

Rapport Projet de Synthèse

Marius AMBAYRAC et Andrés Garcia

2018

Table des matières

1	Introduction	3
2	Partie Théorique	3
2.1	Définitions essentielles	3
2.2	Inégalité de Kraft-McMillan	3
2.3	Bornes sur la longueur moyenne attendue d'un code	3
2.4	Optimalité du Codage de Huffman	3
2.5	Limitations du Codage de Huffman	3
3	Partie pratique	3
3.1	Source binaire sans mémoire	3
3.2	Source binaire Markovienne	3
4	Bibliographie	4
5	Annexe	4
5.1	Petites Fonctions	4
5.1.1	Calcul de l'entropie	4
5.1.2	Longueur moyenne d'un codage	4
5.2	Codage de Hamming	4

1 Introduction

2 Partie Théorique

2.1 Définitions essentielles

2.2 Inégalité de Kraft-McMillan

2.3 Bornes sur la longueur moyenne attendue d'un code

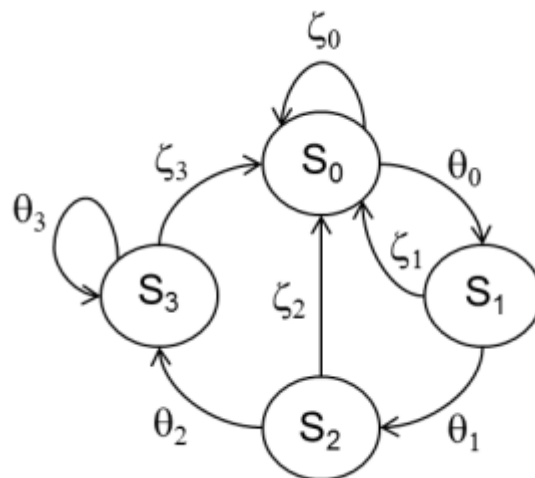
2.4 Optimalité du Codage de Huffman

2.5 Limitations du Codage de Huffman

3 Partie pratique

3.1 Source binaire sans mémoire

3.2 Source binaire Markovienne



4 Bibliographie

5 Annexe

5.1 Petites Fonctions

5.1.1 Calcul de l'entropie

```
def entropie(tab_proba):  
    '''Cette fonction calcule l'entropie du tableau de  
    probabilit   fourni en entr  e sous la forme de tuple  
    (frequence, motif)'''  
    somme = 0  
    for (pi,elm) in tab_proba:  
        somme += pi*log(pi,2)  
    return -somme
```

5.1.2 Longueur moyenne d'un codage

```
def longueur_moyenne(source,codage):  
    '''Cette fonction calcule la longueur moyenne d'un codage.  
    Elle prend en entr  e une liste de tuple (frequence,  
    motif) et une autre liste de tuple (code, motif).'''  
    long = 0  
    for (freq,motif) in source:  
        for (code,motifBis) in codage :  
            if motif==motifBis :  
                long += len(code)*freq  
    return long
```

5.2 Codage de Hamming

```
def Huffman(tab_proba):  
    """Cette fonction prend en entr  e une liste de tuple (  
    frequence,motif)  
    et retourne une liste de tuple (code, motif)"""  
    m = len(tab_proba)  
    C = [("0","Initial")]*m
```

#C

```

    est le tableau de tuple que l'on renverra, il est
    compos   de (code, motif  Coder)
if m == 2 :

    #Cas de base de notre algorithme r  cursif
    C[0],C[1] = ("0",tab_proba[0][1]),("1",tab_proba[1][1])
else :
    tab_proba.sort(reverse = True)

                                #On trie
    la liste des proba dans le sens d  croissant
    temp = Huffman(tab_proba[0:-2] + [(tab_proba[-2][0]+
        tab_proba[-1][0], "new")]) #On applique le proc  d  
        sur une liste de taille m-1
    indice = recup(temp, "new")
    #On regarde ou l'  l  ment "sp  cial" s'est
        positionn   suite au tri
    temp.append(temp[indice])
    temp.pop(indice)

    #On l'enl  ve pour le repositionner    la fin de la
        liste
for i in range(m-2):

    #On r  cup  re les codes pour les m-2 premiers
        motifs
    C[i] = temp[i]
    C[m-2] = (temp[-1][0]+"0",tab_proba[-2][1])
                                #On cr  e les codes
        pour les 2 derniers motifs
    C[m-1] = (temp[-1][0] + "1",tab_proba[-1][1])
return C

```