

# Approximation

Par réduction de base (Algorithme LLL)

- LLL est un algorithme polynomial qui, étant donné une base  $\mathbf{B}$  et un facteur  $0.25 < \delta < 1$ , retourne une nouvelle base  $\tilde{\mathbf{B}}$  engendrant le même espace et dite  $\delta$ -LLL réduite
- Si  $\tilde{\mathbf{B}}$  est  $\delta$ -LLL réduite, alors  $\|\tilde{\mathbf{b}}_1\| \leq \left( \frac{2}{\sqrt{4\delta - 1}} \right)^{n-1} \lambda$
- Fonctionne par raffinements successifs de la base via l'algorithme de Gram-Schmidt
- En arrondissant les coefficients de projections aux entiers les plus près, pour obtenir une nouvelle base "presque orthogonale"
- Donne une base excellente pour l'énumération si on veut une solution exacte

# Benchmarks

Sur une matrice aléatoire de 10x10 de déterminant 11

- Coupe de moitié fonctionne comme attendu
- Coupe par mise à jour améliore agréablement
- L'approximation LLL améliore drastiquement

$B$	$\lambda$	$\tilde{B}$
<div><math display="block">\begin{bmatrix} 10 &amp; 0 &amp; 5 &amp; 5 &amp; 0 &amp; 6 &amp; 7 &amp; 1 &amp; 5 &amp; 6 \\ 11 &amp; 4 &amp; 0 &amp; 11 &amp; 5 &amp; 9 &amp; 2 &amp; 0 &amp; 8 &amp; 4 \\ 1 &amp; 11 &amp; 11 &amp; 12 &amp; 2 &amp; 2 &amp; 3 &amp; 1 &amp; 0 &amp; 2 \\ 4 &amp; 4 &amp; 5 &amp; 7 &amp; 11 &amp; 3 &amp; 4 &amp; 2 &amp; 11 &amp; 7 \\ 3 &amp; 8 &amp; 2 &amp; 7 &amp; 10 &amp; 11 &amp; 11 &amp; 1 &amp; 4 &amp; 4 \\ 7 &amp; 7 &amp; 1 &amp; 5 &amp; 6 &amp; 1 &amp; 6 &amp; 0 &amp; 7 &amp; 1 \\ 10 &amp; 8 &amp; 5 &amp; 8 &amp; 4 &amp; 2 &amp; 12 &amp; 1 &amp; 11 &amp; 8 \\ 0 &amp; 0 &amp; 4 &amp; 10 &amp; 6 &amp; 5 &amp; 9 &amp; 6 &amp; 3 &amp; 1 \\ 10 &amp; 11 &amp; 11 &amp; 2 &amp; 4 &amp; 7 &amp; 9 &amp; 4 &amp; 7 &amp; 1 \\ 8 &amp; 1 &amp; 11 &amp; 12 &amp; 9 &amp; 10 &amp; 0 &amp; 6 &amp; 2 &amp; 7 \end{bmatrix}</math></div>	<div><math display="block">\begin{bmatrix} -1 \\ -1 \\ 1 \\ 1 \\ -2 \\ 5 \\ 1 \\ -2 \\ 0 \\ 5 \end{bmatrix}</math></div>	<div><math display="block">\begin{bmatrix} 1 &amp; 1 &amp; -7 &amp; -4 &amp; -3 &amp; 1 &amp; -2 &amp; -2 &amp; 2 &amp; 1 \\ 1 &amp; 0 &amp; 5 &amp; 7 &amp; 0 &amp; -4 &amp; -3 &amp; 4 &amp; -2 &amp; 7 \\ -1 &amp; 1 &amp; 1 &amp; -1 &amp; 3 &amp; 2 &amp; -1 &amp; 0 &amp; 7 &amp; 6 \\ -1 &amp; 2 &amp; -2 &amp; 3 &amp; -3 &amp; -4 &amp; 3 &amp; -5 &amp; 3 &amp; 1 \\ 2 &amp; 1 &amp; -1 &amp; 2 &amp; 7 &amp; 0 &amp; -1 &amp; 4 &amp; 1 &amp; -5 \\ -5 &amp; 0 &amp; 1 &amp; -4 &amp; 0 &amp; -6 &amp; -1 &amp; 5 &amp; -5 &amp; 4 \\ -1 &amp; 1 &amp; 2 &amp; -1 &amp; 1 &amp; -3 &amp; -8 &amp; -6 &amp; -6 &amp; -2 \\ 2 &amp; 6 &amp; 2 &amp; -4 &amp; 0 &amp; -2 &amp; 3 &amp; -4 &amp; -3 &amp; 3 \\ 0 &amp; 4 &amp; 4 &amp; -4 &amp; -2 &amp; -6 &amp; -1 &amp; 2 &amp; 2 &amp; -1 \\ -5 &amp; 6 &amp; 2 &amp; -2 &amp; 1 &amp; 5 &amp; 6 &amp; 2 &amp; 0 &amp; -2 \end{bmatrix}</math></div>

## Exact SVP

Bench	Temps moyen
Naive	<b>1.7942 s</b>
Half	<b>1.0757 s</b>
Cut	<b>620.28 ms</b>
Half+Cut	<b>371.21 ms</b>
LLL	<b>12.885 ms</b>
All	<b>7.8795 ms</b>