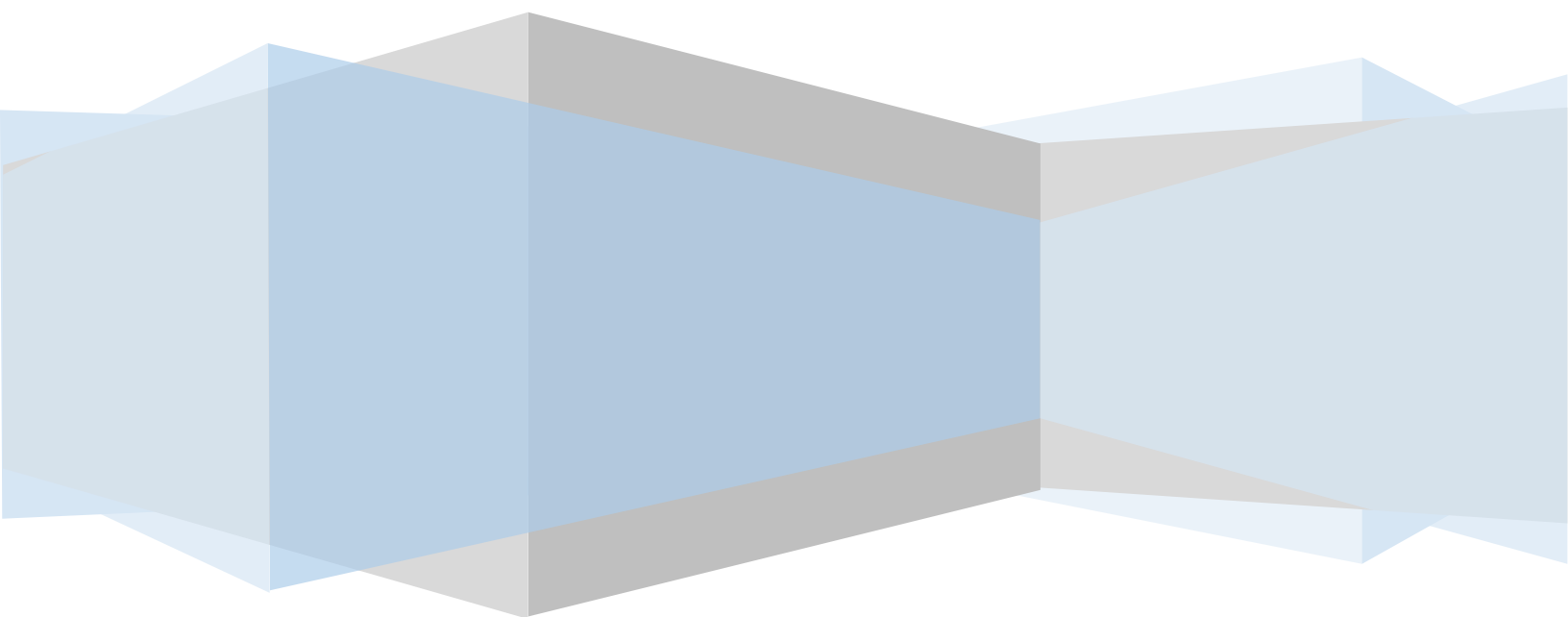


Algorithmique moderne : Analyse et complexité

Professeur Habiba Drias



Plusieurs algorithmes pour un même énoncé de problème

Considérons l'exemple de calcul des fréquences de nombres entiers positifs fournis dans un tableau. Les fréquences calculées seront affichées pour chacun de ces nombres. Les trois algorithmes suivants sont développés pour solutionner le problème.

Algorithme Calcul-Fréquences1

```
const  n=500 ;
var    T : tableau [1..n] d'entiers ;
        i, j, fréquences : entiers ;
        trouve : booléen ;
début
    pour  i := 1 à n faire
        j :=1 ;
        trouve := faux ;
        tantque (j<i) et (non trouve) faire
            si T[i] = T[j] alors trouve := vrai
                Sinon j := j+1 ;
            fsi
        fintantque
        si non trouve alors
            fréquences := 1 ;
            pour j := i+1 à n faire
                si T[i] = T[j] alors fréquences := fréquences + 1
                fsi
            finpour
            écrire ('fréquence de' T[i] 'est égale à' fréquences) ;
        fsi
    finpour
fin
```

Algorithme Calcul-Fréquences2

```
const  n=500 ;
var    T : tableau [1..n] d'entiers ;
        i, j, fréquences : entiers ;
début
    pour  i := 1 à n faire
        si T[i] <> -1 alors
            fréquences := 1 ;
            pour j := i+1 à n faire
                si T[i] = T[j] alors fréquences := fréquences + 1 ;
                T[j] := -1 ;
            fsi ;
        finpour ;
        écrire ('fréquence de' T[i] 'est égale à' fréquences) ;
    fsi ;
finpour ;
```

fin

Algorithme Calcul-Fréquences3

```
const n=500 ;  
var T : tableau [1..n] d'entiers ;  
fréquences : tableau[1..n] d'entiers ;  
i : entiers ;  
début  
  pour i := 1 à n faire  
    fréquences[i] := 0 ;  
  finpour ;  
  pour i := 1 à n faire  
    fréquences[T[i]] := fréquences[T[i]] + 1 ;  
  finpour ;  
  pour i := 1 à n faire  
    si fréquences[i] <> 0 alors  
      écrire ('nfréquence de' i 'est égale à' fréquences[i]) ;  
    finpour ;  
fin
```

Analyse et calcul de la complexité par l'exemple

Nous calculons dans ce qui suit la complexité de chacun des trois algorithmes en considérant la donnée extrême qui nécessite le plus de temps d'exécution. Ce cas est appelé 'cas le plus défavorable' ou 'pire cas'. Pour le premier algorithme par exemple, le pire cas correspond à la donnée où tous les nombres fournis en entrée sont distincts les uns des autres.

Algorithme Calcul-Fréquences1

Le principe de l'algorithme est de considérer chaque élément du tableau un par un et de :

- vérifier d'abord en consultant les éléments qui se trouvent à gauche de l'élément courant si ce dernier existe, auquel cas il a déjà été traité et donc sa fréquence a déjà été calculée,
- ensuite dans le cas où l'élément courant n'existe pas à gauche, parcourir tous les éléments qui se trouvent à droite pour calculer sa fréquence.

L'algorithme possède trois boucles : deux boucles internes séquentielles imbriquées dans une boucle externe. Dans le pire cas, l'algorithme procède à un balayage du tableau T n fois et pour chaque élément du tableau, il parcourt tout le tableau une deuxième fois. Le nombre total d'exécutions des instructions des boucles internes est égal à $n*n$. La complexité est de l'ordre de n^2 et est notée $O(n^2)$.

Algorithme Calcul-Fréquences2

Cet algorithme est une version améliorée du premier algorithme. A chaque fois qu'un élément est traité, sa valeur est mise à -1. De cette manière, la recherche de l'élément courant à gauche ne sera plus nécessaire et par conséquent la première boucle interne est supprimée. Seule la deuxième boucle interne reste et est exécutée (n-i) fois à chaque itération de la boucle externe.

La complexité est donc égale à $\sum_{i=1}^n (n - i) = \frac{n(n-1)}{2} = \frac{n^2-n}{2}$ et est donc en $O(n^2)$.

Algorithme Calcul-Fréquences3

Dans cet algorithme, nous utilisons un deuxième tableau appelé *fréquences* dans lequel nous calculons les fréquences des nombres. Nous supposons que les nombres sont compris entre 1 et n . L'algorithme commence par mettre à 0 tous les éléments du tableau *fréquences* puis il parcourt le tableau T en incrémentant la fréquence de l'élément courant i qui se trouve dans le tableau *fréquences* à la position $T[i]$.

C'est clair que la complexité dans ce cas est en $O(n)$ du moment que l'algorithme contient trois boucles séquentielles (une pour l'initialisation du tableau, une deuxième pour le calcul des fréquences et la dernière pour l'impression des résultats) avec un nombre d'itérations égal à n .

En conclusion, nous avons développé trois algorithmes différents pour le même problème avec des complexités différentes, les deux premières solutions ont une complexité du même ordre à savoir $O(n^2)$ et la troisième une complexité plus réduite qui est $O(n)$ mais gagnée au détriment de l'espace mémoire.

Machine de Turing

Une machine de Turing est un outil théorique élémentaire utilisé dans la théorie de la calculabilité et également dans la théorie de la complexité. Elle est définie formellement comme un septuplé :

$(Q, T, I, D, b, q_0, q_f)$ où

Q est l'ensemble des états de la machine

T est l'alphabet du langage reconnu par la machine

I est l'alphabet des données

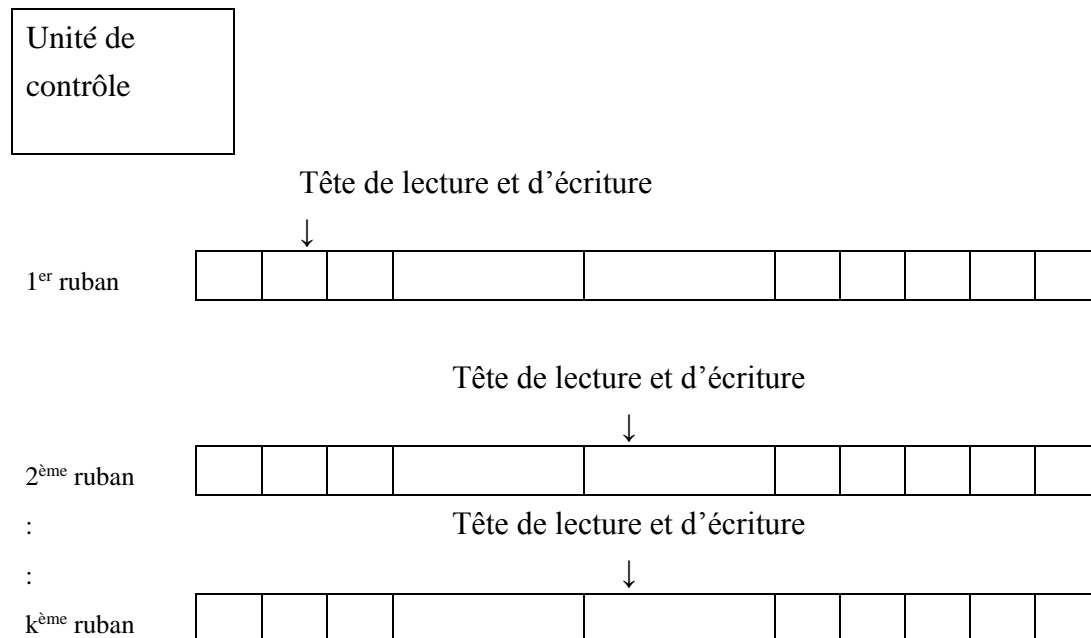
D est la fonction de transition

b est le caractère blanc

q_0 est l'état initial et

q_f est un état final. On peut avoir plusieurs états finaux.

La machine de Turing est schématisée comme suit :



Elle est constituée de k rubans sur lesquels on peut lire et écrire des symboles qui appartiennent à T . Les k rubans sont structurés en plusieurs cases et peuvent servir de mémoire pour la machine ainsi que d'unités d'entrée/sortie. En effet, les entrées sont stockées initialement sur un ou plusieurs rubans et les résultats peuvent être récupérés sur une ou plusieurs cases des rubans. Les autres rubans peuvent servir pour le traitement effectué par la machine. A chacun des rubans est associée une tête de lecture et/ou d'écriture permettant à la fonction de transition de modifier le contenu des cases.

Pour illustrer le fonctionnement de la machine de Turing, considérons l'exemple 4 qui construit une machine de Turing pour le langage $0^k 1^k$ de l'exemple 1.

Exemple 4 :

Pour le développement de la machine de Turing, il faut définir l'ensemble des états Q , l'alphabet T , l'alphabet I , la fonction de transition et les états initial et finaux.

1^{ère} solution : utilisation d'un seul ruban

Initialement, la donnée se présente sur le ruban suivie de blancs. La machine proposée effectue des va et vient tout le long de la chaîne en remplaçant les extrémités par des blancs. L'extrémité gauche doit faire apparaître un 0 tandis que l'extrémité droite doit faire figurer un 1. Dans le cas où cette règle n'est pas respectée, la machine transite vers un état indiquant que le mot présenté en entrée n'est pas valide. Le résultat est présenté sur le ruban à la fin du traitement, la tête de lecture pointe vers une case contenant 0, toutes les autres cases sont à blanc. Et si tout se passe bien, la machine s'arrête au milieu du mot en transitant vers un autre état final signalant l'appartenance du mot au langage. Dans ce cas, la case vers laquelle est positionnée la tête de lecture contient 1, toutes les autres cases sont à blanc. La machine est décrite comme suit :

Rôles des états de la machine

q0 : état initial, remplacer 0 par b

q1 : se déplacer vers l'extrémité droite

q2 : se déplacer d'un cran vers la gauche et mettre le dernier 1 à blanc

q3 : se déplacer vers l'extrémité gauche

q4 : état final signalant un échec : un 1 est rencontré à l'extrémité gauche

q5 : état final signalant un échec : un 0 est rencontré à l'extrémité droite

q6 : état final signalant l'appartenance du mot au langage

$(q0,0) \rightarrow (q1, b, R)$

$(q0,1) \rightarrow (q4, b, R)$

$(q1,0) \rightarrow (q1, 0, R)$

$(q1,1) \rightarrow (q1, 1, R)$

$(q1,b) \rightarrow (q2, b, L)$

$(q2,0) \rightarrow (q5, b, L)$

$(q2,1) \rightarrow (q3, b, L)$

$(q2,b) \rightarrow (q6, 1, S)$

$(q3,1) \rightarrow (q3, 1, L)$

$(q3,0) \rightarrow (q3, 0, L)$

$(q3,b) \rightarrow (q0, b, R)$

$(q4,1) \rightarrow (q4, b, R)$

$(q4,0) \rightarrow (q4, b, R)$
 $(q4,b) \rightarrow (q4, 0, S)$
 $(q5,1) \rightarrow (q5, b, L)$
 $(q5,0) \rightarrow (q5, b, L)$
 $(q5,b) \rightarrow (q5, 0, S)$

Dans la partie gauche d'une transition, on note l'état dans lequel se trouve la machine suivi du symbole se trouvant sous la tête de lecture. Dans le triplet de droite, on trouve l'état vers lequel transitera la machine suivi du symbole à écrire et de la direction du mouvement de la tête de lecture et/ou d'écriture. Trois directions sont possibles pour le mouvement de la tête : S pour stationnaire, L pour gauche et R pour droite.

La complexité temporelle se déduit par le nombre de transitions effectuées pendant le traitement d'une donnée. Le pire cas se produit lorsque la chaîne présentée en entrée est traitée complètement. Dans cette situation, les transitions se décomposent comme suit :

- $n+1$ déplacements vers la droite
- n déplacements vers la gauche
- $n-1$ déplacements vers la droite
- ...
- 1 déplacement

Le nombre total de transitions est donc évalué à $\sum_{i=1}^{n+1} i = (n+1)(n+2)/2 = (n^2+3n+2)/2$. La complexité est donc en $O(n^2)$.

La complexité spatiale s'exprime par le nombre de cases utilisées au total. Ce nombre est égal à n et sert à stocker le mot du langage à vérifier. Aucune autre case n'est exploitée par la suite. La complexité spatiale est donc $O(n)$.

2^{ème} solution : utilisation de deux rubans

On suppose que le mot se présente initialement sur le premier ruban. Le deuxième ruban sert à copier la séquence des 0, tout en remplaçant ceux du premier ruban par des blancs. La machine passe ensuite dans une seconde étape qui consiste à comparer les longueurs respectives des sous chaînes des 0 et celles des 1. Nous aurons besoin de définir 5 états avec les rôles suivants :

- $q0$: état initial
- $q1$: sert à reporter la séquence des 0 sur le 2^{ème} ruban et de préparer la comparaison avec la séquence des 1
- $q2$: sert à comparer la longueur des séquences respectives des 0 et des 1

- q_3 : état final servant à déclarer un résultat négatif
- q_4 : état final servant à annoncer le succès

la fonction de transition est alors la suivante :

$(q_0, 0, b) \rightarrow (q_1, (0, S), (b, R))$
 $(q_0, 1, b) \rightarrow (q_3, (1, S), (b, S))$
 $(q_1, 0, b) \rightarrow (q_1, (b, R), (0, R))$
 $(q_1, b, b) \rightarrow (q_3, (0, S), (b, S))$
 $(q_1, 1, b) \rightarrow (q_2, (1, S), (b, L))$
 $(q_2, 1, 0) \rightarrow (q_2, (1, R), (0, L))$
 $(q_2, 1, b) \rightarrow (q_3, (b, R), (b, S))$
 $(q_2, b, 0) \rightarrow (q_3, (0, S), (b, S))$
 $(q_2, 0, b) \rightarrow (q_3, (0, S), (b, S))$
 $(q_2, b, b) \rightarrow (q_4, (1, S), (b, S))$
 $(q_3, 1, b) \rightarrow (q_3, (b, R), (b, S))$
 $(q_3, 0, b) \rightarrow (q_3, (b, R), (b, S))$
 $(q_3, b, b) \rightarrow (q_3, (0, S), (b, S))$

Dans le premier triplet gauche d'une transition, on note l'état dans lequel se trouve la machine suivi du symbole se trouvant sous la tête de lecture du 1^{er} ruban, ensuite le symbole qui se trouve au niveau du 2^{ème} ruban.

Dans le triplet de droite, on trouve l'état vers lequel transitera la machine suivi d'une paire concernant le 1^{er} ruban et constituée du symbole à écrire sur le 1^{er} ruban et de la direction du mouvement de la tête de lecture et/ou d'écriture du 1^{er} ruban. La dernière paire porte le symbole à écrire sur le 2^{ème} ruban suivi de la direction du mouvement de la tête de lecture et/ou d'écriture du 2^{ème} ruban. Trois directions sont possibles pour le mouvement de la tête : S pour stationnaire, L pour gauche et R pour droite.

La complexité temporelle de la machine se mesure par le nombre de transitions effectuées pendant le traitement de la donnée. Dans le cas de notre exemple, le pire cas se produit lorsque le mot est traité en entier, deux cas se présentent : le mot est correct ou bien le mot contient plus de 1 que de 0. Dans ces deux situations, les transitions effectuées sont :

- 1 transition pour marquer l'extrémité droite du 2^{ème} ruban, nécessaire pour la suite du traitement
- n_0 transitions pour copier la séquence des 0, n_0 étant la longueur de la séquence des 0
- n_1 transitions pour comparer la séquence des 1 avec la séquence des 0
- 1 transition pour mettre le résultat sur le 1^{er} ruban

Au total, le nombre de transitions est égal à $n_0 + n_1 + 2 = n + 2$, où n est la longueur du mot présenté en entrée. La complexité est donc $O(n)$.

Le nombre de cases utilisées au total étant de : $n+k_0$ où k_0 est le nombre de cases du 2^{ème} ruban occupées par les 0 copiés à partir du 1^{er} ruban. La complexité spatiale est $O(n)$ puisque $k_0 \leq n$ et donc $n+k_0 \leq 2n$.

Listes chaînées

Représentation à l'aide de tableau et opérations élémentaires

La liste $L = \{a_1, a_2, \dots, a_n\}$ est représentée à l'aide des tableaux *élément* et *suivant* comme suit :

	élément	suivant
Tête=1	a1	2
2		3

n	an	-1
libre		

Pour rechercher un élément dans la liste, la manière la plus simple est de parcourir le tableau *élément* selon l'ordre indiqué par le vecteur *suivant* et de comparer à chaque fois l'élément recherché avec l'élément du tableau. Si les éléments sont triés, l'insertion d'un élément consiste à placer l'élément dans la liste à la position qui convient par respect à l'ordre préétabli. La suppression d'un élément consiste à rechercher d'abord l'élément qu'on veut supprimer s'il existe dans la liste, ensuite à procéder à la suppression proprement dite. Un algorithme d'insertion peut s'écrire comme suit :

procédure *insertion* (*tête*, *x* : **entier**) ;

(* insertion dans une liste triée *)

var *p*, *q* : **entier** ;

début

p := *tête* ;

si (*p* ≠ -1) **et** (*libre* ≤ *n*) **alors**

(* *libre* est déclarée et initialisée dans le programme principal *)

Début

tant que (*élément*[*p*] < *x*) **et** (*suivant*[*p*] ≠ -1) **faire**

début *q* = *p* ;

p = *suivant*[*p*] ;

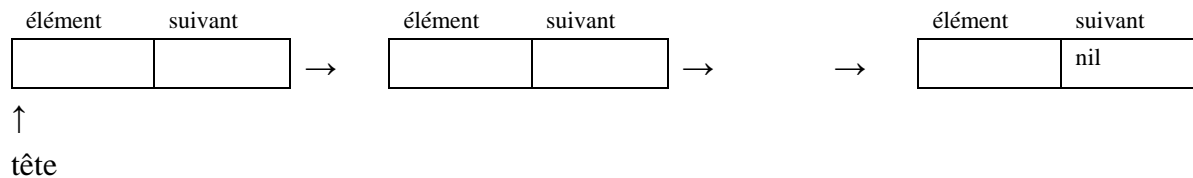
```

fin ;
élément [libre]=x ;
si (élément[p] < x) alors      début suivant[libre] = p ;
                                suivant[q] = libre ;
                                fin
                                sinon début suivant[libre] = suivant[p];
                                suivant[p] = libre ;
                                fin
libre = libre+1 ;
fin
sinon si ( p = -1) alors p = libre ;
élément[p] = x ;
suivant[p] = -1 ;
libre = libre + 1 ;
sinon si (libre > n) alors imprimer ( 'liste pleine')
fin

```

Représentation à l'aide de structure dynamique et opérations élémentaires

Tous les traitements vus dans la section précédente peuvent être conduits sur des structures de données dynamiques, en l'occurrence sur des listes dynamiques. La représentation graphique d'une liste dynamique est la suivante :



La liste dynamique utilise la structure d'enregistrement et la notion de pointeurs. Un enregistrement est constitué de deux ou plusieurs champs et contenant l'ensemble de l'information de la liste. Dans notre cas, deux champs sont spécifiés : *élément* et *suivant*. Le champ *élément* contient un élément de la liste, en l'occurrence un entier et le champ *suivant* indique le chainage établi entre les éléments de la liste. La déclaration de la liste en algorithmique se fait de la manière suivante :

type

```
liste:  enregistrement
        élément : entier ;
        suivant : ↑liste ;
    fin ;
var
    tête : ↑liste ;
```

Un algorithme de suppression peut s'écrire comme suit :

```
procédure suppression (tête : ↑liste ; x : entier) ;
var p, q : ↑liste ;
début
    p := tête ;
    si (p ≠ nil) alors
        début
            tant que (p↑.élément ≠ x) et (p↑.suivant ≠ nil) faire
                début q = p ;
                p = p↑.suivant;
            fin ;
            si (p↑.élément = x) alors début
                q↑.suivant := p↑.suivant ;
                libérer(p) ;
            fin ;
        fin
    sinon imprimer ('liste vide') ;
fin
```

Queues ou files d'attente

Représentation à l'aide de tableau et opérations élémentaires

Une queue sera représentée de la même manière qu'une liste mais avec deux indices caractéristiques appelés respectivement *premier* et *dernier*:

	élément	suivant
Premier= 1	a1	2
2		3

Dernier= n	an	-1
libre		

L'opération de recherche d'un élément dans la queue est identique à celle des listes sauf que la recherche démarre à partir de *premier* et non *tête*. Par contre l'insertion est beaucoup plus simple car elle se fait directement après *dernier*. La suppression d'un élément est également simple car elle consiste à retirer directement le premier de la queue. Un algorithme de recherche peut s'écrire comme suit :

procédure recherche (premier, x : entier) : entier ;

var p : entier ;

trouve : booléen ;

début

trouve = faux ;

p = premier ;

tant que (non trouve) et (p ≠ -1) **faire**

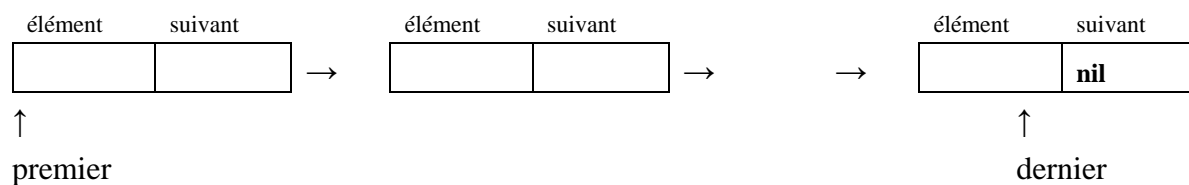
si (élément[p] = x) **alors** trouve = vrai **sinon** p = suivant[p] ;

si (trouve) **alors** imprimer(p) **sinon** imprimer('x n'existe pas dans la queue') ;

fin

Représentation à l'aide de structure dynamique et opérations élémentaires

Les structures dynamiques peuvent être également utilisées pour représenter des queues. La figure suivante est une représentation schématique d'une queue à l'aide d'une liste dynamique.



Tout comme pour les listes, les techniques de recherche, d'insertion et de suppression d'un élément d'une queue en utilisant une structure dynamique sont analogues à celles utilisant des tableaux. Un algorithme d'insertion peut s'écrire comme suit :

procédure insertion (premier, dernier: \uparrow liste ; x : **entier**) ;

var p, libre : **entier** ;

début

 nouveau(p) ;

$p \uparrow$.élément = x

$p \uparrow$.suivant = **nil** ;

si (dernier \neq **nil**) **alors** dernier \uparrow .suivant = p

sinon premier = p ;

 dernier = p ;

fin

Piles

Représentation à l'aide de tableau et opérations élémentaires

La pile contenant les éléments a_1, a_2, \dots, a_n , est représentée à l'aide du tableau suivant :

pile	
1	a1
2	

sommet \rightarrow n	an
max \rightarrow	

Initialisation de la pile

Sommet := 0 ;

procédure empiler (var sommet : **entier** ; x : **entier**) ;

début

si ($\text{sommet} \neq \text{max}$) **alors**

début $\text{sommet} := \text{sommet} + 1$;

$\text{pile}[\text{sommet}] := x$;

fin

fin

procédure *dépiler* ($\text{var } \text{sommet} : \textbf{entier}$) ;

début

si ($\text{sommet} \neq 0$) **alors**

début retourner ($\text{pile}[\text{sommet}]$);

$\text{sommet} := \text{sommet} - 1$;

fin

fin
