un près). On définit alors  $A$  comme l'ensemble des points de rang inférieur ou égale à celui de  $p^*$  dans  $P_x$ , et  $B$  l'ensemble des points de rang strictement supérieur à celui de  $p^*$ . Enfin, on pose  $L$  la ligne verticale passant<sup>11</sup> par  $p^*$  et  $S$  l'ensemble des points de  $P$  qui sont à distance moins de  $\delta$  de la ligne médiane  $L$ . Voir la figure 5.1.

Dit autrement :

$$\begin{aligned} A &= \{(x, y) \in P : x \leq x^*\} \\ B &= \{(x, y) \in P : x > x^*\} \\ L &= \{(x^*, y) : y \in \mathbb{R}\} \\ S &= \{(x, y) \in P : |x - x^*| < \delta\}. \end{aligned}$$

Notons que  $|A|, |B| \leq \lceil n/2 \rceil$ .

L'algorithme repose sur les deux propriétés suivantes.

**Propriété 5.1** *S'il existe  $(a, b) \in A \times B$  tels que  $\text{dist}(a, b) < \delta$ , alors  $a, b \in S$ .*

**Preuve.** Si  $a \notin S$ , alors  $\text{dist}(a, b) \geq \text{dist}(a, B) \geq \text{dist}(a, L) \geq \delta$  : contradiction. De même, si  $b \notin S$ , alors  $\text{dist}(a, b) \geq \text{dist}(b, A) \geq \text{dist}(b, L) \geq \delta$  : contradiction. Conclusion :  $a$  et  $b$  sont tous des deux dans  $S$ .  $\square$

Cette propriété seule n'aide pas beaucoup. Certes, pour calculer  $d_{AB}$  on peut se restreindre aux seules paires de  $S^2$ . Malheureusement, il est parfaitement possible que  $S = P$  ( $S$  contient tous les points), si bien que le calcul de  $d_{AB}$  peut se révéler aussi difficile que le problème initial. La propriété suivante va nous aider à calculer la paire de points les plus proches de  $S$  en temps  $O(|S|)$  au lieu de  $O(|S|^2)$ .

**Propriété 5.2** *S'il existe  $(s, s') \in S^2$  tel que  $\text{dist}(s, s') < \delta$ , alors  $s$  et  $s'$  sont éloignés d'au plus 7 positions dans  $S_y$ .*

10. La rotation « légère » exacte dépend en fait de la distance minimum entre deux points... On peut alors s'en sortir avec une rotation aléatoire, et recommencer tant que cela échoue.

11. C'est ici qu'on a besoin qu'une ligne verticale donnée ne passe par qu'au plus un point de  $P$ .

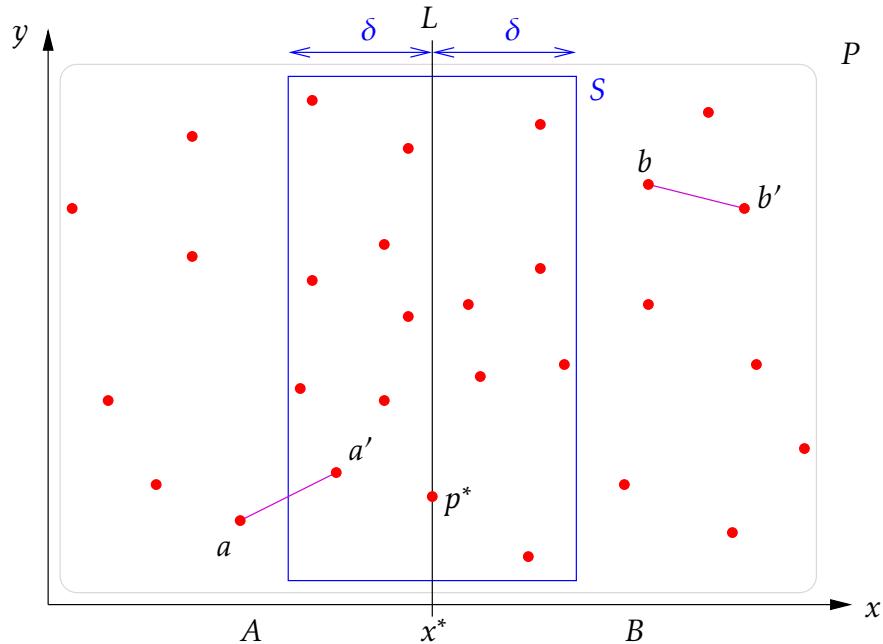


FIGURE 5.1 – Découpage de  $P$  en  $A$  et  $B$  selon le point médian  $p^*$ . Les paires  $(a, a')$  et  $(b, b')$  sont les paires de points les plus proches dans  $A$  et dans  $B$  [exemple presque réaliste].

Dit autrement, si dans la liste  $S_y = (s_0, \dots, s_i, \dots, s_j, \dots, s_{k-1})$  on a  $\text{dist}(s_i, s_j) < \delta$ , alors  $j - i \leq 7$ . En particulier, si les deux points les plus proches de  $S$  sont à distance  $< \delta$ , on les trouvera avec deux boucles comme par exemple :

```

for(i=0;i<k;i++)
    for(j=i+1;(j<=i+7)&&(j<k);j++){
        d=dist(S_y[i],S_y[j])
        if(d<d_min){ d_min=d; i_min=i; j_min=j; }
    }
}

```

Notez bien que les points d'indice après  $s_i$  dans  $S_y$  ne sont pas rangés suivant leur distance à  $s_i$ . Il est tout à fait possible d'avoir  $\text{dist}(s_i, s_{i+7}) < \text{dist}(s_i, s_{i+1}) < \delta$ . Par contre il est certain que  $\text{dist}(s_i, s_{i+8}) \geq \delta$  de même que pour chaque  $s_j$  dès que  $j > i + 7$ . [Question. Que vaut  $d_{\min}$  si  $S_y$  ne contient pas au moins deux points ?]

**Preuve.** Comme  $\text{dist}(s_i, s_j) = \text{dist}(s_j, s_i)$ , on va supposer sans perte de généralité que  $i < j$  et donc  $s_i$  est en dessous de  $s_j$ . Pour tout  $k \in \{0, 1, 2\}$ , on pose  $H_k$  la ligne horizontale d'ordonnée  $y(s_i) + k \cdot \delta/2$  où  $y(s_i)$  est l'ordonnée de  $s_i$ . Donc  $H_0$  est la ligne horizontale passant par  $s_i$  (voir la figure 5.2).

On va quadriller la partie du plan contenant  $S$  et au dessus de  $H_0$  en boîtes carrées

de coté  $\delta/2$  de sorte que  $H_0$  et  $L$  coïncident avec des bords de boîtes. Il ne faut pas que  $L$  coupe l'intérieur d'une boîte (voir la figure 5.2).

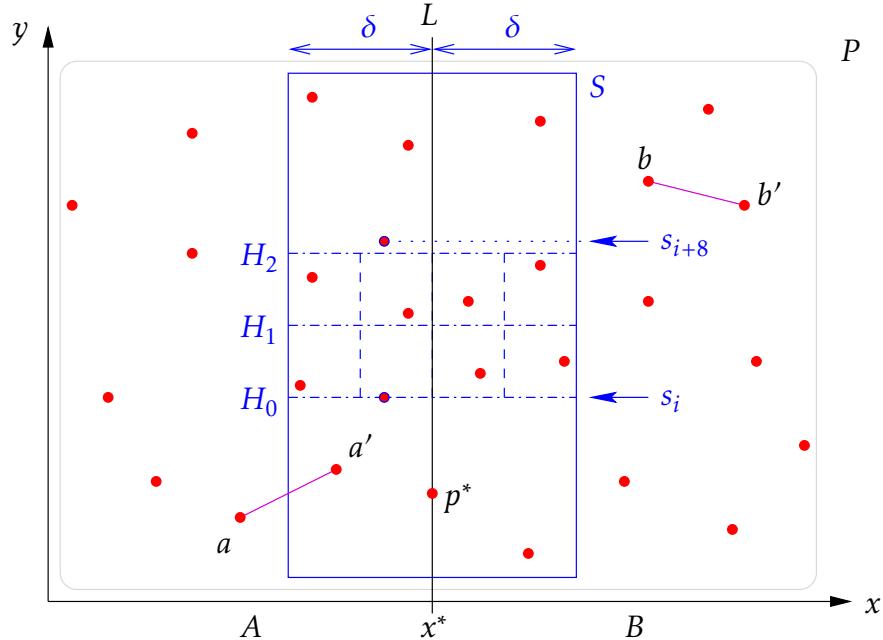


FIGURE 5.2 – Quadrillage de  $S$  en 8 boîtes de cotés  $\delta/2$  pour  $s_i$ . Certaines boîtes pourraient être vides.

L'observation importante est que chaque boîte contient au plus un point de  $P$ . En effet, la distance la plus grande réalisable par deux points d'une même boîte a pour longueur la diagonale d'un carré de côté  $\delta/2$ , soit

$$\sqrt{\left(\frac{\delta}{2}\right)^2 + \left(\frac{\delta}{2}\right)^2} = \frac{\delta}{2} \cdot \sqrt{2} = \frac{\delta}{\sqrt{2}} < \frac{\delta}{1.4} < \delta.$$

Donc si deux points  $p, p'$  sont dans une même boîte, ils sont à distance  $\text{dist}(p, p') < \delta$ . Or, cette boîte est incluse dans  $A$  ou dans  $B$ ,  $L$  ne coupant l'intérieur d'aucune boîte. Ceci implique que leur distance doit être au moins  $\min\{d_A, d_B\} = \delta$  : contradiction.

D'après cette propriété, la zone du plan comprise entre  $H_0$  et  $H_2$  dans  $S$  contient au plus 8 points (incluant  $s_i$ ) puisqu'elle ne comprend que 8 boîtes. En particulier  $s_{i+8}$  ne peut pas être compris entre  $H_0$  et  $H_2$  car  $\{s_i, s_{i+1}, \dots, s_{i+8}\}$  contient 9 points. Il suit que  $\text{dist}(s_i, s_{i+8}) \geq \text{dist}(H_0, H_2) \geq \delta$ . Donc si  $\text{dist}(s_i, s_j) < \delta$ , on doit avoir  $j < i + 8$ , soit  $j - i \leq 7$ .

□

En fait, il est possible de placer 4 points dans un carré de côté  $\delta$  avec la contrainte que les points soient à distance  $\geq \delta$  les uns des autres, placés à l'intérieur du carré, et sans être sur la même ligne ( $H_i$ ) ou même colonne ( $L$ ), cf la figure 5.3. Ainsi, on peut

placer  $s_{i+7}$  juste en dessous de  $H_2$  de sorte qu'il soit au choix à distance  $< \delta$  ou bien à distance  $\geq \delta$  de  $s_i \in H_0$  montrant l'optimalité de la proposition 5.2.

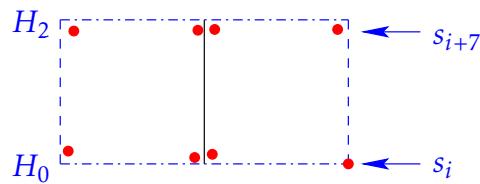


FIGURE 5.3 – Configuration montrant que le « 7 » de la proposition 5.2 peut être nécessaire.

### 5.2.3 L'algorithme

---

#### Algorithme PPPP( $P$ )

---

**Entrée:** Un ensemble  $P$  de points du plan avec au moins deux points.

**Sortie:** La paire de points les plus proches.

1. Construire les tableaux  $P_x$  et  $P_y$ .
  2. Renvoyer  $\text{PPPP}_{\text{rec}}(P_x, P_y)$ .
-

---

 Algorithme PPPP<sub>rec</sub>( $P_x, P_y$ )
 

---

**Entrée:** Deux tableaux de points (les mêmes) triés selon  $x$  et selon  $y$ .

**Sortie:** La paire de points les plus proches.

---

1. Si  $|P_x| = 2$  ou  $3$ , renvoyer la paire de points de  $P_x$  les plus proches.
  2. Extraire le point médian de  $P_x$ , et soit  $x^*$  son abscisse.
  3. Soit  $A = \{(x, y) \in P_x : x \leq x^*\}$  et  $B = \{(x, y) \in P_x : x > x^*\}$ . Construire les tableaux  $A_x, B_x, A_y$  et  $B_y$  à partir de  $x^*, P_x$  et  $P_y$ .
  4. Calculer  $(a, a') = \text{PPPP}_{\text{rec}}(A_x, A_y)$  et  $(b, b') = \text{PPPP}_{\text{rec}}(B_x, B_y)$
  5. Calculer  $\delta = \min\{\text{dist}(a, a'), \text{dist}(b, b')\}$ . Soit  $S = \{(x, y) \in P_y : |x^* - x| < \delta\}$ . Construire  $S_y$  à partir de  $P_y$ .
  6. Pour chaque point  $s_i \in S_y$ , calculer  $\min\{\text{dist}(s_i, s_j) : j \in \{i+1, \dots, i+7\}\}$ .
  7. Soit  $(s, s')$  la paire de points les plus proches calculée à l'étape 6, si elle existe<sup>12</sup>. Renvoyer la paire de points les plus proches parmi  $(s, s')$ ,  $(a, a')$  et  $(b, b')$ .
- 

[Exercice. On a supposé que la ligne  $L$  du médian  $p^*$  ne contient qu'un seul point. Mais que se passe-t-il si cela n'est pas le cas ? Comment modifier l'algorithme pour qu'il marche efficacement dans tous les cas ?]

#### 5.2.4 Complexité

Soit  $T(n)$  la complexité en temps de l'algorithme PPPP<sub>rec</sub>( $P_x, P_y$ ) lorsqu'il est appliqué à des tableaux  $P_x, P_y$  de  $n$  points chacun. La complexité en temps de l'algorithme PPPP appliquée à un ensemble  $P$  de  $n$  points est alors  $O(n \log n) + T(n)$ . En effet,  $O(n \log n)$  est le temps nécessaire pour trier les  $n$  points (selon  $x$  et selon  $y$ ) avec un algorithme de tri de cette complexité, comme le tri-fusion (cf. la section 5.1), auquel il faut ajouter le temps  $T(n)$  de calcul pour PPPP<sub>rec</sub>( $P_x, P_y$ ).

Il n'est pas difficile de voir que chaque étape, sauf peut-être l'étape 4 qui est récursive, peut être effectuée en temps  $O(n)$  [Question. Pourquoi ?] On observe aussi que les tableaux  $A_x, A_y, B_x, B_y$  sont de taille au plus  $\lceil n/2 \rceil$ . Donc en incluant l'étape 4, on obtient que la complexité en temps de PPPP<sub>rec</sub> vérifie l'équation :

$$T(n) = 2 \cdot T(\lceil n/2 \rceil) + O(n). \quad (5.1)$$

Afin d'éviter les pièges pointés dans la section 1.5.1, il est fortement conseillé de ne pas mettre de notation grand- $O$  lors de la résolution d'une équation de récurrence. Cela

---

12. Elle n'existe pas si  $|S_y| = 1$ . [Question. Est-ce possible ?].

tient au fait que si on « déplie » la récurrence, on aura un nombre non borné de termes en  $O(\dots)$  ce qui généralement mène à des erreurs (cf. la preuve fausse 26). Il se trouve que le facteur 2 devant  $T(\lceil n/2 \rceil)$ , de même que celui à l'intérieur de  $T()$ , est particulièrement important pour la complexité finale. Alors que celui dans le terme  $O(n)$  l'est beaucoup moins. Mais tout ceci, on ne le saura qu'à la fin du calcul...

Donc, pour une constante  $c > 0$  assez grande, on a :

$$T(n) \leq \begin{cases} 2 \cdot T(\lceil n/2 \rceil) + cn & \text{si } n > 3 \\ c & \text{si } n \leq 3 \end{cases}$$

L'inéquation  $T(n) \leq c$  pour  $n \leq 3$  est tirée de l'algorithme qui termine en un temps constant dès que  $n \leq 3$ . En fait, on aurait pu écrire  $T(3) \leq c'$  pour une certaine constante  $c' > 0$ , mais comme  $c$  est choisie « suffisamment grande » il n'est pas faux de supposer que  $T(3) \leq c' \leq c$ . En fait, pour le cas terminal, on peut écrire un peu ce qu'on veut car il est clair que lorsque  $n$  est une constante fixé (par exemple  $n = 2, 3$  ou  $100$ ), le temps de l'algorithme devient aussi borné par une constante ( $T(2), T(3)$  ou  $T(100)$ ).

On cherche donc à résoudre l'équation précédente. On verra dans la section 5.4 que la complexité  $T(n)$  n'est pas influencée par les parties entières<sup>13</sup>.

En dépliant<sup>14</sup> la formule de récurrence, il vient :

$$\begin{aligned} T(n) &\leq 2 \cdot T(n/2) + cn \\ &\leq 2 \cdot [2 \cdot T((n/2)/2) + c \cdot (n/2)] + cn \\ &\leq 2^2 \cdot T(n/2^2) + cn + cn \\ &\leq 2^2 \cdot [2 \cdot T((n/2^2)/2) + c \cdot (n/2^2)] + 2 \cdot cn \\ &\leq 2^3 \cdot T(n/2^3) + cn + 2 \cdot cn \\ &\quad \dots \\ &\leq 2^i \cdot T(n/2^i) + i \cdot cn \quad \forall i > 0 \end{aligned} \tag{5.2}$$

La dernière équation est valable pour tout  $i > 0$  (et même pour  $i = 0$  en fait). La récurrence s'arrête dès que  $n/2^i \leq 3$ . Lorsque  $i = \lceil \log_2(n/3) \rceil$ , on a  $2^i \geq 2^{\log_2(n/3)} = n/3$  et donc  $n/2^i \leq 3$ , ce qui permet d'écrire :

$$\begin{aligned} T(n) &\leq 2^{\lceil \log_2(n/3) \rceil} \cdot T(3) + \lceil \log_2(n/3) \rceil \cdot cn \\ &\leq 2^{(\log_2(n/3))+1} \cdot c + O(n \log n) \\ &\leq 2c \cdot n/3 + O(n \log n) \\ &\leq O(n) + O(n \log n) = O(n \log n). \end{aligned}$$

13. Une façon de le voir est qu'en temps  $O(n)$  on peut ajouter des points sans modifier la solution [Question. Pourquoi?] et de sorte que le nouveau nombre de points soit une puissance de deux (et donc les parties entières peuvent être supprimées). Le nombre de points est au plus doublé [Question. Pourquoi?], ce qui n'a pas d'impact pour une complexité polynomiale [Question. Pourquoi?].

14. Déplier la récurrence permet de trouver la formule en fonction de  $i$  et de  $n$ . Pour être rigoureux, il faudrait le démontrer. Mais une fois qu'on a la formule, c'est très facile de la faire... par récurrence justement! Appliquer l'hypothèse de récurrence revient à déplier la formule une fois de plus.

Remarquons que la constante  $c$  ne joue effectivement aucun rôle (on aurait pu prendre  $c = 1$ ), ainsi que la constante « 3 » sur  $n$  dans le cas terminal.

Au final on a donc montré que la complexité en temps (dans le pire des cas) de l'algorithme PPPP est  $O(n \log n) + T(n) = O(n \log n)$ , soit bien mieux que l'approche exhaustive.

### 5.2.5 Différences entre $n$ , $n \log n$ et $n^2$

Il est important de réaliser l'énorme différence en pratique entre un algorithme linéaire ( $O(n)$ ), quasi-linéaire ( $O(n \log n)$ ) ou quadratique ( $O(n^2)$ ). Par exemple, considérons un jeu de données avec  $n = 10^9$  points (un milliard), ce qui représente un fichier de `2*n*sizeof(double)`  $\approx 16$  Go. Les numérisations digitales au laser de grands objets 3D (statues, cavernes, etc.) dépassent largement cette taille<sup>15</sup>. Et supposons qu'on dispose d'une machine capable de traiter un milliard d'instructions élémentaires par secondes (soit une fréquence de  $10^{-9} = 1$  GHz).

Le tableau de comparaison ci-après donne une idée des différents temps d'exécution en fonction de la complexité. Bien sûr le temps réel d'exécution n'est pas forcément exactement celui-ci. La complexité linéaire  $O(n)$  correspond peut-être à l'exécution réelle de  $10n$  instructions élémentaires ; Et puis il y a différents niveaux de caches mémoires qui influencent le temps d'exécution. Mais cela donne toutefois un bon ordre de grandeur. (Voir aussi le paragraphe page 69).

complexité	temps
$n$	1 seconde
$n \log_2 n$	30 secondes
$n^2$	30 années

Si dans les années 70, alors qu'on pensait que  $n^2$  était la meilleure complexité et que les ordinateurs étaient bien moins efficaces (les horloges étaient cadencées au mieux<sup>16</sup> à 1 MHz, c'est 1 000 fois moins qu'aujourd'hui), on avait demandé aux chercheurs en informatique si un jour on pourrait traiter un problème d'1 milliard de points, ils auraient sans doute dit « non ». On parle ici de 30 000 ans à supposer que le problème puisse tenir en mémoire centrale, ce qui n'était pas possible à l'époque.

C'est donc les avancées algorithmiques qui permettent les plus grandes progressions, puisqu'à puissance de calcul égale on passe de 30 ans<sup>17</sup> à 30 secondes simplement en concevant un meilleur algorithme.

15. Pensez qu'un cube de données volumiques de simplement 1 000 points de cotés fait déjà un milliard de points (ou voxels).

16. La fréquence des microprocesseurs était de 740 KHz pour l'Intel 4004 en 1971. Il faudra attendre 1999 pour atteindre 1 GHz avec l'Athlon, voir [https://fr.wikipedia.org/wiki/Chronologie\\_des\\_microprocesseurs](https://fr.wikipedia.org/wiki/Chronologie_des_microprocesseurs).

17. En fait c'est même plus de 31 ans.

### 5.2.6 Plus vite en moyenne

En fait, le problème peut être résolu en temps  $O(n)$  en utilisant un algorithme probabiliste (soit 1 seconde pour  $n = 10^9$  de points d'après le calcul précédent). L'algorithme repose sur des tables hachages. Il est basé sur le tirage initial d'un ordre aléatoire des points. Le temps dépend de ce tirage initial, c'est donc une variable aléatoire, mais la paire de points les plus proches est correctement renvoyée. La complexité est donc ici une complexité moyenne calculée sur tous les tirages possibles. On parle d'algorithme *Las Vegas*. Les détails sont relativement complexes et on n'en parlera pas plus.

**Parenthèse.** Voici quelques détails supplémentaires. On utilise une grille virtuelle  $G_\delta$  du plan où chaque case correspond à un carré de côté  $\delta$ , chacune des cases d'indices  $(i, j)$  pouvant contenir une liste de points. Il s'agit d'une table de hachage<sup>18</sup> où en temps constant il est possible d'avoir accès à la liste associée à la case  $(i, j)$ , afin de la lire ou d'y ajouter un point. Donc  $G_\delta[(i, j)]$  est une simple liste de points appartenant au carré  $[i\delta, i\delta + \delta] \times [j\delta, j\delta + \delta]$ . L'idée est de remplir cette grille successivement avec les points  $p_1, \dots, p_n$ .

Initialement  $\delta = \text{dist}(p_1, p_2)$ . Puis, on prend les points dans l'ordre  $p_1, p_2, \dots$ . À chaque point  $p_t = (x_t, y_t)$  on calcule l'indice  $(i, j)$  de la case de  $G_\delta$  où tombe  $p_t$ . Il s'agit de la case  $(i, j) = (\lfloor x_t/\delta \rfloor, \lfloor y_t/\delta \rfloor)$ . Ensuite on calcule la distance minimum  $d_t$  entre  $p_t$  et tous les points des listes de la case  $(i, j)$  et de ses 8 voisines  $(i \pm 1, j \pm 1)$ . On pose  $d_t = +\infty$  si ces 9 cases sont vides. Si  $d_t \geq \delta$ , on ajoute simplement  $p_t$  à la liste  $G_\delta[(i, j)]$  et on continue avec le point suivant  $p_{t+1}$ . Si on réussit à ajouter le dernier point  $p_n$  à une liste de  $G_\delta$ , la distance cherchée est  $\delta$ . Si  $d_t < \delta$ , alors on efface la grille  $G_\delta$  et on recommence le remplissage des points  $p_1, p_2, \dots$  dans une nouvelle grille  $G_{\delta'}$  de paramètre  $\delta' = d_t$ .

Pour montrer que la complexité est  $O(n)$  en moyenne, en supposant que les points sont ordonnés aléatoirement, il faut remarquer :

- (1) Si  $p_t$  est à distance  $< \delta$  d'un des points précédents cela ne peut être qu'un point des 9 cases centrées en  $(i, j)$ . En effet la distance entre  $p_t$  et tout point de toute autre case est  $\geq \delta$ .
- (2) Comme observé précédemment page 144, chacun des 4 sous-carrés de côté  $\delta/2$  d'une case de  $G_\delta$  ne peut contenir qu'un seul point. Par conséquent, le calcul de  $d_t$  prend un temps constant après avoir extrait les 9 listes d'au plus 4 points chacune.
- (3) La diminution de  $\delta$ , qui entraîne un redémarrage du remplissage à partir de  $p_1$ , se produit sur des points d'indices tous différents (en fait strictement croissants).

Ainsi, si le redémarrage se produit pour  $p_t$ , alors le coût sera proportionnel à  $t$ . Plus généralement, si cela se produit pour chaque  $p_t$  avec une certaine probabilité, disons  $\rho(t)$ , alors le coût total de l'algorithme sera proportionnel à  $\sum_{t=1}^n t \cdot \rho(t)$ .

Pour montrer que ce coût est en  $O(n)$ , il suffit donc de montrer que  $\rho(t) = O(1/t)$ . La probabilité  $\rho(t)$  recherchée est celle de l'évènement où  $p_t$  se trouve être l'une des extrémités de la paire de points la plus proche parmi les  $t$  premiers points  $p_1, \dots, p_t$ . Ces  $t$  points forment

---

18. C'est l'implémentation d'une telle table de hachage en temps constant qui est complexe. On ne peut pas utiliser un simple tableau à deux dimensions car le nombre de cases  $(i, j)$  peut atteindre  $n^2$  suivant la densité des points.

$\binom{t}{2} = t \cdot (t - 1)/2$  paires de points. L'une des extrémités de la paire la plus proche étant  $p_t$ , cela laisse  $t - 1$  possibilités pour l'autre extrémité, disons  $p_s$  avec  $s \in [1, t]$ . À cause de la permutation aléatoire initiale des  $n$  points, chacune des possibilités pour  $p_s$  se produit uniformément. Ainsi la probabilité qu'il existe  $p_s$  avec  $s \in [1, t]$  telle que  $(p_s, p_t)$  soit la paire de points la plus proche parmi  $p_1, \dots, p_t$  est donc  $(t - 1)/\binom{t}{2} = 2/t = \rho(t)$ , ce qui termine l'analyse de la complexité.

Avec une approche légèrement différente, le problème de la paire de points les plus proches peut être résolu assez simplement en temps moyen  $O(n \log n)$  si  $(P, \text{dist})$  est un espace métrique de dimension doublante bornée. La dimension doublante est le plus petit réel  $\lambda$  tel que toute boule de rayon  $r$  dans  $P$  peut être couverte par, c'est-à-dire contenue dans l'union de, au plus  $2^\lambda$  boules de rayon  $r/2$ . Il est facile de voir que  $\lambda \leq \log_2 |P|$ . Cette notion généralise la notion de dimension classique de l'espace euclidien de dimension  $d$  qui a dimension doublante  $\lambda = O(d)$  (voir la figure 5.4 pour  $d = 2$ ). L'idée est trouver un petit

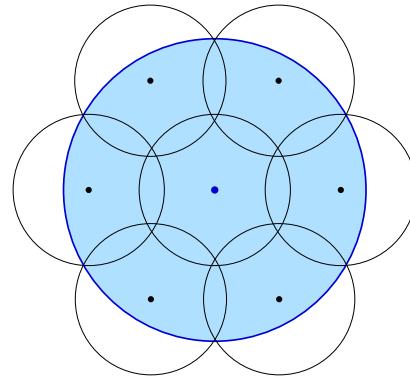


FIGURE 5.4 – Tout disque peut être entièrement recouvert par 7 disques de rayon deux fois moindre. La dimension doublante du plan euclidien est donc  $\lambda = \log_2 7 \approx 2.807$ .

anneau séparateur  $S$ , c'est-à-dire un ensemble de  $o(n)$  points qui est la différence entre deux boules de même centre. Il délimite un intérieur  $A$  et un extérieur  $B$  chacun avec au plus  $n/2$  points. Cette étape coûte  $O(n)$  en moyenne. Puis récursivement on calcule la distance dans  $A \cup S$  et  $B \cup S$  en on prend la valeur minimum trouvée. Voir [MMS20][p. 14] pour plus de détails.

### 5.2.7 La paire de points les plus éloignés

On peut également en temps  $O(n)$  en moyenne, avec un algorithme *Las Vegas* (cf. le paragraphe 5.2.6), calculer les deux points les plus éloignés. On appelle aussi ce problème celui du calcul du diamètre de  $P$ . L'implémentation est bien plus simple et ne nécessite pas la programmation de structures de données complexes comme les tables de hachage en temps constant.

Le principe est de tirer un point  $q \in Q$  uniformément au hasard parmi un ensemble  $Q$  de candidats possibles, avec au départ  $Q = P$ . On calcule le point  $p$  le plus éloigné de  $q$ . On supprime ensuite de  $Q$  tous les points du disque de diamètre  $\text{dist}(p, q)$ . Puis on recommence jusqu'à ce que  $Q$  soit vide. La dernière paire  $(p, q)$  forme le diamètre de  $P$ .

Notons que cet algorithme est valable quelque soit la dimension. [*Exercice.* Montrer que l'algorithme s'arrête et est correct.] Avec de simples tableaux il est possible de réaliser chaque itération en temps  $O(|P|)$ . [*Question. Pourquoi?*] L'analyse de la complexité nécessite des détails supplémentaires.

[*Exercice.* Proposer une 2-approximation pour le problème du diamètre de  $P$  en temps  $O(n)$ .] [*Question.* Si le diamètre de  $P$  est  $r$ , est-il vrai qu'il existe un point  $p \in P$  tel que le disque de centre  $p$  et de rayon  $r/2$  contient tous les points de  $P$ ? Même question avec un centre  $p \in \mathbb{R}^2$ , pas forcément dans  $P$ .]

Le diamètre de  $P$  peut aussi être calculé, sans tirage aléatoire, en temps  $O(n \log n)$  en se basant sur l'*enveloppe convexe*. Il s'agit du polygone ayant le plus petit nombre de sommets de sorte que tous les points de  $P$  se trouvent soit sur le bord soit à l'intérieur de ce polygone. Par minimalité, ce polygone est nécessairement convexe, d'où le nom. On peut alors remarquer que le diamètre de  $P$  est réalisé par deux points de l'enveloppe convexe qui sont de plus *antipodaux*. (Voir la parenthèse ci-après pour plus de détails.) Une fois cette l'enveloppe convexe calculée, on peut en déduire le diamètre de  $P$  en temps linéaire en le nombre de points de l'enveloppe convexe, soit  $O(n)$ . L'enveloppe convexe de  $P$  se calcule en temps  $O(n \log n)$  en triant les points selon les coordonnées en  $x$  et en  $y$ .

**Parenthèse.** Deux points  $a$  et  $b$  sont *antipodaux* s'il y a deux droites d'appui parallèles du polygone qui passent respectivement par  $a$  et  $b$ , cf. la figure 5.5. Le nombre total de paires de sommets antipodaux ne peut pas excéder  $3n'/2$ , où  $n'$  est le nombre de sommets de l'enveloppe convexe. On peut décrire de manière imagée comment énumérer toutes ces paires : on trouve une première paire de points antipodaux en « posant le polygone sur une droite horizontale » et en cherchant le sommet le plus haut. Ensuite on trouve les autres paires (en tournant toujours dans le même sens) en « faisant rouler le polygone » sur la droite horizontale. On peut obtenir de la sorte un algorithme déterminant le diamètre du polygone convexe en  $O(n')$ .

Des algorithmes efficaces en pratiques pour le calcul du diamètre en dimension supérieure peuvent être trouvés dans [MB02].

## 5.3 Multiplication rapide

L'algorithme qu'on va présenter a été développé par Anatolii Alexevich Karatsuba en 1960 et publié en 1962. L'article d'origine a été écrit par Andreï Kolmogorov et Yuri Ofman, mais il a été publié sous les noms de Karatsuba et d'Ofman [KO62]. Kolmogorov vers 1956, ainsi que beaucoup d'autres, pensaient que l'algorithme naïf en  $n^2$  était le

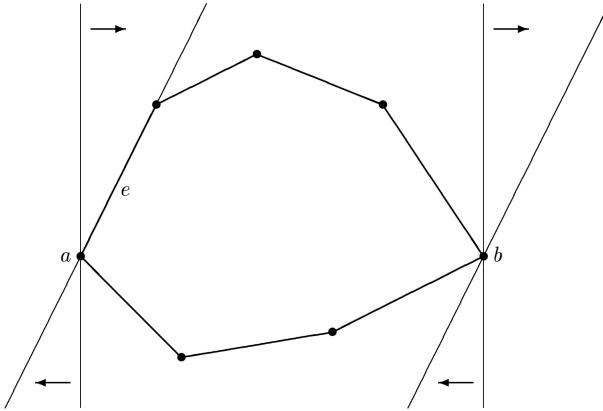


FIGURE 5.5 – Enveloppe convexe et points antipodaux. Illustration empruntée à [Smi03] qui détaille la preuve et donne aussi un algorithme parallèle.

meilleur possible. Kolmogorov a voulu rendre hommage ainsi à Karatsuba pour avoir résolu le problème du célèbre chercheur.

**Parenthèse.** Alexander Zvonkine, ancien doctorant de Kolmogorov et enseignant-chercheur au LaBRI à Bordeaux, m'a rapporté qu'Andreï pensait que la complexité de la multiplication de deux matrices  $n \times n$  était en  $n^e = n^{2.718\dots}$ , peu de temps après la découverte du premier algorithme sous-cubic en  $n^{\log_2(7)} = n^{2.807\dots}$  de Volker Strassen [Str69]. Le meilleur algorithme, celui de Coppersmith and Winograd [CW90], atteint une complexité de  $n^{2.372\dots}$  qui a été donnée par François Le Gall [LG14]. Beaucoup pensent maintenant que la vraie borne est  $n^{2+o(1)}$ .

### 5.3.1 L'algorithme standard

Pour comprendre l'algorithme, rappelons l'algorithme standard, celui qu'on apprend à l'école élémentaire. Il est illustré par l'exemple suivant en base 10 et en base 2.

$$\begin{array}{r}
 & \begin{array}{r} 1 & 2 \\ \times & 1 & 3 \\ \hline 3 & 6 \\ + & 1 & 2 \\ \hline 1 & 5 & 6 \end{array} \\
 & \begin{array}{r} 1 & 1 & 0 & 0 \\ \times & 1 & 1 & 0 & 1 \\ \hline 1 & 1 & 0 & 0 \\ + & 1 & 1 & 0 & 0 \\ \hline 1 & 0 & 0 & 1 & 1 & 0 & 0 \end{array}
 \end{array}$$

L'algorithme est évidemment le même quelle que soit la base, un entier qu'on notera  $B$  et qu'on supposera  $\geq 2$ . Pour  $B = 2$  l'algorithme se résume en fait à recopier ou décaler le premier opérande suivante que l'on a à multiplication par chiffre 1 ou 0. Lorsqu'on

multiplie un nombre de  $n$  chiffres par un autre de  $m$  chiffres, le résultat est *a priori* un nombre de  $n + m$  chiffres. C'est différent pour  $B = 1$ , le codage unaire se comportant différemment pour la multiplication. On supposera que  $B$  est une valeur fixée indépendante de la taille des nombres manipulés. C'est donc une constante.

Soit  $z$  un entier naturel de  $n$  chiffres en base  $B$ . Sa *représentation numérique* est la suite  $(z_{n-1}, \dots, z_0)$  de ces chiffres, des entiers  $z_i \in [0, B[$ , tels que :

$$z = z_{n-1} \cdot B^{n-1} + \cdots + z_2 \cdot B^2 + z_1 \cdot B + z_0 = \sum_{i=0}^{n-1} z_i \cdot B^i.$$

Le problème de la multiplication de grands entiers peut se formaliser ainsi :

#### MULTIPLICATION

**Instance:** Deux entiers  $x$  et  $y$  de  $n$  chiffres écrits en base  $B \geq 2$ .

**Question:** Donner les  $2n$  chiffres de  $z = x \times y$  en base  $B$ .

L'algorithme standard pour la multiplication de  $x$  par  $y$  consiste donc à considérer chacun des chiffres  $y_i$  de  $y$ , à calculer le produit partiel  $(x \cdot y_i) \cdot B^i$ , puis à l'ajouter à la somme courante qui contiendra à la fin le résultat souhaité.

Les grands nombres sont représentés en machine par un simple tableau d'entiers de  $[0, B[$ . Du coup un produit par une puissance de la base du type  $p = z \cdot B^i$  n'est pas une opération arithmétique mais un simple décalage : il suffit d'écrire  $z$  au bon endroit dans le tableau de chiffres représentant  $p$ . D'ailleurs avec la méthode apprise à l'école on met un ' ' à chaque nouveau chiffre pour simuler le décalage qui dans les faits ne coutent rien.

**Complexité.** Supposons que les nombres  $x, y$  ont  $n$  chiffres chacun. L'algorithme effectue  $n$  fois (pour chaque chiffre  $y_i$  de  $y$ ), une multiplication d'un nombre de taille  $n$  par un seul chiffre, puis, après un décalage, d'une addition à la somme courante qui comporte au plus  $2n$  chiffres. La multiplication par un chiffre, le décalage et l'addition prennent en tout un temps  $O(n)$  par chiffre  $y_i$ . Au total l'algorithme est donc en  $O(n^2)$ .

On a l'impression, tout comme Kolmogorov, que chaque chiffre de  $x$  doit « rencontrer » chaque chiffre de  $y$ , ce qui nécessite  $\Omega(n^2)$  opérations. Et pourtant...

#### 5.3.2 Approche diviser pour régner

Pour simplifier, on va supposer que  $x$  et  $y$  comportent tous les deux  $n$  chiffres. Si tel n'était pas le cas, on complète par des zéros à gauche la représentation du plus court des deux nombres.

L'idée est de découper chaque suite de  $n$  chiffres en deux sous-suites : l'une comprenant les  $m = \lceil n/2 \rceil$  chiffres les moins significatifs, et l'autre les  $n - m = \lfloor n/2 \rfloor$  chiffres les

plus significatifs. Puis on fait une multiplication par blocs. Par exemple, si  $x = 1234$  et  $y = 9876$  alors on découpe  $x = \boxed{12} \boxed{34}$  et  $y = \boxed{98} \boxed{76}$ . Puis on fait une multiplication standard sur 2 chiffres en base  $B = 100$ .

$$\begin{array}{r}
 & \begin{array}{|c|c|}\hline 12 & 34 \\ \hline 98 & 76 \\ \hline \end{array} \\
 \times & \begin{array}{|c|c|}\hline 09 & 37 \\ \hline 84 & \\ \hline \end{array} \\
 \hline
 + & \begin{array}{|c|c|c|c|}\hline 12 & 09 & 32 & .. \\ \hline \end{array} \quad \leftarrow \begin{array}{|c|c|}\hline 1234 & 76 \\ \hline \end{array} \\
 & \begin{array}{|c|c|}\hline 1234 & 98 \\ \hline \end{array} \quad \leftarrow \begin{array}{|c|c|}\hline 1234 & \\ \hline \end{array} \\
 \hline
 & \begin{array}{|c|c|c|c|}\hline 12 & 18 & 69 & 84 \\ \hline \end{array}
 \end{array}$$

Plus formellement, si  $n > 1$ , on découpe  $x = \boxed{x^+} \boxed{x^-}$  avec  $x^+ = (x_{n-1}, \dots, x_m)$  et  $x^- = (x_{m-1}, \dots, x_0)$ . Le bloc  $x^-$  possède exactement  $m$  chiffres alors que  $x^+$  en possède  $n - m$ . En choisissant  $m = \lceil n/2 \rceil$ , on a  $m \geq 1$  et  $n - m = \lfloor n/2 \rfloor \geq 1$ . Du coup  $x^-$  et  $x^+$  ont tous les deux au plus  $m$  chiffres. On a alors :

$$x = \boxed{x^+} \boxed{x^-} = x^+ \cdot B^m + x^-$$

comme si on représentait  $x$  en base  $B^m$  et que  $x$  avait deux chiffres :  $\boxed{x^+}$  et  $\boxed{x^-}$ . En découplant de manière similaire  $y = \boxed{y^+} \boxed{y^-} = y^+ \cdot B^m + y^-$ , le produit s'exprime alors :

$$\begin{aligned}
 x \times y &= \boxed{x^+} \boxed{x^-} \times \boxed{y^+} \boxed{y^-} = (x^+ \cdot B^m + x^-) \times (y^+ \cdot B^m + y^-) \\
 &= (x^+ \times y^+) \cdot B^{2m} + (x^+ \times y^- + x^- \times y^+) \cdot B^m + x^- \times y^-.
 \end{aligned}$$

On a donc remplacé un produit de deux nombres de  $n$  chiffres, par 4 produits d'au plus  $m = \lceil n/2 \rceil$  chiffres, 4 sommes sur des nombres d'au plus  $2n$  chiffres et 2 décalages (correspondant aux multiplications par  $B^{2m}$  et par  $B^m$ ). Plus formellement, l'algorithme s'écrit :

---

 Algorithme  $\text{Mul}_{\text{rec}}(x, y)$ 


---

**Entrée:**  $x, y$  deux entiers naturels de  $n$  chiffres écrits en base  $B$ .

**Sortie:**  $x \times y$  sur  $2n$  chiffres.

---

1. Si  $n = 1$ , renvoyer <sup>19</sup>  $x_0 \cdot y_0$

2. Soit  $m = \lceil n/2 \rceil$ . Poser :

$$\begin{aligned} x^+ &= (x_{n-1}, \dots, x_m) \text{ et } x^- = (x_{m-1}, \dots, x_0) \\ y^+ &= (y_{n-1}, \dots, y_m) \text{ et } y^- = (y_{m-1}, \dots, y_0) \end{aligned}$$

3. Calculer :

$$p_1 = \text{Mul}_{\text{rec}}(x^+, y^+)$$

$$p_2 = \text{Mul}_{\text{rec}}(x^+, y^-)$$

$$p_3 = \text{Mul}_{\text{rec}}(x^-, y^+)$$

$$p_4 = \text{Mul}_{\text{rec}}(x^-, y^-)$$

$$a = p_2 + p_3$$

4. Renvoyer  $p_1 \cdot B^{2m} + a \cdot B^m + p_4$

---

Dans l'algorithme ci-dessus aux l'étapes 3 et 4, on a noté de manière abusive par « + » l'addition de grands nombres, c'est-à-dire sur les tableaux. C'est une opération triviale non détaillée ici qui peut être réalisée par un simple parcours linéaire des tableaux.

Pour être rigoureux et respecter le format de l'entrée, il faudrait que lors des appels récursifs on soit certain que les nombres aient bien exactement le même nombre de chiffres. C'est le cas pour  $p_1$  qui utilise deux opérandes de  $\lfloor n/2 \rfloor$  chiffres et  $p_4$  qui utilise deux opérandes de  $\lceil n/2 \rceil$  chiffres. Mais ce n'est potentiellement pas le cas pour  $p_2$  et  $p_3$  où  $x^-$  et  $y^-$  pourraient comprendre un chiffre de plus que  $x^+$  et  $y^+$ . Il faut donc éventuellement ajouter un zéro à gauche pour  $x^+$  et  $y^+$  si tel n'était pas le cas.

**Complexité.** Soit  $T(n)$  la complexité en temps de l'algorithme  $\text{Mul}_{\text{rec}}(x, y)$  appliqué à des nombres de  $n$  chiffres. Toutes les opérations, sauf les appels récursifs, prennent un temps au plus  $O(n)$ . Les appels récursifs s'appliquent à des nombres d'au plus  $m = \lceil n/2 \rceil$  chiffres. On peut donc borner le temps de chacun de ces appels récursifs par  $T(\lceil n/2 \rceil)$ , même si certains appels ne font que  $T(\lfloor n/2 \rfloor)$ , car clairement  $T$  est une fonction croissante. Donc  $T(n)$  vérifie l'équation de récurrence :

$$T(n) = 4 \cdot T(\lceil n/2 \rceil) + O(n) \tag{5.3}$$

avec  $T(1) = O(1)$ . Cela ressemble beaucoup à l'équation (5.1) déjà rencontrée qui était  $T(n) = 2 \cdot T(\lceil n/2 \rceil) + O(n)$ . Malheureusement, on ne peut pas se resservir de la solution,

---

19. Si l'on devait exécuter l'algorithme à la main, le cas terminal consisterait simplement à lire le résultat dans une table de multiplication, qu'il faut malheureusement apprendre par cœur.

qui était  $T(n) = O(n \log n)$ , à cause du « 4 » qui change tout. Il faut donc recommencer l'analyse. On verra plus tard, qu'il y a un truc pour éviter de faire les calculs ...

Comme expliqué précédemment, il ne faut pas utiliser la notation asymptotique pour résoudre une récurrence. On a donc, pour une constante  $c > 0$  suffisamment grande, les inéquations suivantes :

$$T(n) \leq \begin{cases} 4 \cdot T(\lceil n/2 \rceil) + cn & \text{si } n > 1 \\ c & \text{si } n \leq 1 \end{cases}$$

En négligeant la partie entière (cf. la section 5.4) et en dépliant la formule de récurrence, il vient :

$$\begin{aligned} T(n) &\leq 4 \cdot T(n/2) + cn \\ &\leq 4 \cdot [4 \cdot T((n/2)/2) + c \cdot (n/2)] + cn \\ &\leq 4^2 \cdot T(n/2^2) + (4/2) \cdot cn + cn \\ &\leq 4^2 \cdot [4 \cdot T((n/2^2)/2) + c \cdot (n/2^2)] + ((4/2) + 1) \cdot cn \\ &\leq 4^3 \cdot T(n/2^3) + ((4/2)^2 + (4/2) + 1) \cdot cn \\ &\dots \\ &\leq 4^i \cdot T(n/2^i) + \sum_{j=0}^{i-1} (4/2)^j \cdot cn \quad \forall i > 0 \end{aligned}$$

Ce qui est identique aux l'inéquations (5.2) en remplaçant le facteur « 2 » par le facteur « 4 » devant  $T()$ . Notons que le terme  $\sum_{j=0}^{i-1} (2/2)^j = 1 + \dots + 1 = i$ . En fait, de manière générale, si  $T(n) \leq a \cdot T(n/b) + cn$  pour certains  $a, b > 0$ , alors :

$$T(n) \leq a^i \cdot T(n/b^i) + \sum_{j=0}^{i-1} (a/b)^j \cdot cn \quad \forall i > 0 \quad (5.4)$$

Ce qui s'obtient immédiatement en remplaçant  $4 \rightarrow a$  et  $2 \rightarrow b$  dans le calcul précédent.

Rappelons (cf. l'équation (1.4)) que :

$$\sum_{j=0}^{i-1} (4/2)^j = \sum_{j=0}^{i-1} 2^j = \frac{2^i - 1}{2 - 1} < 2^i .$$

On a précédemment vu que  $n/2^i \leq 1$  lorsque  $i = \lceil \log_2 n \rceil$ , et la récurrence s'arrête sur le cas terminal  $T(1)$ . Cela donne :

$$\begin{aligned} T(n) &\leq 4^{\lceil \log_2 n \rceil} \cdot T(1) + 2^{\lceil \log_2 n \rceil} \cdot cn \\ &\leq 4^{(\log_2 n)+1} \cdot c + 2^{(\log_2 n)+1} \cdot cn \\ &\leq 4c \cdot 2^{\log_2 n} + 2n \cdot cn \\ &\leq 4c \cdot 2^{\log_2(n^2)} + O(n^2) \\ &\leq 4c \cdot n^2 + O(n^2) = O(n^2) . \end{aligned}$$

Le résultat est décevant, car on ne fait pas mieux que la méthode standard. Et en plus c'est compliqué. Mais seulement en apparence, les appels récursifs ayant tendance à compacter le code.

### 5.3.3 Karatsuba

Pour que la méthode diviser pour régner donne de bons résultats, il faut souvent ruser. Couper naïvement en deux ne fait pas avancer la compréhension du problème, sauf si l'étape de « fusion » permet un gain significatif.

Pour le tri-fusion par exemple, c'est la fusion en temps  $O(n)$  qui est maline. Pour la paire de points les plus proches c'est le calcul dans la bande  $S$  en temps  $O(n)$  qui est rusé. Pour l'algorithme de Karatsuba, l'idée est de faire moins d'appels récursifs quitte à perdre un temps  $O(n)$  avant chaque appel.

Dans l'algorithme  $\text{Mul}_{\text{rec}}(x, y)$  on utilise les quatre produits :  $p_1 = x^+ \times y^+$ ,  $p_2 = x^+ \times y^-$ ,  $p_3 = x^- \times y^+$  et  $p_4 = x^- \times y^-$ . En y regardant de plus près pour l'étape 4 de  $\text{Mul}_{\text{rec}}$ , on a en fait besoin de  $p_1$ ,  $p_4$  et de  $a = p_2 + p_3$ .

L'idée est de remarquer que le produit

$$\begin{aligned} p &= (x^+ + x^-) \times (y^+ + y^-) &= x^+ \times y^+ + x^+ \times y^- + x^- \times y^+ + x^- \times y^- \\ &&= p_1 + p_2 + p_3 + p_4 \end{aligned}$$

contient les quatre produits souhaités. C'est en fait la somme. Donc si l'on calcule d'abord  $p_1$  et  $p_4$ , il suffit de calculer  $p$  pour avoir  $p_2 + p_3 = p - (p_1 + p_4)$ . Plus formellement, l'algorithme s'écrit :

---

 Algorithme Karatsuba( $x, y$ )
 

---

**Entrée:**  $x, y$  deux entiers naturels de  $n$  chiffres écrits en base  $B$ .

**Sortie:**  $x \times y$  sur  $2n$  chiffres.

---

1. Si  $n = 1$ , renvoyer  $x_0 \cdot y_0$

2. Soit  $m = \lceil n/2 \rceil$ . Poser :

$$\begin{aligned} x^+ &= (x_{n-1}, \dots, x_m) \text{ et } x^- = (x_{m-1}, \dots, x_0) \\ y^+ &= (y_{n-1}, \dots, y_m) \text{ et } y^- = (y_{m-1}, \dots, y_0) \end{aligned}$$

3. Calculer :

$$\begin{aligned} p_1 &= \text{Karatsuba}(x^+, y^+) \\ p_4 &= \text{Karatsuba}(x^-, y^-) \\ a_1 &= x^+ + x^- \\ a_2 &= y^- + y^+ \\ p &= \text{Karatsuba}(a_1, a_2) \\ a &= p - (p_1 + p_4) \end{aligned}$$

4. Renvoyer  $p_1 \cdot B^{2m} + a \cdot B^m + p_4$

---

Comme précédemment, les « + » et « - » dans les étapes 3 et 4 sont l'addition et la soustraction entre deux grands nombres qu'on suppose être des opérations connues. Comme pour l'addition, la soustraction s'effectue par un simple parcours linéaires des deux tableaux de chiffres.

**Complexité.** L'effet le plus notable, en comparant les deux algorithmes, est qu'on a remplacé un appel récursif par deux additions et une soustraction. C'est un petit détail qui va profondément changer la résolution de la récurrence dans l'analyse de la complexité.

Comme précédemment, on note  $T(n)$  la complexité en temps de l'algorithme analysé, ici Karatsuba appliqué à des nombres de  $n$  chiffres. Encore une fois, toutes les opérations, sauf les appels récursifs, prennent un temps  $O(n)$ . Deux appels utilisent des nombres d'au plus  $m = \lceil n/2 \rceil$  chiffres (pour  $p_1$  et  $p_4$ ), cependant le calcul de  $p = a_1 \times a_2$  utilise des nombres de  $m + 1 = \lceil n/2 \rceil + 1$  chiffres. En effet, l'addition d'un nombre de  $n_1$  chiffres avec un nombre de  $n_2$  chiffres fait *a priori*  $\max\{n_1, n_2\} + 1$  chiffres [Question. Pourquoi?]. Il suit que  $T(n)$  vérifie l'équation de récurrence suivante :

$$T(n) = 3 \cdot T(\lceil n/2 \rceil + 1) + O(n) \tag{5.5}$$

ce qui en enlevant la notation asymptotique donne :

$$T(n) \leq \begin{cases} 3 \cdot T(\lceil n/2 \rceil + 1) + cn & \text{si } n > 1 \\ c & \text{si } n \leq 1 \end{cases}$$

pour une constante  $c > 0$  suffisamment grande. En négligeant les constantes additives dans le paramètre de  $T()$  (cf. la section 5.4) et en dépliant la formule de récurrence comme vue dans (5.4) avec  $a = 3$  et  $b = 2$ , il vient directement :

$$T(n) \leq 3 \cdot T(n/2) + cn \leq 3^i \cdot T(n/2^i) + \sum_{j=0}^{i-1} (3/2)^j \cdot cn \quad \forall i > 0.$$

Rappelons (cf. l'équation (1.4)) que :

$$\sum_{j=0}^{i-1} (3/2)^j = \frac{(3/2)^i - 1}{(3/2) - 1} < 2 \cdot (3/2)^i.$$

On a précédemment vu que  $n/2^i \leq 1$  lorsque  $i = \lceil \log_2 n \rceil$ , et la récurrence s'arrête sur le cas terminal  $T(1)$ . Cela donne :

$$\begin{aligned} T(n) &\leq 3^{\lceil \log_2 n \rceil} \cdot T(1) + 2 \cdot (3/2)^{\lceil \log_2 n \rceil} \cdot cn \\ &\leq 3^{\lceil \log_2 n \rceil + 1} \cdot c + 2 \cdot (3/2)^{\lceil \log_2 n \rceil + 1} \cdot cn \\ &\leq 3c \cdot 3^{\log_2 n} + 4c \cdot (3/2)^{\log_2 n} \cdot n \end{aligned}$$

On va utiliser le fait que<sup>20</sup>  $x^{\log_b y} = y^{\log_b x}$ . Donc  $3^{\log_2 n} = n^{\log_2 3}$  et  $(3/2)^{\log_2 n} \cdot n = n^{\log_2(3/2)+1} = n^{\log_2(3/2)+\log_2(2)} = n^{\log_2(2 \cdot 3/2)} = n^{\log_2 3}$ . D'où :

$$T(n) \leq 3c \cdot n^{\log_2 3} + 4c \cdot n^{\log_2 3} = O(n^{\log_2 3}) = O(n^{1.59})$$

car  $\log_2 3 = 1.5849625\dots$

C'est significativement plus rapide lorsque  $n$  est grand. Dans le tableau de comparaison du paragraphe 5.2.5 qui compare différentes complexités et temps d'exécution pour  $n = 10^9$ , on passerait ainsi de 30 ans pour un algorithme en  $n^2$  à 51 heures pour l'algorithme en  $n^{\log_2 3}$ . Bien sûr, il n'est pas dit qu'en pratique on soit amené à multiplier des nombres d'un milliard de chiffres. Cependant, pour des clés cryptographiques de l'ordre du Mo,  $n = 10^6$  est plausible. Dans ce cas on passerait de 16 minutes à 3 secondes.

**Parenthèse.** Il existe des algorithmes encore plus rapides. Ils sont basés sur la transformée de Fourier rapide (FFT pour Fast Fourier Transform), donnant l'algorithme de Schönhage–Strassen de complexité  $O(n \log n \log \log n)$  [SS71]. On ne le détaillera pas. En fait, on ne sait toujours pas s'il est possible de multiplier des entiers en temps linéaires. On pense que cela n'est pas possible, mais le passé montre qu'on s'est parfois trompé. Il est conjecturé que le meilleur algorithme possible doit avoir une complexité de  $\Omega(n \log n)$ . Mais cela n'est pas prouvé. Il existe une borne inférieure en  $\Omega(n \log n)$  pour la version on-line de la multiplication, pour laquelle on impose que le  $k$ -ième chiffre du produit soit écrit avant la lecture

---

20. En effet, pour toute base  $b > 1$ ,  $x = b^{\log_b x}$ . Donc  $x^{\log_b y} = b^{(\log_b x)(\log_b y)} = b^{(\log_b y)(\log_b x)} = y^{\log_b x}$ .

du  $(k+1)$ -ième chiffre des opérandes [PFM74][vdH14]. Bien sûr, il n'y a aucune raison que le meilleur des algorithmes procède ainsi.

L'algorithme le plus rapide, due à [HvdH19] en 2019, a une complexité de  $O(n \log n)$ . Le précédent record était celui de [Für09] avec une complexité de  $(n \log n) \cdot 2^{O(\log^* n)}$  où  $\log^* n = \min\{i \geq 0 : \log^{(i)} n\}$  est une fonction qui croît extrêmement lentement. Plus formellement,  $\log^* n = \min\{i \geq 0 : \log^{(i)} n\}$  avec  $\log^{(i)} n = \log(\log^{(i-1)} n)$  et  $\log^{(0)} n = n$  est l'itéré de la fonction  $\log$ . En pratique  $\log^* n \leq 5$  pour tout  $n$  inférieur au nombre de particules dans l'Univers.

## 5.4 Master Theorem

Au travers des exemples de ce chapitre (et même avant), on a vu que la complexité en temps  $T(n)$  d'un algorithme pouvait s'exprimer par une équation (ou inéquation) de récurrence. Bien souvent l'équation ressemble à ceci :

$$T(n) \leq a \cdot T(n/b + c) + f(n) \quad (5.6)$$

où  $a \geq 1$ ,  $b > 1$ ,  $c \geq 0$  sont des constantes et  $T(n)$  et  $f(n)$  sont des fonctions croissantes. La constante  $a$  correspond aux nombres d'appels (ou branchements) récursifs,  $b$  est le nombre par lequel on divise le problème initial, et  $f(n)$  le temps de fusion des solutions partielles. Enfin,  $c$  permet de gérer les parties entières supérieures ou inférieures. En fait il existe un théorème qui donne la forme générale de la solution, plus exactement l'asymptotique.

**Théorème 5.1 (Master Theorem)** Pour toute fonction entière  $T(n)$  vérifiant l'équation (5.6) avec  $\lambda = \log_b a$ , alors :

1. Si  $f(n) = O(n^{\lambda-\varepsilon})$  pour une constante  $\varepsilon > 0$ , alors  $T(n) = \Theta(n^\lambda)$ .
2. Si  $f(n) = \Theta(n^\lambda)$ , alors  $T(n) = \Theta(n^\lambda \log n)$ .
3. Si  $f(n) = \Omega(n^{\lambda+\varepsilon})$  pour une constante  $\varepsilon > 0$  et si  $a \cdot f(n/b + c) \leq q \cdot f(n)$  pour une constante  $q < 1$ , alors  $T(n) = \Theta(f(n))$ .

Cela a l'air compliqué, mais on peut décrypter simplement le résultat comme suit. Comme on va le voir, l'exposant  $\lambda = \log_b a$  est une valeur critique dans l'asymptotique de  $T(n)$ . Il y a trois cas, et dans chacun d'eux on compare  $f(n)$  à  $n^\lambda$ .

**Cas 1 :** Si  $f(n)$  est plus petite que  $n^\lambda$ , alors c'est  $n^\lambda$  qui « gagne », c'est-à-dire qui contribue le plus à l'asymptotique de  $T(n)$ .

**Cas 3 :** Si  $f(n)$  est plus grande que  $n^\lambda$ , alors c'est  $f(n)$  qui contribue le plus à l'asymptotique de  $T(n)$ , moyennant une certaine condition sur la croissance de  $f$ .

**Cas 2 :** Si  $f(n)$  est de l'ordre de  $n^\lambda$ , alors  $f(n)$  (ou bien  $n^\lambda$ ) contribue  $\Theta(\log n)$  fois à  $T(n)$ , d'où le facteur supplémentaire en  $\log n$ .

La comparaison formelle des fonctions  $f(n)$  et  $n^\lambda$ , en fait des asymptotiques, se fait en jouant sur l'exposant avec  $\varepsilon$ . Mais l'idée est bien de dire : soit  $f(n) \ll n^\lambda$ , soit  $f(n) \approx n^\lambda$ , soit  $f(n) \gg n^\lambda$ .

$f(n)$	$\ll n^\lambda$	$\approx n^\lambda$	$\gg n^\lambda$
$T(n)$	$n^\lambda$	$n^\lambda \log n$	$f(n)$

### 5.4.1 Exemples d'applications

Dans ce cours, on a déjà vu trois exemples :

$$T(n) \leq 2 \cdot T(\lceil n/2 \rceil) + O(n)$$

On peut prendre  $a = b = 2$ ,  $c = 1$  (car  $\lceil n/2 \rceil \leq n/2 + 1$ ) et  $f(n) = \Theta(n)$ . Alors  $\lambda = \log_b a = 1$ , et donc  $n^\lambda = n$ . Il vient que  $T(n) = \Theta(n \log n)$ .

$$T(n) \leq 4 \cdot T(\lceil n/2 \rceil) + O(n)$$

On peut prendre  $a = 4$ ,  $b = 2$ ,  $c = 1$  et  $f(n) = O(n)$ . Alors  $\lambda = \log_b a = 2$ , et donc  $n^\lambda = n^2$ . Il vient que  $T(n) = \Theta(n^2)$ .

$$T(n) \leq 3 \cdot T(\lceil n/2 \rceil + 1) + O(n)$$

On peut prendre  $a = 3$ ,  $b = 2$ ,  $c = 2$  et  $f(n) = O(n)$ . Alors  $\lambda = \log_b a = \log_2 3$ , et donc  $n^\lambda < n^{1.59}$ . Il vient que  $T(n) = O(n^{1.59})$ .

Une autre récurrence qu'on rencontre souvent, typiquement lors d'une recherche dichotomique, est la suivante :

$$T(n) \leq T(\lceil n/2 \rceil) + O(1)$$

On peut prendre  $a = 1$ ,  $b = 2$ ,  $c = 1$  et  $f(n) = O(1)$ . Alors  $\lambda = \log_b a = 0$ , et donc  $n^\lambda = 1$ . Il vient que  $T(n) = \Theta(\log n)$ .

### 5.4.2 Explications

L'intuition derrière l'exposant  $\lambda = \log_b a$  est la suivante. Lorsqu'on « déroule »  $i$  fois la récurrence de  $T(n)$ , il vient un terme en  $a^i \cdot T(n/b^i)$ , en négligeant la constante  $c$  dans  $T(n/b^i + c)$ . Les appels récursifs de l'algorithme, et donc la récurrence, s'arrêtent lorsque  $n/b^i$  devient constant, c'est-à-dire lorsque cette valeur est suffisamment petite. Et dans ce cas  $T(n/b^i)$  est aussi constant, car alors l'algorithme travaille sur un problème de taille constante. Dans un premier temps, et pour simplifier, disons que  $T(1) \leq 1$ . Calculons

le nombre minimum d'étapes  $i_0$  pour avoir  $n/b^{i_0} \leq 1$ . D'après la proposition 1.1 (voir le paragraphe 1.6), on sait que  $i_0 = \lceil \log_b n \rceil$ . En effet,

$$n/b^{i_0} \leq 1 \Leftrightarrow n \leq b^{i_0} \Leftrightarrow \log_b n \leq i_0.$$

Donc après  $i_0 = \lceil \log_b n \rceil$  appels récursifs l'algorithme s'arrête sur le cas terminal. Apparaît alors dans  $T(n)$  un terme en :

$$\begin{aligned} a^{i_0} \cdot T(n/b^{i_0}) &\leq a^{i_0} \cdot T(1) \leq a^{\lceil \log_b n \rceil} < a^{(\log_b n)+1} \\ &\leq a \cdot a^{\log_b n} = a \cdot n^{\log_b a} = \Theta(n^\lambda) \end{aligned}$$

en utilisant la croissance de  $T$ , le fait que  $a \geq 1$  et  $b > 1$  sont des constantes et le fait que  $x^{\log_b y} = y^{\log_b x}$  (cf. la note de bas de page<sup>20</sup>). On se rend compte d'ailleurs que si on avait pris comme condition terminale  $T(c_1) \leq c_2$  pour des constantes positives  $c_1, c_2$  au lieu de  $T(1) \leq 1$ , alors on aurait eu le terme  $c_2 \cdot a \cdot (n/c_1)^{\log_b a} = \Theta(n^\lambda)$  ce qui ne change pas la valeur asymptotique.

Bien sûr, il manque la contribution de  $f(n)$  dans  $T(n)$ . En négligeant la constante  $c$ , c'est la somme :

$$f(n) + a \cdot f(n/b) + a^2 \cdot f(n/b^2) + \cdots + a^{i_0} \cdot f(1) = \sum_{i=0}^{i_0} a^i \cdot f(n/b^i). \quad (5.7)$$

On retrouve le dernier terme en  $a^{i_0} \cdot f(1) = O(a^{i_0})$  car  $f(1) = O(1)$ , qui on l'a vu vaut  $\Theta(n^\lambda)$ . Le nombre de termes de la somme est  $i_0 + 1 = \lceil \log_b n \rceil + 1 = \Theta(\log n)$ . Suivant la croissance de  $f(n)$ , la somme peut valoir  $\Theta(n^\lambda)$ ,  $\Theta(n^\lambda \log n)$  ou encore  $\Theta(f(n))$ .

Si  $f(n)$  est assez petit, alors on aura  $\Theta(n^\lambda)$  à cause du dernier terme qui vaut  $\Theta(n^\lambda)$ . Si  $f(n)$  est juste autour de  $n^\lambda$  alors on va avoir près le  $i_0 = \Theta(\log n)$  termes de l'ordre de  $n^\lambda$ .

Dans le cas 3, en itérant la condition  $a \cdot f(n/b) \leq q \cdot f(n)$  avec  $q < 1$ , et en supposant toujours que  $c = 0$ , on peut alors majorer :

$$\begin{aligned} a \cdot f(n/b) &\leq q \cdot f(n) \\ \Rightarrow a \cdot f((n/b)/b) &\leq q \cdot f(n/b) \\ \Rightarrow a^2 \cdot f(n/b^2) &\leq q \cdot a \cdot f(n/b) \leq q^2 \cdot f(n) \\ \Rightarrow a^i \cdot f(n/b^i) &\leq q^i \cdot f(n). \end{aligned}$$

Donc sous cette condition, la somme (5.7) se majore par (rappelons que  $q < 1$  est une constante<sup>21</sup>) :

$$\sum_{i=0}^{i_0} a^i \cdot f(n/b^i) < \left( \sum_{i=0}^{+\infty} q^i \right) \cdot f(n) = \frac{1}{1-q} \cdot f(n) = O(f(n)).$$

---

21. La formule qu'on utilise pour  $\sum_{i=0}^{+\infty} q^i$  est la limite pour  $n \rightarrow +\infty$  de la formule (1.4) déjà vue :  $\sum_{i=0}^n q^i = (q^{n+1} - 1)/(q - 1)$ . Comme  $q < 1$ ,  $q^{n+1} \rightarrow 0$ , et on retrouve la limite  $1/(q - 1)$ .

La condition  $a \cdot f(n/b) \leq q \cdot f(n)$  est technique mais pas restrictive en pratique. Par exemple, si  $f(n) = n^p$  pour un certain exposant  $p > \lambda$  assez grand, disons  $p = 2\lambda = 2\log_b a$ . Alors la condition devient (en observant que  $b^{\log_b a} = a$ ) :

$$a \cdot f(n/b) = a \cdot \left(\frac{n}{b}\right)^p = \frac{a}{b^p} \cdot n^p = \frac{a}{b^{2\log_b a}} \cdot n^p = \frac{1}{a} \cdot f(n)$$

ce qui donne bien  $q < 1$  dès que  $a > 1$ .

**Et si  $c > 0$ ?** Examinons le cas où  $c > 0$ . Précédemment (avec  $c = 0$ ), en déroulant  $i > 0$  fois la récurrence, les paramètres en  $n$  dans  $T(n)$  et  $f(n)$  évoluaient ainsi :

$$n \mapsto n/b \mapsto (n/b)/b = n/b^2 \mapsto \dots \mapsto n/b^i.$$

En tenant compte de  $c$ , ils évoluent en fait plutôt comme ceci :

$$\begin{aligned} n &\mapsto n/b + c \mapsto (n/b + c)/b + c = n/b^2 + c(1/b + 1) \\ &\mapsto (n/b^2 + c(1/b + 1))/b + c = n/b^3 + c(1/b^2 + 1/b + 1) \\ &\dots \\ &\mapsto n/b^i + c \sum_{j=0}^{i-1} 1/b^j \leq n/b^i + cb/(b-1). \end{aligned}$$

car on remarque<sup>21</sup> que  $\sum_{j=0}^{i-1} 1/b^j < b/(b-1)$  car  $b > 1$ . Donc le terme que l'on obtient en déroulant  $i$  la récurrence est :

$$T(n) \leq a^i \cdot T(n/b^i + cb/(b-1)) + \sum_{j=0}^{i-1} a^j \cdot f\left(n/b^j + c \sum_{k=0}^{j-1} 1/b^k\right) \quad \forall i > 0.$$

La remarque importante est que les termes supplémentaires  $cb/(b-1)$  et  $c \sum_k 1/b^k$  sont constants car  $b$  est une constante  $> 1$ . Intuitivement, la différence avec le cas  $c = 0$  sera donc *a priori* minime.

En prenant, comme précédemment,  $i_0 = \lceil \log_b n \rceil$ , on a  $n/b^{i_0} \leq 1$  et mais aussi que  $n/b^{i_0} + cb/(b-1) \leq 1 + cb/(b-1) = O(1)$  car  $c \geq 0$  et  $b > 1$  sont des constantes. Du coup la première partie devient

$$\begin{aligned} a^{i_0} \cdot T(n/b^{i_0} + cb/(b-1)) &\leq a^{\lceil \log_b n \rceil} \cdot T(1 + cb/(b-1)) \\ &= O(a^{\log_b n}) \cdot T(O(1)) = O(n^{\log_b a}) = O(n^\lambda). \end{aligned}$$

Ce qui n'a rien changé. Il en va de même pour le second terme. On peut vérifier par exemple que dans le cas 3, la condition  $a \cdot f(n/b + c) \leq q \cdot f(n)$  implique  $a^j \cdot f(n/b^j + \sum_k 1/b^k) \leq q^j \cdot f(n)$ . Et donc que la majoration précédente ( $\sum_{i=0}^{+\infty} q^i \cdot f(n) = O(f(n))$ ) reste valable.

On peut trouver la preuve complète et formelle du *Master Theorem* dans [CLRS01] par exemple.

### 5.4.3 D'autres récurrences

Bien sûr le *Master Theorem* ne résout par toutes les récurrences. Par exemple  $T(n) = a \cdot T(n - b) + f(n)$  qui se résout en  $T(n) = \Theta(a^{n/b} \cdot \sum_{i=0}^{n/b} f(n - ib)) = O(a^{n/b} \cdot n \cdot f(n))$ . Il faut  $a, b > 0$ . Le cas  $a = 1$  avec  $T(n) = \Theta(n \cdot f(n))$  est fréquent.

On peut évidemment imaginer des tas d'autres récurrences, comme  $T(n) = T(\lceil 2\sqrt{n} \rceil) + f(n)$  ou encore  $T(n) = a_1 \cdot T(n/b_1) + a_2 \cdot T(n/b_2) + f(n)$ . Il n'y a alors plus forcément de formule asymptotique simple. On rencontre même parfois des récurrences du type  $T(n) = T(T(n/2)) + 1$ .

Bien évidemment il y a autant de récurrences que de programmes récursifs possibles.

## 5.5 Calcul du médian

### 5.5.1 Motivation

On s'en sert pour implémenter efficacement certains algorithmes de tri. Pour commencer, voici quelques algorithmes naïfs pour trier un tableau de  $n$  éléments. On va supposer qu'on trie par ordre croissant et par comparaisons – à l'aide d'une fonction donnée de comparaison, un peu la fonction `f()` passée en paramètre à `qsort()`, et on compte le nombre d'appels à cette fonction `f()`. Par exemple on souhaite trier des nombres réels, des chaînes de caractères, des entrées d'une base de données (combinaisons d'attributs comme sexe-age-nom). On exclue donc les tris par comptages, très efficaces selon le contexte, comme par exemple le tri de copies selon une notes entière de  $[0, 20]$ .

**Parenthèse.** *C'est quoi un algorithme naïf? En général, c'est un algorithme dont le principe est élémentaire, et pour lequel il est très simple de se convaincre qu'il marche. On donne donc priorité à la simplicité (simple à coder ou à exécuter à la main ou simple à montrer qu'il marche) plutôt qu'à l'efficacité. Il peut arriver qu'un algorithme naïf soit également efficace. Malheureusement, la règle générale est que pour être efficace il vaut mieux utiliser la « ruse ».*

- (1) « Tant qu'il existe deux éléments mal rangés on les échange. »

Il est clair qu'à la fin le tableau est trié, mais cela n'est pas très efficace. Il faut trouver une telle paire mal ordonnée et faire beaucoup d'échanges.

Trouver une paire peut nécessiter  $\binom{n}{2} = \Theta(n^2)$  opérations si l'on passe en revue toutes les paires. Bien sûr on peut être un peu plus malin, en raffinant l'algorithme naïf, en observant que s'il existe une paire d'éléments mal rangés, alors il en existe une où les éléments sont consécutifs dans le tableau ce qui prend un temps  $O(n)$  et pas  $O(n^2)$  par échanges.

Et puis le nombre d'échanges peut-être grand. Combien ? Sans doute beaucoup si on ne prête pas attention à l'ordre dans lequel on opère les échanges. En effet, un élément donné peut au cours de l'algorithme se rapprocher puis s'éloigner (et ceci plusieurs fois) de sa position finale. En raffinant l'algorithme encore un peu on peut effectuer les échanges à la suite en se dirigeant vers le début du tableau. C'est un peu le tri-par-bulles qui est en  $O(n^2)$ .

- (2) « Chercher le plus petit élément et le placer au début, puis recommencer avec le reste du tableau. »

C'est l'algorithme du tri-par-sélection où l'on construit le tableau final trié progressivement élément par élément à partir de la gauche. Cette construction linéaire permet de se convaincre que le tableau est correctement ordonné à la fin de l'algorithme. La complexité est en  $O(n^2)$  ce qui est atteint lorsque les éléments sont rangés dans l'ordre décroissant.

Ces algorithmes naïf (ou naturels) ont la propriété de trier « en place ». Les éléments sont triés en effectuant des déplacements dans le tableau lui-même, sans l'aide d'un tableau auxiliaire. C'est une propriété clairement souhaitable si l'on pense que les algorithmes de tri sont utilisés pour trier des bases de données (très grand fichier Excel) selon certains attributs (colonnes). Pour des raisons évidentes de place mémoire, on ne souhaite pas (et souvent on ne peut pas), faire une copie de la base de données juste pour réordonner les entrées, même si on supprime après la copie. Notons que les tris par comptage utilisent un espace mémoire auxiliaire (pour le comptage justement) qui dépend de l'intervalles des valeurs possibles (potentiellement grand donc).

En ce qui concerne les algorithmes efficaces, on pense à celui issu de la méthode « diviser pour régner », le tri-fusion évoqué en début de chapitre. On coupe en deux tableaux de même taille que l'on trie récursivement, puis on les fusionne. La récurrence sur la complexité est  $T(n) = 2 \cdot T(n/2) + O(n)$  ce qui donne  $O(n \log n)$ . Mais l'algorithme nécessite un tableau auxiliaire.

Il y aussi le tri-rapide (*qsort*) : on choisit un élément particulier, le pivot, et on déplace les éléments avant ou après le pivot selon qu'ils sont plus petits ou plus grands que le pivot. Ce déplacement peut se faire « en place » en temps  $O(n)$ . Puis on récuse sur les deux tableaux de part et autre du pivot. En pratique il est efficace (avec un choix du pivot aléatoire) mais sa complexité dans le pire des cas est en  $O(n^2)$  car le pivot pourrait ne pas couper en deux tableaux de taille proche, mais en un tableau de taille 1 et en un tableau de taille  $n - 2$  par exemple. La récurrence sur la complexité est alors  $T(n) = T(n - 2) + O(n)$  ce qui fait malheureusement du  $O(n^2)$ . L'idéal serait de prendre comme pivot le médian car il a la propriété de couper précisément en deux tableaux de même taille. La récurrence devient alors celle du tri-fusion, soit une complexité de  $O(n \log n)$ ... à condition de trouver rapidement le médian. L'équation de récurrence nous informe qu'on peut, sans changer la complexité finale, se permettre de dépenser un temps  $O(n)$  pour le trouver. D'où l'intérêt du problème.

**Parenthèse.** Il existe d'autres algorithmes de tri en place et qui ont une complexité en temps  $O(n \log n)$ . Ils sont généralement plus complexes à implémenter et ne donnent pas de meilleures performances en pratique que le tri-rapide. Citons par exemple, l'implémentation rusée du tri-par-tas qui construit le tas dans le tableau lui-même. (L'étape de remplissage peut même être faite en temps linéaire !) On peut trouver quelques détails sur ce tri page 139.

### 5.5.2 Tri-rapide avec choix aléatoire du pivot

[Cyril. À finir.]

### 5.5.3 Médian

[Cyril. À finir.]

## 5.6 Morale

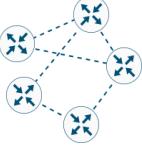
- La technique « diviser pour régner » permet de construire des algorithmes auxquels on ne pense pas forcément de prime abord.
- Par rapport à une approche naïve (souvent itérative), ces algorithmes ne sont pas forcément meilleurs. Leur complexité peut être aussi mauvaise.
- Pour obtenir un gain, il est nécessaire d'avoir recours à une « astuce » de calcul permettant de combiner efficacement les solutions partielles (fusion). Idéalement la fusion devrait être de complexité inférieure à la complexité globale recherchée.
- La complexité  $T(n)$  suit, de manière inhérente, une équation récursive qu'il faut résoudre (asymptotiquement). Dans de nombreux cas elle est de la forme  $T(n) = a \cdot T(n/b) + f(n)$  pour un algorithme qui ferait  $a$  appels récursifs (ou branchements) sur des sous-problèmes de tailles  $n/b$ , avec un temps de fusion  $f(n)$  des  $a$  sous-problèmes.
- Des résultats généraux permettent d'éviter de résoudre les équations de récurrences en se passant aussi des problèmes de partie entière. Il s'agit du *Master Theorem*.

## Bibliographie

- [Ben80] J. L. BENTLEY, *Multidimensional divide-and-conquer*, Communications of the ACM, 23 (1980), pp. 214–229. doi : [10.1145/358841.358850](https://doi.org/10.1145/358841.358850).

- [BS76] J. L. BENTLEY AND M. I. SHAMOS, *Divide-and-conquer in multidimensional space*, in 8th Annual ACM Symposium on Theory of Computing (STOC), ACM Press, May 1976, pp. 220–230. doi : [10.1145/800113.803652](https://doi.org/10.1145/800113.803652).
- [CLRS01] T. H. CORMEN, C. E. LEISERSON, R. L. RIVEST, AND C. STEIN, *Introduction to Algorithms (second edition)*, The MIT Press, 2001.
- [CW90] D. COPPERSMITH AND S. WINOGRAD, *Matrix multiplication via arithmetic progressions*, Journal of Symbolic Computation, 9 (1990), pp. 251–280. doi : [10.1016/S0747-7171\(08\)80013-2](https://doi.org/10.1016/S0747-7171(08)80013-2).
- [Für09] M. FÜRER, *Faster multiplication algorithm*, SIAM Journal on Computing, 39 (2009), pp. 979–1005. doi : [10.1137/070711761](https://doi.org/10.1137/070711761).
- [HvdH19] D. HARVEY AND J. VAN DER HOEVEN, *Integer multiplication in time  $O(n \log n)$* , Tech. Rep. hal-02070778, HAL, March 2019. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02070778>.
- [KO62] A. A. KARATSUBA AND Y. OFMAN, *Multiplication of many-digital numbers by automatic computers*, Doklady Akad. Nauk SSSR, 145 (1962), pp. 293–294. <http://mi.mathnet.ru/dan26729>.
- [LG14] F. LE GALL, *Powers of tensors and fast matrix multiplication*, in 39th International Symposium on Symbolic and Algebraic Computation (ISSAC), ACM Press, July 2014, pp. 296–303. doi : [10.1145/2608628.2608664](https://doi.org/10.1145/2608628.2608664).
- [MB02] G. MALANDAIN AND J.-D. BOISSONNAT, *Computing the diameter of a point set*, International Journal of Computational Geometry and Applications, 12 (2002), pp. 489–510. doi : [10.1142/S0218195902001006](https://doi.org/10.1142/S0218195902001006).
- [MMS20] A. MAHESHWARI, W. MULZER, AND M. SMID, *A simple randomized  $O(n \log n)$ -time closest-pair algorithm in doubling metrics*, April 2020. doi : [2004.05883v1](https://doi.org/10.4236/ojs.202010115).
- [PFM74] M. S. PATERSON, M. J. FISCHER, AND A. R. MEYER, *An improved overlap argument for on-line multiplication*, in Complexity of Computation, R. M. Karp, ed., vol. VII, SIAM-AMS proceedings, American Mathematical Society, 1974, pp. 97–111.
- [Smi03] M. SMID, *Computing the diameter of a point set : sequentiel and parallel algorithms*, November 2003.
- [SS71] A. SCHÖNHAGE AND V. STRASSEN, *Schnelle Multiplikation großer Zahlen*, Computing, 7 (1971), pp. 281–292. doi : [10.1007/BF02242355](https://doi.org/10.1007/BF02242355).
- [Str69] V. STRASSEN, *Gaussian elimination is not optimal*, Numerische Mathematik, 13 (1969), pp. 354–356. doi : [10.1007/BF02165411](https://doi.org/10.1007/BF02165411).
- [vdH14] J. VAN DER HOEVEN, *Faster relaxed multiplication*, in 39th International Symposium on Symbolic and Algebraic Computation (ISSAC), ACM Press, July 2014, pp. 405–412. doi : [10.1145/2608628.2608657](https://doi.org/10.1145/2608628.2608657).

# Routage dynamique des données



Le nombre de routeurs dans un réseau maillé est généralement trop grand pour envisager de configurer les tables de routage à la main. En effet, chaque fois qu'un élément du réseau tombe en panne ou qu'une modification est apportée à sa topologie (ajout d'une nouvelle liaison ou d'un nouveau routeur), il est nécessaire de recalculer toutes les routes et de mettre à jour les tables de routage de chaque routeur. Pour que cela soit possible, il faut également que toutes les données relatives à l'état des liaisons et des routeurs soient envoyées vers un unique opérateur qui doit alors se charger de calculer les nouvelles routes. Outre les inconvénients de centraliser cette tâche, il faut aussi s'assurer que les informations relatives à l'état du réseau puissent être envoyées sans problème à cet opérateur.

Pour toutes ces raisons, on a cherché à automatiser ce processus en laissant les routeurs se charger eux-mêmes de mettre à jour leur table de routage, sans aucune intervention humaine. Ainsi, en plus de la transmission des paquets, les routeurs s'échangent les informations dont ils disposent sur les routes du réseau, en fonction de l'état de leurs voisins et de leurs liens de communication. Les règles à suivre pour réaliser ces échanges sont définies par un protocole de routage.

## 1. Le protocole RIP

Le protocole RIP (Routing Information Protocol) est historiquement le premier algorithme de routage. Le principe du protocole RIP est le suivant : chaque routeur transmet à ses voisins les adresses de ses propres voisins ou celles qu'il a reçu par d'autres routeurs. En plus des adresses, le routeur indique la distance, exprimée en nombre de sauts, qui le sépare d'une machine donnée, c'est-à-dire combien de routeurs il faut traverser pour atteindre cette machine.

### Propagation des informations

Chaque routeur a d'abord dans sa table les réseaux directement accessibles sans passer par un autre routeur (donc une distance 0).

Ensuite, périodiquement (toutes les 30 s), chaque machine envoie une requête RIP à ses voisins et reçoit en retour un accusé de réception, cette réponse étant composée de la table de routage de l'émetteur.

Dès réception de la table, le routeur met à jour ses propres tables en suivant les règles suivantes :

- ✗ si des chemins plus courts ou de nouvelles destinations apparaissent. Les distances sont mises à jour ainsi que le nom du premier routeur qu'il faut joindre pour accéder au réseau (distance + direction = vecteur).
- ✗ si un réseau n'apparaît plus dans les annonces, au bout d'un certain temps (3 minutes) il est supprimé des tables.

Les trois caractéristiques principales qui distinguent l'algorithme RIP de l'algorithme alternatif OSPF sont :

- la distance est mesurée en nombre de sauts ;
- chaque routeur n'a d'information que sur ses voisins (en terme de saut : next hop) donc n'a pas de vision globale du réseau (on parle de routing by rumor) ;
- il y a une distance maximale permise de 15 sauts et les tables possèdent 25 entrées maximum .

## 2. Le protocole OSPF

Le protocole RIP n'est pas adapté aux grands réseaux car il ignore les routes de 15 sauts, ceci afin de limiter son délai de convergence et pour éviter des boucles de routage. De plus ce protocole ne tient pas compte des débits des liaisons puisque la distance ne tient compte que du nombre de sauts.

Le protocole OSPF a été mis au point pour pallier à ces faiblesses. Son fonctionnement est plus efficace mais plus complexe.

Retenons seulement quelques grands principes :

- Les routeurs ont une «vision» globale du réseau car ils reçoivent des informations de tout le réseau (mais de manière intelligente et efficace). Tous les routeurs ont donc une connaissance identique du réseau.
- Les distances sont mesurées de manière plus fine : on tient compte du nombre de sauts mais aussi du débit de chaque «câble» reliant deux routeurs par exemple, en général c'est le rapport entre une bande passante de référence et celle du câble exprimées dans la même unité. Les débits binaires sont souvent donnés en kbps (kilobits par seconde) ou Mb/s (megabits par seconde).
- Chaque réseau peut être schématisé par un graphe (vision topologique du réseau). Dans l'exemple ci-dessous (fig 1), les routeurs et les switchs sont les sommets, leurs liaisons sont les arêtes, les étiquettes des arêtes sont les coûts.
- Les routes les moins coûteuses et sans cycle sont déterminées en appliquant l'algorithme de **Disjkstra**. Chaque routeur devient alors la racine d'un arbre qui contient les meilleures routes.

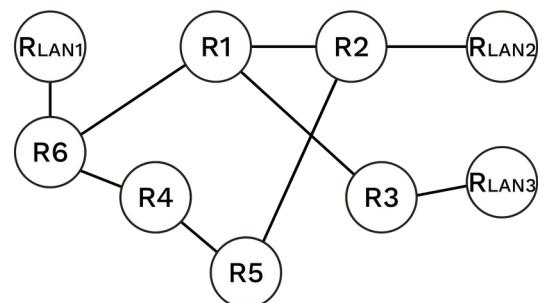
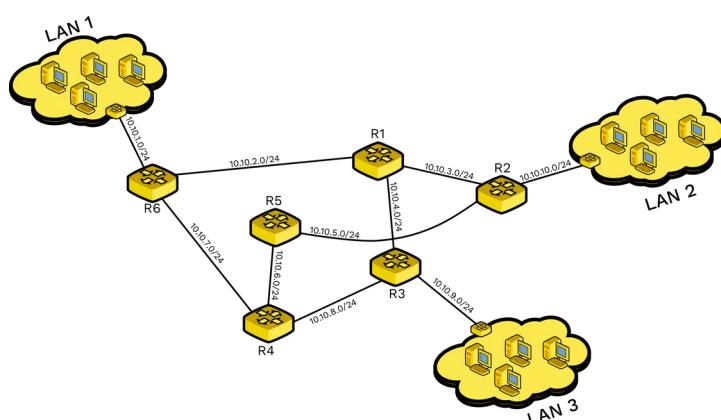


Figure 1: Représentation d'un réseau maillé sous la forme d'un graphe





## L'ordonnanceur

Dans un système multitâches à temps partagé, plusieurs processus peuvent être présents en mémoire centrale en attente d'exécution. Si plusieurs processus sont prêts, le système d'exploitation doit gérer l'allocation du processeur aux différents processus à exécuter. **L'ordonnanceur** s'acquitte de cette tâche.

### 1. Notion d'ordonnancement

Le système d'exploitation d'un ordinateur peut être vu comme un ensemble de processus dont l'exécution est gérée par un processus particulier : **l'ordonnanceur** (scheduler en anglais).

Un ordonnanceur fait face à deux problèmes principaux :

- ✗ le choix du processus à exécuter.
- ✗ le temps d'allocation du processeur au processus choisi.

Les objectifs d'un ordonnanceur d'un système multitâches sont, entre autres :

- ✗ s'assurer que chaque processus en attente d'exécution reçoive sa part de temps processeur ;
- ✗ minimiser le temps de réponse ;
- ✗ utiliser le processeur à 100% ;
- ✗ utiliser d'une manière équilibrée les ressources ;
- ✗ prendre en compte les priorités ;
- ✗ être prédictible.

### Systèmes multitâches préemptifs

Un système d'exploitation multitâche est **préemptif** lorsque celui-ci peut arrêter (réquisition) à tout moment n'importe quelle application pour passer la main à la suivante. Dans les systèmes d'exploitation préemptifs on peut lancer plusieurs applications à la fois et passer de l'une à l'autre, voire lancer une application pendant qu'une autre effectue un travail.

### L'ordonnancement

Il existe plusieurs politiques d'ordonnancement afin d'optimiser la réactivité de la machine ainsi que le taux d'utilisation des processeurs. Parmi les principales techniques, on peut citer :

- ✗ Premier arrivé, premier servi (FIFO) : simple, mais peu adapté à la plupart des situations.
- ✗ Plus court d'abord : très efficace, mais la plupart du temps il est impossible d'anticiper le temps d'exécution d'un processus.
- ✗ Priorité : le système alloue un niveau de priorité aux processus. Cependant des processus de faible priorité peuvent ne jamais être exécutés.
- ✗ Tourniquet : un quantum de temps est alloué à chaque processus. Si le processus n'est pas terminé au bout de ce temps, il est mis en bout de file en état prêt.
- ✗ Un système hybride entre tourniquet et priorité qu'on retrouve dans les systèmes UNIX.



## 2. Interblocage

Le fonctionnement multitâche apporte malheureusement de nouveaux problèmes comme celui de **l'interblocage**.

Imaginez deux processus, le premier s'est accaparé une ressource A et le second une ressource B ; chacun convoite ensuite la ressource de l'autre et n'est prêt à libérer sa propre ressource que si, celle de l'autre devient accessible. On est là face à une situation de blocage mutuel, un interblocage (**deadlock**).

Celle-ci se traduit par la mise en sommeil définitif des deux processus, dans l'attente d'une libération de ressource qui ne surviendra jamais. La figure 1 illustre une situation simple d'interblocage.

Dans un article de 1971, Jr Coffman a établi les conditions d'un interblocage :

- ✗ Au moins une ressource doit être conservée dans un mode non partageable.
- ✗ Un processus doit maintenir une ressource et en demander une autre.
- ✗ Une ressource ne peut être libérée que par le processus qui la détient.
- ✗ Chaque processus doit attendre la libération d'une ressource détenue par un autre qui fait de même.

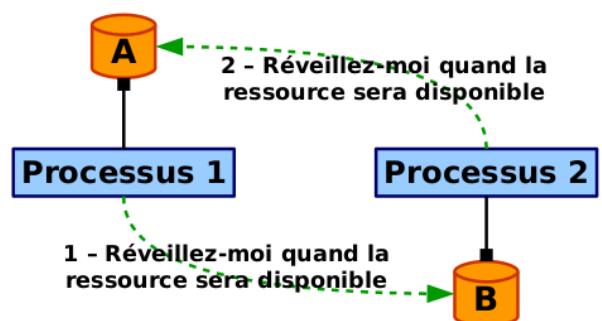


Figure 1: Situation d'interblocage

## 3. Processus Légers (Thread)

Parallèlement aux processus, il existe des processus dits légers qui partagent le même espace d'adressage, hormis la pile qui est propre à chacun. On les appelle des threads. Ils sont d'un usage très courant dans le pilotage des interfaces graphiques, l'encodage vidéo, les calculs scientifiques... car ils permettent de tirer le meilleur parti des micro-processeurs actuels (multithreading) tout en **réduisant le coût de la commutation de contexte**. Du point de vue de l'ordonnanceur ces threads sont considérés comme des processus (tâche) à part entière.

# Les systèmes sur puce (SoC)

Dans un ordinateur “classique” tel qu’un PC de bureau, le « hardware » est organisé autour de 4 éléments principaux :

- ✗ le processeur (CPU – Central Processing Unit) se charge de réaliser les calculs les plus courants, ceux qui permettent par exemple de faire tourner le système d’exploitation ou un navigateur web.
- ✗ la mémoire vive (RAM – Random Access Memory) permet d’enregistrer temporairement les données traitées par le processeur.
- ✗ la carte graphique (ou GPU – Graphics Processing Unit) se charge d'afficher une image, qu'elle soit en 2D ou bien en 3D comme dans les jeux.
- ✗ la carte-mère (Motherboard) permet l’acheminement des données entre les composants (CPU, RAM, GPU, disque dur, SSD, cartes réseau ...) via des « BUS ».

Mais depuis le début de l’ère des smartphones et des tablettes, on assiste à l’émergence de systèmes tout-en-un appelé **SoC (System on a Chip)** afin d’optimiser la miniaturisation et l’intégration des différents composants. Ces derniers sont alors bien mieux interconnectés les uns aux autres, avec par exemple une fréquence processeur qui varie en fonction de la fréquence de la carte graphique du fait de contraintes thermiques et de consommation. Un SoC présente donc une structure complètement inédite par rapport à un ordinateur classique où chaque composant est plus ou moins indépendant .



Figure 1: Puce ARM Exynos - Smartphone Nexus S de Samsung

## 1. Composition d'un SoC

Un système sur une puce (SoC) est un système complet embarqué sur une seule puce ("circuit intégré"), pouvant comprendre de la mémoire, un ou plusieurs microprocesseurs, des périphériques d'interface, ou tout autre composant nécessaire à la réalisation de la fonction attendue. On peut intégrer de la logique, de la mémoire (statique, dynamique, flash, ROM, PROM, EPROM, EEPROM), des dispositifs (capteurs) mécaniques, opto-électroniques, chimiques ou biologiques ou des circuits radio...

Les principaux composants couramment rencontrés dans un SoC sont les suivants :

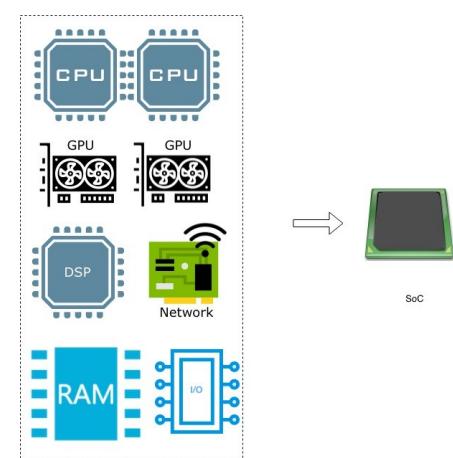


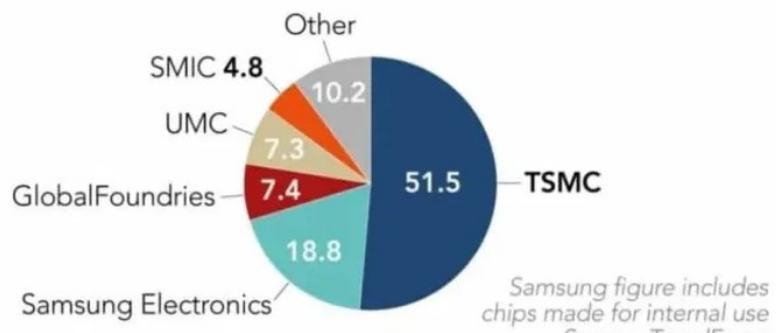
Figure 2: Exemple de composition d'un SoC

Nom	Rôle
<b>CPU</b>	Central Processing Unit : c'est le processeur et chef d'orchestre du SoC comme sur un PC. Il peut être composés de plusieurs coeurs et travaille à une certaine fréquence
<b>GPU</b>	Graphics Processing Unit : en charge de calculer les images affichées à l'écran
<b>ISP</b>	Image Signal Processor : gère les images prises par l'appareil photo
<b>DSP</b>	Digital Signal Processor : gère les signaux en provenance du micro, des accéléromètres, GPS...
<b>Display</b>	Gère l'écran en lien avec le GPU
<b>NPU</b>	Neural Processing Unit : gère tout ce qui est en lien avec le machine learning (reconnaissance vocale, habitudes...)
<b>FPU</b>	Unité de calcul pour nombres flottants (simple ou double précision)
<b>NoC</b>	Gère la communication entre tous les composants
<b>Interface Modem</b>	Interface de communication vers modem 3G/4G/5G, WiFi, Bluetooth...
<b>SPU</b>	Security Processing Unit : gère le cryptage/décryptage des données
<b>Memory</b>	Gère les transferts de données entre CPU et mémoire cache ou mémoire DRAM
<b>Video</b>	Gère le codage/décodage des flux vidéo (MP4)
<b>Audio</b>	Gère le codage/décodage des flux audio (MP3)
<b>Storage</b>	Gère les transferts de données avec la mémoire Flash et/ou la carte SD
<b>GPIO</b>	General Purpose Input Output : entrées/sorties vers boutons, leds

## 2. Marché des SoC

Le marché des SoC est en croissance constante porté par les smartphones. La société TSMC est l'un des principaux fabricants de SoC et fournit notamment : Apple, Broadcom, Qualcomm, MediaTek, AMD, Nvidia...

Global foundry market share in April-June (In percent)



### 3. Performances d'un SoC par rapport à système classique

Les systèmes sur puce de part leur conception ont des avantages mais aussi des inconvénients par rapport à une solution traditionnelle type carte mère d'ordinateur

Critère	SoC	Carte mère PC
Taille	+++	- - -
Consommation électrique	++	- -
Chaleur dégagée	++	- -
Circulation des données	++	- -
Bruit	++	- -
Adaptation aux besoins spécifiques	+	-
Coût (phase de fabrication)	+	-
Coût (phase de conception)	-	+
Puissance de calcul	-	+
Complexité conception	- -	++
Facilité pour dissiper la chaleur	- -	++
Possibilité de réparation/évolution*	- - -	+++

(\*) concernant l'évolution il existe les PSoc : Programmable SoC qui permettent de pouvoir faire évoluer certaines parties d'un SoC.

#### **Unités utilisées pour comparer les puissances de calcul :**

- ➔ le nombre de transistors
- ➔ le nombre d'instructions exécutées à la secondes (MIPS : Million of Instructions Per Second, GIPS ou TIPS). Souvent utilisé pour les CPU
- ➔ le nombre de calculs effectués par seconde (FLOPS : Floating-point Operations Per Second). Souvent utilisés pour les GPU
- ➔ les benchmarks



## 4. L'architecture ARM

Dotés d'une architecture relativement plus simple que d'autres familles de processeurs, et bénéficiant d'une faible consommation électrique, les processeurs ARM (Advanced Risc Machine) sont devenus dominants dans le domaine de l'informatique embarquée, en particulier la téléphonie mobile et les tablettes. Les architectures ARM reposent sur des processeurs à **jeux d'instructions réduit RISC** (Reduced Instruction Set Computer) 32 bits (ARMv1 à ARMv7) ou 64 bits (ARMv8).

Aujourd'hui, ARM est surtout connu pour ses systèmes sur puce (SoC), intégrant sur une seule puce : microprocesseur, processeur graphique (GPU), DSP, FPU, SIMD, et contrôleur de périphériques. Ceux-ci sont présents dans la majorité des smartphones et tablettes.



ARM propose des architectures qui sont vendues sous licence de propriété intellectuelle aux concepteurs. Ils proposent différentes options dans lesquelles les constructeurs peuvent prendre ce qui les intéresse pour compléter avec leurs options propres ou de concepteurs tiers. ARM propose ainsi pour les SoC les plus récents les microprocesseurs Cortex (Cortex-A pour les dispositifs portables de type smartphones et tablettes, Cortex-M pour le couplage à un microcontrôleur, Cortex-R pour les microprocesseurs temps réel), des processeurs graphiques (Mali), des bus AMBA sous licence libre, ainsi que les divers autres composants nécessaires à la composition du SoC complet. Certains constructeurs, tels que Nvidia, préfèrent produire leur propre processeur graphique, d'autres, comme Samsung, préfèrent prendre dans certains cas un processeur graphique de prestataire tiers ou d'ARM selon les modèles, et d'autres, comme Apple, modifient certains composants du microprocesseur en mélangeant plusieurs architectures processeur ARM.

Une particularité des processeurs ARM est leur mode de vente. En effet, ARM Ltd. ne fabrique ni ne vend ses processeurs sous forme de circuits intégrés. La société vend les licences de ses processeurs de manière qu'ils soient gravés dans le silicium par d'autres fabricants. Aujourd'hui, la plupart des grands fondeurs de puces proposent de l'architecture ARM.





# OS et processus

## 1. Les systèmes d'exploitation

### Définitions

Le **système d'exploitation** (noté SE ou OS, abréviation du terme anglais Operating System), est chargé d'assurer la liaison entre les ressources matérielles, l'utilisateur et les logiciels (traitement de texte, jeu vidéo...).

Le système d'exploitation en dissociant les logiciels et le matériel, mais aussi en proposant une interface conviviale (IHM) permet à l'utilisateur un accès relativement facile à une machine très complexe.

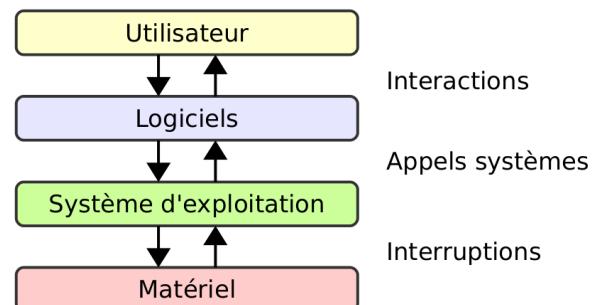


Figure 1: Rôle d'un OS dans une machine

### Un peu d'histoire

Deux vidéos d'introduction de Rémi Sharrock (enseignant Telecom ParisTech) sur l'évolution des systèmes d'exploitation et notamment UNIX :

- <https://www.youtube.com/watch?v=4OhUDAtmA0> (Histoire des OS)
- <https://www.youtube.com/watch?v=bdSWj7Y50VY> (Histoire UNIX)

### Rôles

Selon son environnement le système d'exploitation peut avoir en charge :

- Gestion du **processeur** : il gère l'allocation du processeur entre les différents programmes grâce à un ordonnanceur.
- Gestion de la **mémoire vive** : il gère l'espace mémoire alloué à chaque application et à lui même. Grâce au MMU (Memory Management Unit) ces zones sont cloisonnées pour éviter qu'un programme écrive dans la zone d'un autre. En cas d'insuffisance de mémoire physique, le système d'exploitation peut créer une zone mémoire sur le disque dur (swap).
- Gestion des **entrées/sorties** : le système d'exploitation permet d'unifier et de contrôler l'accès des programmes aux ressources matérielles par l'intermédiaire des pilotes
- Gestion de l'exécution des **applications** : le système d'exploitation est chargé de la bonne exécution des applications en leur affectant les ressources nécessaires à leur bon fonctionnement. Il permet à ce titre de «tuer» une application ne répondant plus correctement.
- Gestion des **droits** : il est chargé de la sécurité liée à l'exécution des programmes en garantissant que les ressources ne sont utilisées que par les programmes et utilisateurs possédant les droits adéquats (lecture, écriture, exécution, ...).
- Gestion des **fichiers** : le système d'exploitation gère la lecture et l'écriture dans le système de fichiers et les droits d'accès aux fichiers par les utilisateurs et les applications.

## Composants

Les différents composants d'un système d'exploitation :

✓ Le **noyau** (en anglais kernel) représentant les fonctions fondamentales du système d'exploitation telles que la gestion de la mémoire, des processus, des fichiers, des entrées-sorties principales, et des fonctionnalités de communication.

✓ Le **shell** (en anglais shell, traduisez « coquille » par opposition au noyau) permettant la communication avec le système d'exploitation par l'intermédiaire de :

➔ **CLI** (Command Line Interface) : interpréteur de commandes permettant à l'utilisateur via des commandes et un langage de script de dialoguer avec l'OS.

➔ **GUI** (Graphical User Interface) : interface graphique qui avec son pointeur, ses fenêtres, ses icônes, ses boutons permet à l'utilisateur une manipulation aisée et conviviale de la machine

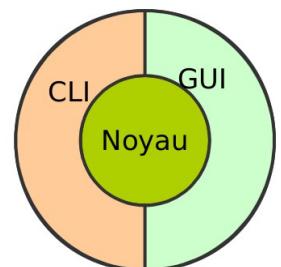
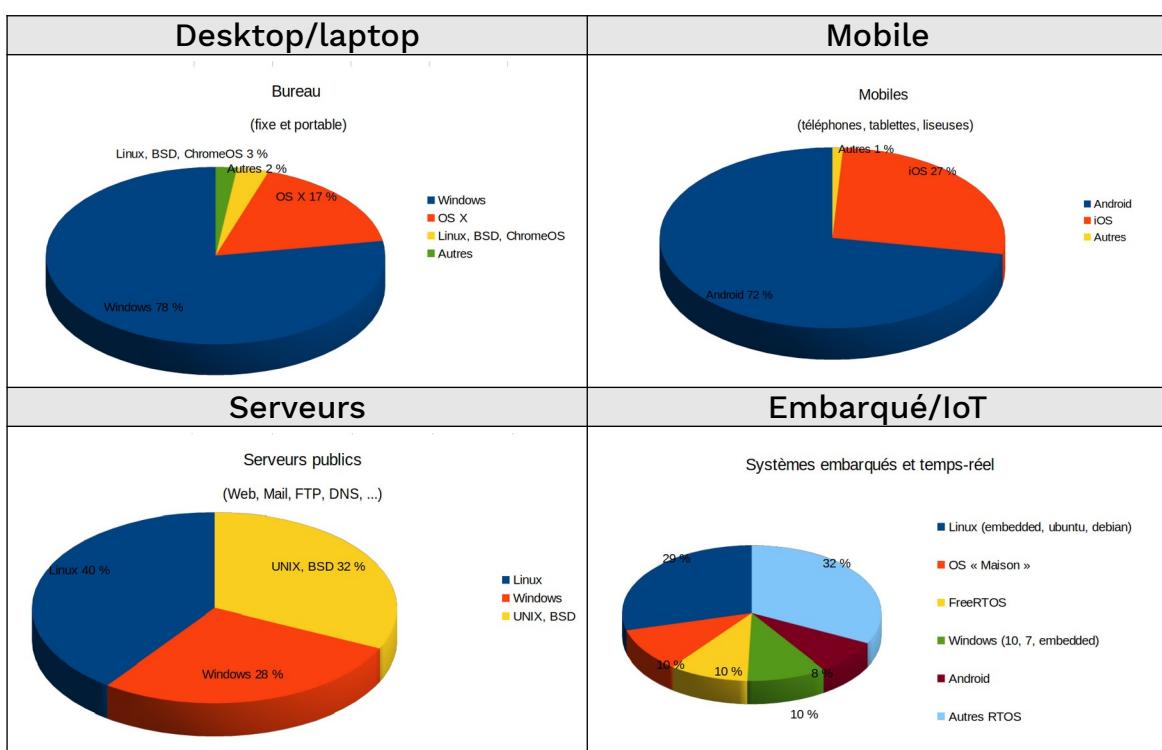


Figure 2:  
Composants d'un OS

## Statistiques d'utilisation

Les systèmes d'exploitation et leurs usages en quelques chiffres :



## 2. Les processus

Un processus est un programme (exécutable) qui est en cours d'exécution par un ordinateur. Il dispose de ses propres ressources qui sont allouées par le système d'exploitation comme des cycles de processeur, la mémoire vive, les fichiers (entrées-sorties, sockets réseau...).

## Programme exécutable

Pour qu'un programme exécutable puisse être exécuté, il doit respecter un format de fichier pris en charge par le noyau, qui est le cœur du système d'exploitation gérant toutes les ressources.

Le format utilisé dépend du système d'exploitation. Parmi les plus connus on trouve :

- [ELF \(Executable and Linkable Format\)](#) sous Linux
- [PE \(Portable Executable\)](#) sous Windows
- [Mach-O \(Mach-object\)](#) sous Mac OS X

## Composants d'un processus

Un processus est constitué :

- d'un ensemble d'**instructions** à exécuter (section code)
- d'un espace d'adressage en **mémoire vive** pour travailler (sections pile, tas et data)
- de **ressources** (fichiers ouverts, socket réseaux, connexion bdd...)
- d'un **environnement** (PID, répertoire, utilisateur, droits, priorité, temps, processus parent, variables d'environnement, états des registres CPU...)
- des **flux** d'entrée (stdin) et de sortie (stdout, stderr) pour communiquer avec l'extérieur

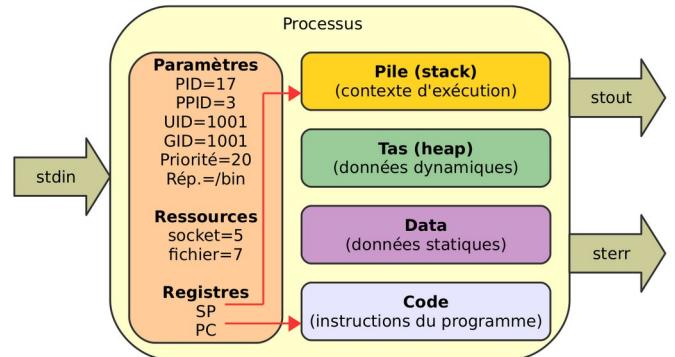


Figure 3: Contexte d'un processus

Le détail d'un processus peut être obtenu sous Linux avec la commande ps

## Arborescence de processus

Au lancement du système d'exploitation, un premier processus est créé, il sera l'ancêtre de tous les autres. Il se nomme init et son PID=1

Ensuite le système d'exploitation va créer des processus « fils » à partir du processus « père » init de 2 types :

- les processus **démon** (service sous Windows) qui tournent en continu
- les processus **utilisateurs** lancés à partir du shell

La commande pstree (Process Explorer sous Windows) permet de visualiser cette arborescence :

```
$ pstree
```

## État d'un processus

Lorsqu'un processus sollicite une ressource (par exemple la lecture d'un fichier) et que celle-ci n'est pas immédiatement accessible (le disque dur est déjà en cours d'utilisation), le processus va être mis en sommeil un certain temps pour être ensuite réveillé. Un processus passe donc par différents états illustrés par le diagramme suivant :



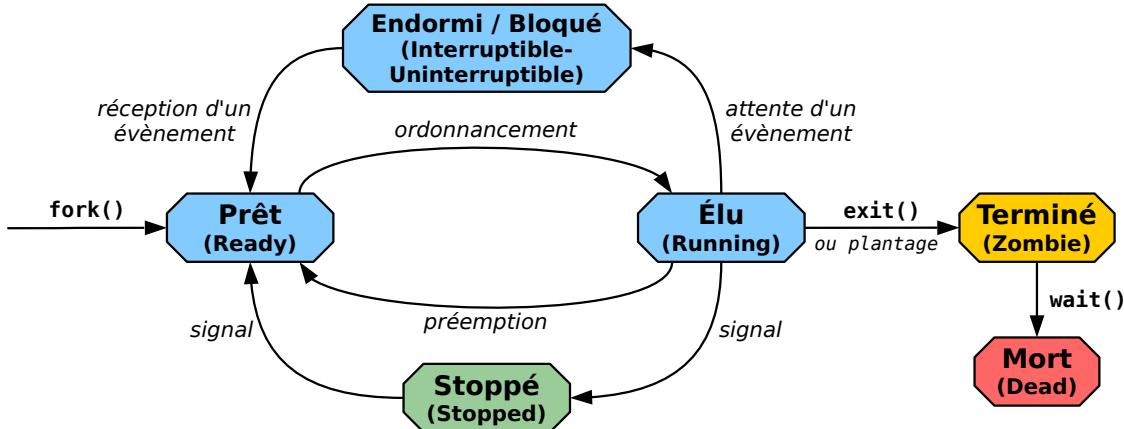


Figure 4: Etats d'un processus

Au début, le processus nouvellement créé est placé dans l'état **Prêt**, il est alors inséré dans une file d'attente par l'ordonnanceur chargé de gérer l'ordre d'exécution des processus.

Lorsque vient son tour, le processus passe à l'état **Élu**, il est alors exécuté un certain temps (conséquence du multitâche) avant d'être replacé dans l'état **Prêt** ou dans l'état **Endormi / Bloqué** s'il sollicite le système d'exploitation (entrée/sortie, libération de ressource...) auquel cas son réveil interviendra lorsque la réponse sera reçue.

Lorsque le processus se termine normalement ou non, il passe à l'état **Terminé** et un code est envoyé à son processus parent. Ce n'est que lorsque le processus parent relève ce code de retour que le processus fils est détruit : ses ressources sont libérées et il est supprimé de la mémoire.

**Remarque** L'état **Stoppé** apparaît lorsqu'un processus est par exemple tracé par un débogueur ou lorsqu'il reçoit un signal STOP comme lors d'un CTRL+Z.

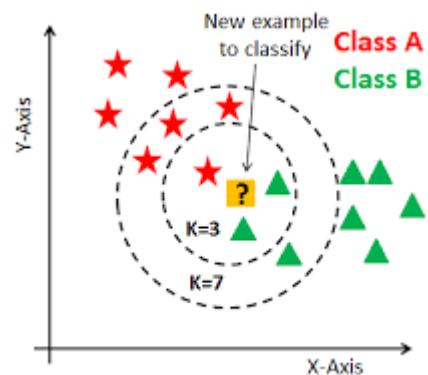


# Algorithme des K plus proches voisins (KNN)

L'algorithme K-NN (K-nearest neighbors) est une méthode d'apprentissage supervisé. Il peut être utilisé aussi bien pour la régression que pour la classification. Son fonctionnement peut être assimilé à l'analogie suivante "dis moi qui sont tes voisins, je te dirais qui tu es..."

## Méthode de prédiction

Pour effectuer une prédiction, l'algorithme K-NN va se baser sur le jeu de données en entier. En effet, pour une observation, qui ne fait pas parti du jeu de données, qu'on souhaite prédire, l'algorithme va chercher les K instances du jeu de données les plus proches de notre observation. Ensuite pour ces K voisins, l'algorithme se basera sur leurs variables de sortie (output variable), pour calculer la valeur de la variable de l'observation qu'on souhaite prédire.



## Programme Python

```

26 def distance(p1,p2):
27     """
28     Aide de la fonction distance du module knn :
29
30     distance(p1,p2)
31         Calcule la distance Euclidienne separant deux points p1 et p2
32
33     ->Parametres : p1 : coordonnes de p1 (liste d'entiers)
34             p2 : coordonnes de p2 (liste d'entiers)
35
36     -> Retour : distance separant p1 et p2 (float)
37     Exemple : distance([0,1] , [1,1]) renvoie 1.0
38     """
39
40     somme=0
41     for i in range(len(p1)):
42         somme+=(p1[i]-p2[i])**2
43     return sqrt(somme)
44
45 def distance_voisins(p1,jeu2donnees):
46     """
47     Aide de la fonction distance_voisins du module knn :
48
49     distance(p1,dataset)
50         Calcule la distance Euclidienne separant le point p1 et des diffrents points du jeu de donnees (dataset)
51
52     ->Parametres : p1 : coordonnes de p1 (liste d'entiers)
53             jeu2donnees : liste de tuples : [('nom du joueur','poste du joueur','taille','masse')....]
54
55     -> Retour : liste de listes contenant l'les caractéristiques du joueur et la distance entre ce joueur et le joueur p1
56     Exemple : distance_voisins([180,90] , [('joueur1','arriere','175','75'), ('joueur2','avant','190','90')]) renvoie
57     [[('joueur1','arriere','175','75'), 15.811388300841896], [('joueur2','avant','190','90'), 10.0]]
58
59     result = []
60     i=0
61     for i in range(len(jeu2donnees)):
62         result.append([jeu2donnees[i],distance(p1,[int(jeu2donnees[i][2]),int(jeu2donnees[i][3])])])
63     return result
  
```

Figure 1: Méthode de prédiction

```

63
64 def k_voisins(distances,k) :
65     """
66     Aide la fonction K_voisins du module Knn :
67
68     k_voisins(jeu2donnees,k)
69         Renvoie la liste des K plus proches voisins à partir de la liste des distances
70     Parametres : distances : liste de listes contenant les caracteristiques du joueur et la distance entre ce joueur et le joue
71             K : nombre de voisins considérés (int)
72     Retour : Liste des K plus proches joueurs
73     """
74     k_voisins = []
75     for i in range(k) :
76         dmin = distances[0][1]
77         index = 0
78         for i in range(len(distances)) :
79             if distances[i][1] < dmin :
80                 dmin = distances[i][1]
81                 index = i
82         k_voisins.append(distances.pop(index))
83     return k_voisins
84
85 def predire_classe(k_voisins):
86     """
87     Aide de la fonction predire_classe du module knn :
88
89     predire_classe(proches joueurs)
90         Renvoie la classe plus proche voisin du point p1
91
92     ->Parametres : k_voisins : liste des k voisins
93
94     -> Retour : Poste (classe) du plus proche voisin de p1
95     """
96     postes = {}
97     #Creer dictionnaire avec classes et nombre d'occurrence de chaque classe
98     for joueur in k_voisins :
99         if joueur[0][1] in postes :
100             postes[joueur[0][1]] +=1
101         else :
102             postes[joueur[0][1]] = 1
103     #Cherche maximum du nombre d'occurrence
104     n = 0
105     for classe in postes :
106         if postes[classe] > n :
107             n = postes[classe]
108             classe_majoritaire = classe
109     return classe_majoritaire
110
111
112
113 dataset = extractionDonnees("joueursToulouse.csv")
114 distances = distance_voisins([185,114],dataset)
115 kNN = k_voisins(distances,10)
116 prediction = predire_classe(kNN)

```

# L'optimisation en informatique

L'optimisation est un procédé consistant à déterminer les paramètres d'un problème amenant à maximiser ou minimiser une fonction. Lorsque la fonction à optimiser est une fonction analytique clairement définie, des approches mathématiques, analytiques (étude des dérivées successives de la fonction, etc...) sont envisageables. Par contre lorsque que la fonction est plus difficilement calculable des approches numériques sont exploitées. Il existe pléthore de méthodes numériques adaptées à différents types de problèmes.

L'objectif du cours n'est pas de faire de vous des spécialistes des méthodes d'optimisation, mais de présenter quelques problèmes d'optimisation et leurs méthodes de résolution en présentant les avantages et les limites de celle-ci.

## 1. La méthodes gloutonnes

### **Principe de la méthode**

Un algorithme glouton (on dit aussi gourmand, greedy en anglais) est un algorithme simple et intuitif utilisé dans les problèmes où l'on recherche une solution optimale. La résolution du problème d'optimisation se fait par une décomposition en sous-problèmes où à chaque étape, l'algorithme Glouton fait un choix optimal avec l'idée de trouver la solution optimale pour résoudre le problème dans son ensemble.

Attention, ce principe n'assure absolument pas de trouver la «vraie» solution optimale du problème mais fournit une solution généralement intéressante et valide.

### **Problèmes résolus efficacement par la méthode gloutonne**

- ✗ Problème du rendu de monnaie , Problème du sac à dos, problème du plus court chemin résolu par l'algorithme de Dijkstra

## 2. La méthode « diviser pour régner »

La méthode « diviser pour régner » (divide-and-conquer en Anglais) consiste à découper un problème en sous-problèmes similaires (d'où l'algorithme récursif résultant) afin de réduire la difficulté du problème initial. On espère casser récursivement le problème en sous-problèmes de plus en plus petits jusqu'à obtenir des cas simples permettant une résolution directe.

La méthode de "Diviser pour régner" en algorithmique se décompose en trois étapes :

- ➔ Diviser : on divise l'instance de départ en de plus petites.
- ➔ Régner : on résout l'algorithme sur les "petites" instances précédentes.
- ➔ On fusionne les résultats précédents pour obtenir le résultat final.

### **Problèmes résolus efficacement par la méthode diviser pour régner**

- ✗ Tri fusion, Tri rapide (quicksort), rotation d'image sans copie

Le principe "diviser pour régner" permet d'écrire des algorithmes avec une complexité qui peut être plus faible que d'autres algorithmes pour un même problème (Théorème maître).

