



Chapitre 3

L'approche force brute



Caractéristiques de l'approche force brute

- La force brute fait référence à l'ordinateur et non au cerveau du concepteur car ce dernier fait un minimum d'effort intellectuel (alors que l'on exploite au maximum la « force » de l'ordinateur)
- En effet, l'approche force brute s'appuie directement sur l'énoncé du problème et la définition des concepts associés au problème
 - Exemple: l'algorithme $\text{pgcdFB}(m,n)$ utilise simplement la définition du $\text{pgcd}(m,n)$. On essaie d'abord avec n ($\leq m$ par hypothèse) et si ça ne marche pas, on essaie ensuite avec $n - 1$, et $n - 2 \dots$ jusqu'à ce que l'on trouve un entier divisant m et n
- Le principal avantage de l'approche force brute est qu'il nous permet de trouver rapidement un algorithme correct (qui solutionne notre problème en un temps fini)
 - Or, il arrive souvent que cet algorithme est inefficace et même très inefficace (comme le $\text{pgcdFB}(m,n)$)
 - Cependant, cela peut nous satisfaire si nous allons seulement utiliser l'algorithme sur un faible nombre d'instances; chacune ayant une taille relativement faible



Caractéristiques de l'approche force brute (suite)

- Il arrive parfois que la performance d'un algorithme force brute soit acceptable (pour le peu d'effort intellectuel qu'on y a investi) pour des instances de taille relativement grande.
- Considérez l'algorithme du tri à bulles pour le tri d'un tableau $A[0..n-1]$
 - Cet algorithme compare des paires d'éléments adjacents $A[j]$ et $A[j + 1]$ et les permute si les éléments ne sont pas dans l'ordre croissant.
 - Après une passe sur le vecteur, on a la certitude que le plus grand élément a remonté jusqu'à la dernière position.
 - Après une i ème passe sur le vecteur, le i ème plus grand élément a remonté jusqu'à sa position finale.



Analyse du tri à bulles

ALGORITHME BubbleSort($A[0..n-1]$)

// Entrée: le tableau A

// Sortie: le tableau A trié

for $i \leftarrow 0$ **to** $n-2$ **do**

for $j \leftarrow 0$ **to** $n-2-i$ **do**

if $A[j] > A[j + 1]$

 swap $A[j]$ and $A[j + 1]$

- Choisissons $A[j] > A[j + 1]$ pour l'opération de base
- Le nombre de fois que cette opération est effectuée dépend uniquement de n
- Alors: $C_{\text{worst}}(n) = C_{\text{best}}(n) = C(n)$
 - Le temps d'exécution du meilleur cas est identique à celui du pire cas



Analyse du tri à bulles (suite)

- La valeur de $C(n)$ est alors obtenue de la sommation suivante:

$$\begin{aligned} C(n) &= \sum_{i=0}^{n-2} \sum_{j=0}^{n-2-i} 1 = \sum_{i=0}^{n-2} (n-1-i) \\ &= \sum_{i=1}^{n-1} i = \frac{n(n-1)}{2} \in \Theta(n^2) \end{aligned}$$

$$\text{car } \lim_{n \rightarrow \infty} \frac{n(n-1)}{2n^2} = \lim_{n \rightarrow \infty} \left(\frac{1}{2} - \frac{1}{2n} \right) = \frac{1}{2}$$

- Cet algorithme n'est donc pas si « mauvais » mais il en existe de meilleurs...
- Au lieu de présenter une série d'algorithmes force brute (donc ennuyants par définition), passons directement aux techniques de conception générant des algorithmes excitants et efficaces!
 - Nous comparerons ces algorithmes excitants aux algorithmes ennuyants pour démontrer ce qu'un brin de réflexion peut accomplir.

- Chapitre 3
 - 3.1 Selection Sort and Bubble Sort
 - (Le Selection Sort n'est pas matière à examen)