

# Itérations (while)

## Algo & Prog avec R

---

A. Malapert, B. Martin, M. Pelleau, et J.-P. Roy

17 avril 2019

Université Côte d'Azur, CNRS, I3S, France  
`firstname.lastname@univ-cotedazur.fr`

# Problème → Algorithme → Programme

- ▶ Partons d'un **problème**.
- ▶ Soit à faire calculer la somme des entiers de  $[1, n]$ , avec  $n$  entier  $\geq 1$ .

$$S = 1 + 2 + 3 + \dots + n - 1 + n$$

- ▶ Cette somme  $S$  dépendant de  $n$ , intéressons-nous à la fonction  $S(n)$ .

$$S(n) = 1 + 2 + 3 + \dots + n - 1 + n = \sum_{i=1}^n i$$

- ▶ Il s'agit de construire un **algorithme** de calcul de  $S(n)$  : une **méthode mécanique** permettant d'arriver au résultat.
- ▶ Une fois un tel algorithme obtenu, il s'agira de coder la fonction  $S$  dans un langage de programmation, ici R.
- ▶ Pour produire au final un **programme exécutable** sur machine.

**Je veux calculer  $S(1000)$**

Faire le calcul à la main est facile, long et prodigieusement ennuyeux :

$1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + \dots + 1000$ . Ouf.

**Je ne veux pas FAIRE le calcul**

je veux le FAIRE FAIRE par un ordinateur (computer).

Il me faut donc écrire un programme court qui explique à la machine par quelles étapes passer. La taille du programme ne dépendra pas de  $n$ , mais le temps de calcul probablement.

## Trois méthodes classiques pour construire un algorithme

- ▶ Le **calcul direct**.
- ▶ La **récurrence**.
- ▶ La **boucle**.

# Les calculs répétitifs : CALCUL DIRECT !

Rarement possible, demande souvent un peu d'astuce, comme celle de Gauss vers ses 14 ans :

$$\begin{array}{r} S(n) = 1 + 2 + 3 + \dots + n-1 + n \\ S(n) = n + n-1 + n-2 + \dots + 2 + 1 \\ \hline 2 \times S(n) = n+1 + n+1 + n+1 + \dots + n+1 + n+1 \end{array}$$

## En R

```
> S <- function(n) {return(n*(n+1)/2)}  
> paste('S(1000)=', S(1000))  
[1] S(1000) = 500500
```

- ▶ La taille du programme (longueur de son texte) ne dépend pas de  $n$ , qui ne sera fourni qu'à l'exécution.
- ▶ Le temps d'exécution du calcul de  $S(1000)$  est immédiat. Il coûte 3 opérations.

# Les calculs répétitifs : RECURRENCE

Appréciée des mathématiciens, elle permet souvent d'attaquer des problèmes difficiles en ... supposant le problème résolu !

Il s'agit de réduire le problème  $S(n)$  à un problème  $S(k)$  avec  $k < n$ . On prend souvent  $k = n - 1$  ou  $n \div 2$ . On remarque ici que pour  $n > 0$  :

$$S(n) = (1 + 2 + 3 + \dots + n - 1) + n = S(n - 1) + n$$

Si l'on sait calculer  $S(n - 1)$ , on sait donc calculer  $S(n)$ . Or on sait calculer  $S(1) = 1$ , d'où un calcul de proche en proche :

$$S(2) = S(1) + 2 = 3 \quad S(3) = S(2) + 3 = 6 \quad S(4) = S(3) + 4 = 10$$

```
S <- function(n) {  
  if( n <= 0 ) return(0)  
  else return( S(n-1) + n )  
}
```

# Les calculs répétitifs : RECURRENCE

```
S <- function(n) {  
  if( n <= 0) return(0)  
  else return( S(n-1) + n )  
}
```

- La taille du programme ne dépend toujours pas de  $n$ , qui ne sera fourni qu'à l'exécution.
- Le **temps** d'exécution du calcul de  $S(1000)$  est **linéaire**.  
Il coûte  $n-1$  opérations.

**R n'encourage pas la récurrence et ne l'optimise pas !**

```
> S(1000)  
Erreur : évaluations trop profondément imbriquées : ré  
cursion infinie / ...
```

# Les calculs répétitifs : BOUCLES

Plus populaire chez les programmeurs, elle tâche de présenter le calcul comme une succession d'étapes identiques portant sur des variables qui changent de valeur à chaque étape.

**L'important est la situation et non l'action.**

- ▶ ~~Qu'allons-nous faire ?~~
- ▶ ~~Comment procéder ?~~
- ▶ Où en sommes-nous ?
- ▶ Quelle est la situation générale ?
- ▶ J'ai commencé à calculer  $S(n)$ . En plein milieu du calcul, où en suis-je ?
- ▶ Par exemple, j'ai déjà calculé  $1 + 2 + 3 + \dots + i$ . Introduisons une variable `acc` représentant cette accumulation. Nous gérons donc deux variables `i` et `acc`.

## INITIALISATION

Trouver les valeurs initiales des variables.

## ITÉRATION

Passer à l'étape suivante.

## TERMINAISON

Détecter si le calcul est terminé.

# Construire une itération

Une fois la situation générale trouvée, voici les trois temps de la construction d'une itération :

## Passer à l'étape suivante (ITÉRATION)

Étant en possession de  $\text{acc} = 1 + 2 + \dots + i$ , on voudra obtenir la valeur de  $1 + 2 + \dots + i + (i + 1)$ . Il suffira donc d'ajouter  $i + 1$  à  $\text{acc}$  et d'ajouter 1 à  $i$ .

## Détecter si le calcul est terminé (TERMINAISON)

On aura terminé lorsque  $i$  sera égal à  $n$  puisqu'alors  $\text{acc}$  vaudra  $S(n)$ .

## Trouver les valeurs initiales des variables (INITIALISATION)

Au début du calcul, je peux prendre  $i = 1$  et  $\text{acc} = 1$ .

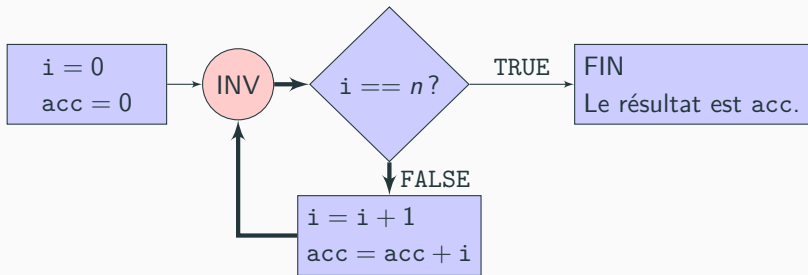
Je pourrais aussi prendre  $i = 0$  et  $\text{acc} = 0 \dots$

Le tout, c'est que ma situation générale  $\text{acc} = 1 + 2 + \dots + i$  soit vraie en début de boucle.

Si l'une de ces étapes s'avère trop difficile, il faudra envisager de trouver une autre situation générale



# Visualiser une boucle



À chaque entrée dans la boucle, au point INV, la situation générale  $acc = 1 + 2 + \dots + i$  est vérifiée !

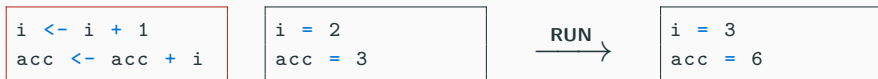
On boucle tant que  $i < n$ . Une des manières d'exprimer une boucle consiste à utiliser le mot-clé `while` qui signifie "tant que".

```
S <- function(n) {  
  i <- 0  
  acc <- 0  
  while(i < n) {  
    i <- i + 1  
    acc <- acc + i  
  }  
  return(acc)  
}
```

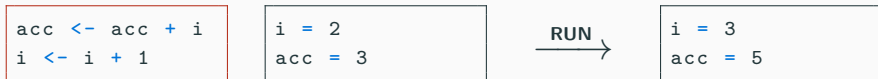
# Commutation d'instructions

**MISE EN GARDE : deux instructions ne commutent pas en général.**

Les deux suites d'instructions ci-dessous ne sont PAS équivalentes.



Cette suite d'instruction serait fausse.



Il s'agit d'un point noir des boucles dans les langages impératifs.

**Deux instructions peuvent commuter si elles sont indépendantes.**

Or ci-dessus, l'affectation de `i` modifie la valeur de `i` dans l'affectation de `acc`.

**Problème important à l'heure des processeurs à plusieurs cœurs.**

Si chaque cœur modifie des variables ...

# Mise au point ou debuggage

Il arrive aux meilleurs programmeurs de produire des programmes incorrects.

## Comment puis-je m'aider à détecter une erreur ?

Réponse : en espionnant la boucle ...

### La méthode classique du printf

On fait afficher les variables de boucle (les variables qui varient dans la boucle), ici acc et i. **Observe-t-on une anomalie ?**

```
while (i < n) {  
    paste('i_␣=', i, 'acc_␣=', acc)  
    ...  
}
```

### La méthode plus avancée du browser

La fonction browser interrompt l'exécution de votre programme et permet l'inspection de l'environnement d'où a été appelée browser.

```
while (i < n) {  
    browser()  
    ...  
}
```

# Comment savoir si un nombre est premier

Les nombres premiers 2, 3, 5, 7, 11... jouent un rôle important dans les codes secrets (cartes bancaires, mots de passe, etc).

Un entier  $n$  est toujours divisible par 1 et  $n$ , qui sont ses diviseurs triviaux. Par exemple 12 est divisible par 1 et 12 (et par d'autres) ...

Un entier  $n$  est premier s'il est  $\geq 2$  et si ses seuls diviseurs sont les diviseurs triviaux. Par exemple 13 est premier, mais pas 12.

## Test de primalité (algorithme naïf)

Pour savoir si un nombre  $n \geq 2$  est premier, il suffit donc d'examiner les nombres entiers  $d$  de  $[2, n - 1]$  à la recherche d'un diviseur de  $n$ .

- ▶ Si l'on en trouve un, on s'arrête au premier avec le résultat FALSE.
- ▶ Sinon, le résultat sera TRUE.

## Quelle est la situation générale ?

J'en suis au nombre  $d$  que je n'ai pas encore examiné, et je n'ai toujours pas trouvé de diviseur.

# Implémentation du test de primalité

```
EstPremier <- function(n) {  
  if(n < 2) return(FALSE) # 0 et 1 ne sont pas premiers  
  d <- 2 #le premier diviseur non trivial  
  while( d < n) {  
    if( n %% d == 0) return(FALSE) # Échappement  
    d <- d + 1  
  }  
  return(TRUE)  
}
```

```
> paste('2001_est_premier:', EstPremier(2001))  
[1] "2001_est_premier:FALSE"  
> paste('2003_est_premier:', EstPremier(2003))  
[1] "2003_est_premier:TRUE"
```

Quel est le nombre d'opérations de notre test de primalité ?

```
> EstPremier(2**31 -1)
```

Ctrl-D ou Ctrl-C (Keyboard interrupt)

# Les boucles infinies et l'instruction break

## Boucle while

Il est essentiel de s'assurer que la boucle termine, donc que le `<test>` finit par prendre la valeur `FALSE`. Sinon le programme entre dans une **boucle infinie** et ... on perd la main, il plante !

```
while (<test>) {  
  <instruction>  
  <instruction>  
  ...  
}
```

## Boucle repeat

Pourtant certains programmeurs optent pour un style de boucle infinie dans lequel la décision d'échappement est prise parmi les instructions du corps de la boucle avec l'instruction `break`.

```
repeat {  
  <instruction>  
  <instruction>  
  ...  
}
```

```
x <- 1  
while (x <= 5) {  
  x <- x + 1  
}
```



```
x <- 1  
repeat {  
  if (x > 5) break  
  x <- x + 1  
}
```

# Boucle repeat

L'instruction `break` provoque une sortie brutale de la boucle, mais le programme continue son exécution après la boucle !

```
repeat {  
  <instr>  
  if (x > 5) break  
  <instr>  
}  
# reprise ici
```

Quel intérêt ? Il se trouve que certaines boucles de ce type vont avoir le test de sortie en milieu ou en fin de boucle. Il pourrait même y avoir plusieurs tests de sortie ...

```
x <- 1  
repeat {  
  if (x %% 11 == 0) break  
  if (x %% 17 == 0) break  
  x <- 2 * x + 1  
  print(x)  
}
```

RUN →

```
[1] 3  
[1] 7  
[1] 15  
[1] 31  
[1] 63  
[1] 127  
[1] 255
```

Cette boucle est donc la plus générale mais elle suppose que l'on garantisse bien sa terminaison, sinon GARE !

Questions?

Retrouvez ce cours sur le site web

[`www.i3s.unice.fr/~malapert/R`](http://www.i3s.unice.fr/~malapert/R)