

TP Graphes / plus courte distance

1 Plus courte chaîne

Q 1 . Ecrivez une procédure `plusCourteChaine` qui prend en entrée un graphe non orienté et un sommet de départ, et qui calcule les tableaux `d` et `pred` comme expliqué dans le polycopié.

Conseil : le plus simple est d'utiliser des paramètres `d` et `pred` de la forme `int d[MAX_SOMMETS]` et `tNumeroSommet pred[MAX_SOMMETS]`.

Q 2 . Testez votre procédure sur un exemple simple, en vérifiant bien les valeurs de `d` et `pred`.

2 Complexité

Q 3 . Comme la librairie fournit des opérations de base en coût constant, la complexité en temps de `plusCourteChaine` devrait être en $O(m + n)$.

Nous allons générer des graphes aléatoirement avec la procédure `grapheAleatoire`. Cette procédure prend un nombre de sommets, ainsi qu'une probabilité d'avoir un arc entre deux sommets. Si la probabilité est 1, le graphe aura tous les arcs/arêtes possibles. Si la probabilité est 0, il n'y aura aucun arc/arête. Vous ne pouvez donc pas directement fixer la valeur m du nombre d'arcs/arêtes, mais vous pourrez consulter m une fois le graphe créé. Ce sera suffisant pour les questions qui suivent.

Confirmez expérimentalement la complexité en $O(m + n)$:

- en utilisant la fonction de génération aléatoire de graphe, testez jusque quelles valeurs de n et m votre procédure fonctionne dans un temps raisonnable. Cette approche est plus pragmatique et ne permet pas de savoir si la complexité est bien linéaire, mais c'est un bon test à effectuer en général
- (optionnel) faire varier n et m et calculer le rapport $t(n, m)/(n + m)$ pour des valeurs différentes de n et m . $t(n, m)$ est le temps d'exécution de la procédure `plusCourteChaine` pour un graphe à n sommets et m arêtes. Que s'attend-on à trouver concernant ce rapport ? Le temps peut se mesurer en C grâce à la fonction qui suit (qui renvoie le nombre de milli-secondes écoulées depuis minuit).

```
long nbMilliSecondesDepuisMinuit() {  
    struct timeval tv;  
    long ms;  
    gettimeofday(&tv, NULL);  
    tv.tv_sec = tv.tv_sec % (24*3600);  
    ms = (tv.tv_sec*1000)+tv.tv_usec/1000;  
    return ms;  
}
```

3 Tracé des chemins de distance minimale

Si vous avez terminé, vous pouvez vous servir du tableau `pred` calculé pour mettre en couleur les arêtes faisant partie des chemins de distance minimale.

Pour cela, il suffit d'écrire une variante de `graphe2visu` :

```
graphe2visuPlusCourtsChemins(tGraphe graphe, char *outfile,  
                             tNumeroSommet depart, tNumeroSommet pred[MAX_SOMMETS]);
```

qui crée un graphe en colorant le sommet de départ (en bleu par exemple) et les arêtes des chemins minimaux en bleu.

Indice, le coloriage d'arête pour `dot` se fait en rajoutant `[color= ...]` lors de la déclaration de l'arc/arête.

```
graph {  
    A [color=blue];  
    B [color=black];  
    C [color=black];  
    D [color=black];  
    E [color=black];
```

```
A -- B [color=blue];  
A -- C [color=blue];  
B -- C [color=black];  
B -- D [color=blue];  
C -- D [color=black];  
C -- E [color=black];  
B -- E [color=blue];  
}
```