

Algorithmique et structures de données : Mission 3

Groupe 1.2: Ivan Ahad - Jérôme Bertaux - Rodolphe Cambier
Baptiste Degryse - Wojciech Grynczel - Charles Jaquet

24 octobre 2014

Question 1

Question 2 (Baptiste Degryse) L'algorithme de Knuth-Morris-Pratt, contrairement à l'algorithme de Boyer-Moore, a une sorte de mémoire qui va lui permettre d'identifier les caractères posant régulièrement problème, et de s'adapter afin de limiter le nombre de comparaisons. Il va éviter de refaire x fois la même erreur en comparant des lettres sans importance.

La complexité temporelle de cet algorithme est $O(m+n)$, m et n étant la longueur des chaînes de caractères à comparer contre une complexité temporelle $O(n*m)$ dans l'algorithme Brute Force. Cette différence est due à la mémoire de la fonction dans KMP. Cette mémoire permet de ne comparer que les caractères les plus problématiques. Exemple de l'utilisation de cette fonction:

j	0	1	2	3	4	5
$P[j]$	a	b	a	c	a	b
$f(j)$	0	0	1	0	1	2

Question 3 (Charles Jaquet) Premièrement, on utilise les tries lorsque l'on a besoin de faire une recherche d'un string dans un texte. Le problème posé est bien le même que pour la question précédente, mais la façon de faire les choses est totalement différente, c'est-à-dire que pour le KMP, on travaille sur le string pattern, tandis qu'ici, on travaille directement sur le texte, ce qui nous permet d'ailleurs, de faire des recherches différentes en analysant une seule fois le texte.

- Compressed trie : c'est un trie sauf que lorsqu'un nœud a un seul enfant, on rassemble le nœud et son enfant pour éviter ce qu'ils appellent les "redondances".
- Gain de place : Il faut sauvegarder moins de nœud, de plus, il stocke les strings en dehors de l'arbre, ce qui signifie que dans l'arbre, la complexité spatiale d'un élément est en $O(1)$.
- Relation entre un Trie et Suffix Tree : Un suffix tree, est un trie pour lequel tous les strings stockés dans la collection sont suffixes d'un String X.

Question 4

Question 5

Question 6 (Bertaux Jérôme) Un algorithme de décompression d'un code de Huffman peut se décrire en deux étapes formant une fonction récursive. A chaque itération :

- Soit le nœud de l'arbre n'est pas une feuille donc on rappelle la fonction avec le prochain bit et le fils de gauche si le bit actuel est 0 ou le fils de droite si le bit actuel est 1.

- Soit le noeud de l'arbre est une feuille, on note alors l'élément se trouvant dans celle-ci. Et on rappelle la fonction avec le bit suivant et la racine de l'arbre.

La complexité calculatoire dépend du nombre de bits (n) et est donc de $O(n)$. Pour effectuer l'algorithme nous avons besoin de l'arbre de priorité, d'un texte codé sur forme d'une liste de bit.