

Projet LINFO1114 – Mathématiques discrètes

« Distance du plus court chemin: Dijkstra, Bellman-Ford et Floyd-Warshall »

Professeur Marco Saerens marco.saerens@uclouvain.be
Téléphone 010 47 92 46
Bureau b.102
Adresse Université catholique de Louvain
Place des Doyens 1
1348 Louvain-La-Neuve
Belgique
Assistants Sylvain Courtain sylvain.courtain@uclouvain.be
Pierre Leleux p.leleux@uclouvain.be
Date Mars 2021

Objectif : Le but est d'implémenter et de tester trois algorithmes permettant de calculer la matrice de distance des plus courts chemins entre toutes les paires de noeuds d'un graphe. Les algorithmes que vous devrez utiliser sont ceux de Dijkstra, Bellman-Ford et Floyd-Warshall. Vous travaillerez par groupes de *trois* étudiants impérativement (merci de vous inscrire dans un groupe sur Moodle). Chaque groupe trouvera un graphe différent sur Moodle, sur lequel il devra calculer la matrice de distance des plus courts chemins via ces trois algorithmes. Il faudra suivre rigoureusement ces algorithmes, comme détaillé au cours pour l'algorithme de Dijkstra. Vous trouverez toutes les informations utiles dans les slides du cours et de TPs, ainsi que dans le livre de référence du cours (ouvrage de Rosen), mais aussi dans des ouvrages de théorie des graphes ou d'algorithmique (par exemple les ouvrages *Introduction to the design and analysis of algorithms*, 3th ed. (2012) de Anany Levitin, *Algorithms*, 4th ed. (2015) de Robert Sedgwick, ou *Algorithmes - notions de base* (2013) de Thomas Cormen).

Fonctions (Python 3) : Dans le cadre de l'implémentation des trois algorithmes en Python, les signatures des fonctions sont :

```
def Dijkstra(A : np.matrix) -> np.matrix
def Bellman_Ford(A : np.matrix) -> np.matrix
def Floyd_Warshall(A : np.matrix) -> np.matrix
```

- **Input :** Une matrice (numpy) $n \times n$ de coûts **C** d'un graphe non-dirigé, pondéré et connecté G . n est le nombre de noeuds de G .
- **Output :** Une matrice $n \times n$ de distances **D** contenant les plus courts chemins entre toutes les paires de noeuds du graphe G .

Bien sûr, vous ne pouvez pas utiliser des fonctions qui calculent la matrice de distance des plus courts chemins directement. Le but du projet est justement de comprendre et d'implémenter ces fonctions par vous-même. Vous pouvez néanmoins vous aider de bibliothèques comme Numpy pour certaines opérations matricielles.

De plus, il vous est demandé d'ajouter à votre code une procédure "main" (1) qui lit un fichier .csv (que vous devez créer et définir vous-même) contenant la matrice de coûts **C** du graphe fourni sur Moodle (séparez vos valeurs par une virgule et chaque ligne de la matrice par un passage à la ligne), (2) qui lance le calcul des matrices de distance des plus courts chemins (via vos trois fonctions) et (3) imprime les résultats à l'écran (la matrice de coûts et les trois matrices de distances). Le fichier .csv est donc créé à partir du graphe fourni sur Moodle et doit contenir les pondérations (coûts) associées à ce graphe. Notez que la matrice de coûts est similaire à une matrice d'adjacence, sauf qu'elle contient des coûts, et dès lors des valeurs très importantes (représentant ∞ , signifiant que l'on ne peut pas passer par ce lien) lorsqu'il n'y a pas de lien (au lieu de 0 dans le cas de la matrice d'adjacence).

Données : Un graphe non-dirigé, connecté et pondéré représentant un réseau de 10 noeuds avec des coûts (pondérations) associés aux liens. Une illustration de ce graphe est disponible sur Moodle dans le fichier "Graphique".

Rapport et code : Le rapport est un fichier PDF (**8 pages maximum**; écrit en LaTeX) qui se compose de :

- Une introduction.
- Un rappel théorique décrivant les trois algorithmes (Dijkstra, Bellman-Ford et Floyd-Warshall) à implémenter.
- Le calcul théorique et numérique (fait à la main et détaillé en LaTeX via un tableau comme au TP) du plus court chemin entre le noeud *A* et le noeud *J* du graphe qui vous est assigné sur Moodle via l'algorithme de Dijkstra (et uniquement Dijkstra).
- Dans le cadre de l'implémentation en Python de votre procédure *main*, l'impression à l'écran :
 - de la matrice de coûts **C** que vous avez définie d'après le graphe assigné à votre groupe,
 - des trois matrices de distance **D** (elles devraient être identiques).
- Le code complet en annexe – n'oubliez pas de bien commenter ce code!

Attention, respectez bien ces consignes car nous nous baserons sur celles-ci pour calculer la note du projet de manière semi-automatique. Egalement, n'oubliez évidemment pas de mentionner vos noms, NOMA et votre numéro de groupe sur la page de couverture du rapport.

Langage de programmation : L'implémentation devra impérativement être codée en Python 3 en respectant les consignes et les signatures énoncées ci-dessus.

Evaluation et consignes : Le projet est **obligatoire** et à réaliser par groupes de trois étudiants. L'évaluation portera sur le contenu du rapport (maximum 8 pages) et le code (lisibilité, structure, **commentaires**,...) et comptera pour 4 points sur 20 dans la note finale (le reste des points étant donné par l'examen écrit). Le rapport doit être très professionnel¹, du type article scientifique ou technique, et doit contenir les références sur lesquelles vous vous êtes basés. Les différents fichiers, c'est-à-dire les fichiers de code source, le fichier .csv et le rapport en pdf, tous compressés ensemble (nom du fichier compressé : numéro du groupe suivi par les noms de famille des membres du groupe séparés par des underscore et par ordre alphabétique; par exemple "groupe05_Courtain_Leleux_Saerens"²), sont à remettre sur Moodle au plus tard le dernier jour avant le début du blocus de la session de juin (dimanche 16 mai 2021), avant 23h55. Si vous rendez le projet en retard, nous retirons 1 point sur 20 (note du projet) plus 1 point par jour de retard. Par exemple, si vous le rendez à 23h58 le jour de la deadline, vous aurez $-1/20$. Si vous le rendez le lendemain, ce sera $-2/20$. La note sera la même pour tous les membres du groupe.

Bon travail!

1. Par exemple pas de copier/coller d'images de formule mathématique ou algorithme.

2. Nous ne corrigeons pas les projets qui ne respectent pas cette consigne : vous devrez re-soumettre le projet avec pénalités.