Identité de Bezont (Algorillume)

Algo. d'Euclide: $FGCD(a,b) = \frac{2}{3}$ avec a > b $a = q_1b + n_1 \qquad d:= n_0, a:= n_{-1}$ $d = q_2 n_1 + n_2$ $n_1 = q_3 n_2 + n_3$

Mu = quez xuel + Mutz avec Mutz = 0 dour Muti = Pgod

Remontee: $PGD(a,b) = x_{n+1} = x_{n-1} - q_{n+1} x_n$ $= x_{n-1} - q_{n+1} (x_{n-2} - q_n x_{n-1})$ $= (1 - q_{n+1} q_n) x_{n-1} - q_{n+1} x_{n-2}$ = d + a

Pb: pas pratique à programmes mais utilisable pour calcal à la main.

Un algoriteme donnant l'identité de Bozont:

Le procede precedent prouve l'excistence de u_i et v_i tels que: $u_i \times v_i + v_i \times v_{i-1} = \lambda G(\lambda(a,b)$

Mu Mu + Ju Mu = Mm (Mu-2 - qu Mu-1) + Ju Mu-1
= (-qu Mu + Ju) Mu-1 + Mu Mu-2

On choisit u, = - q , u, + , et o, = u,

Absoluement pers utilisable en programme, con il faut descendre juis remonter. En effet,

Peur interessant con en me fait aut descendre, donc per de stockage de données à laire.

Applica?: Résolu? de ax = b [u] a, b ∈ [o; u-1]

(ex cas: Aged (a; u) = 1

0- calcule a (via ce qui poterède) puis x = a . b.

2 - cas: Pard (a; n) + 1

- Sous-cas (: n premier

 $\approx q c q / b \equiv 0$, soit $\approx u' eniste pas / b \not\equiv 0$

· Sour-cas 2: a compose, b = 0

Ou remplace a pare a pare at u par paced (a,u) puis on elecche solutions de ax=0 [] où u cu.

Core pgcd (2,2) = 20, on a x = 0 [2] d'on x = 0, 2, 22, in.

[pgcd (2,2) - 1].

Tolutions oublikes"

Scerena de programmation

. Sous-cas 3: u compose, b = 0

ax=b+Ru => Poed (a,u)/b => Posed (b; Posed(a, u)) = b

Done, in Paced (b; Paced (a, u)) + b, par de solution

Smon, on reemplace a par \$, u par \$, d'où à 2=1 [It] puis \$ = 2', et x = 2', a'+u,..., 2'+ (b-1) ~

Problème: Comment calculer à mod « si a ~ = 1.

⇒ Utilisa de Bezont

4> Si u premier, calcul de at via p-1= = E:2, E:=0,1