

Option informatique

Olivier Reynet

04-01-2023

TABLE DES MATIÈRES

I	Introduction	3
1	Information, concepts et ensembles	5
A	Les ensembles et la logique	5
B	Ensembles inductifs	6
C	Propriétés des ensembles inductifs	7
D	Des fonctions pour calculer sur les termes d'un ensemble inductif	7
E	Pourquoi OCaml?	8
2	OCaml, des fonctions et des types	9
A	Pratiquer OCaml	9
B	Vocabulaire utile	9
C	Description d'OCaml	11
D	Expressions et inférence de type	11
E	Expressions locales et globales	12
F	Fonctions	13
G	Effets	14
H	Types algébriques	15
I	Listes	18
J	Filtrage de motif	19
K	Références et programmation impérative en OCaml	20
II	Programmation récursive	21
III	Structures de données	23
IV	Exploration et graphes	25
3	Retour sur trace	27
A	Exploration	27
B	Principe du retour sur trace	29

4	Les mots des graphes	31
A	Typologie des graphes	31
B	Implémentation des graphes	35
C	Caractérisation structurelle des graphes	36
D	Isomorphisme des graphes	37
E	Chaînes, cycles et parcours	39
F	Sous-graphes et connexité	43
G	Coloration de graphes	43
H	Distances	46
I	Arbres	46
5	Propriétés des graphes	49
A	Des degrés et des plans	49
B	Caractérisation des chaînes, des cycles et des graphes	50
C	Graphes acycliques et connexes	51
D	Coloration, graphes planaires et nombre chromatique	51
E	Principe d'optimalité et plus court chemin dans un graphe	52
6	Algorithmes et graphes	53
A	Parcours d'un graphe	53
a	Parcours en largeur	54
b	Terminaison et correction du parcours en largeur	55
c	Complexité du parcours en largeur	56
d	Parcours en profondeur	56
B	Trouver un chemin dans un graphe	57
C	Plus courts chemins dans les graphes pondérés	59
a	Algorithme de Dijkstra	59
b	Algorithme de Bellman-Ford	63
c	Algorithme de Floyd-Warshall	65
d	A*	67
D	Arbres recouvrants	68
a	Algorithme de Prim	69
b	Algorithme de Kruskal	69
E	Tri topologique d'un graphe orienté	70
a	Ordre dans un graphe orienté acyclique	70
b	Tri topologique et détection de cycles dans un graphe orienté	71
F	Composantes fortement connexes d'un graphe orienté et 2-SAT	71
G	Graphes bipartis et couplage maximum	72
a	Couplage dans un graphe biparti	72
b	Chemin augmentant	74

TABLE DES MATIÈRES

7 Des arbres aux tas	79
A Des arbres	79
B Arbres binaires	81
C Induction et arbre binaire	82
D Tas binaires	83
a Définition	83
b Implémentation	83
c Opérations	84
E Tri par tas binaire	86
F File de priorités implémentée par un tas	87
 V Langages et automates	 89
8 Introduction aux langages	91
A Alphabets	91
B Mots	92
C Mots définis inductivement	93
D Langages	95
E Préfixes, suffixes, facteurs et sous-mots	97
F Propriétés fondamentales	99
 9 Expressions régulières	 101
A Définition des expressions régulières	102
B Définition des langages réguliers	104
C Identités remarquables sur les expressions régulières	104
D Arbre associé à une expression régulière	105
E Expressions régulières dans les langages --> HORS PROGRAMME	106
 10 Automates finis déterministes	 109
A Automate fini déterministe (AFD)	109
B Représentation d'un automate	110
C Acceptation d'un mot	110
D Accessibilité et co-accessibilité	111
E Complétion d'un AFD	112
F Complémentaire d'un AFD	113
G Produit de deux AFD - Automate produit	114
 11 Automates finis non déterministes	 117
A Automate fini non déterministe (AFND)	117
B Représentation d'un AFND	118
C Acceptation d'un mot	118
D Déterminisé d'un AFND	119
E ϵ -transitions	122

12 Des expressions régulières aux automates	125
A Théorème de Kleene	125
B Algorithme de Thompson	126
a Patron de conception d'un cas de base	127
b Patron de conception de l'union	127
c Patron de conception de la concaténation	127
d Patron de conception de l'étoile de Kleene	127
e Application	128
f Élimination des transitions spontanées	129
C Algorithme de Berry-Sethi et automate de Glushkov	131
a Langages locaux	131
b Expressions régulières linéaires	134
c Automate locaux	135
d Automate de Glushkov et algorithme de Berry-Sethi	136
D Comparaison Thompson / Berry-Sethi	139
13 Des automates aux expressions rationnelles	141
A Automate généralisé	141
B D'un automate généralisé à une expression régulière	142
14 Au-delà des langages réguliers	147
A Limites des expressions régulières	147
B Caractériser un langage régulier	147
C Les langages des puissances	149
 VI Logique	 151
15 De la logique avant toute chose	153
16 Dédution naturelle	155
 VII Annexes	 157
Bibliographie	159
Articles	159
Livres	159
Sites web	159

LISTE DES ALGORITHMES

1	Algorithme de recherche par force brute, problème de satisfaction de contraintes	27
2	Algorithme de retour sur trace	29
3	Parcours en largeur d'un graphe	54
4	Parcours en profondeur d'un graphe (version récursive)	57
5	Parcours en profondeur d'un graphe (version itérative)	57
6	Longueur d'une chaîne via un parcours en largeur d'un graphe pondéré	58
7	Algorithme de Dijkstra, plus courts chemins à partir d'un sommet donné	60
8	Algorithme de Bellman-Ford, plus courts chemins à partir d'un sommet donné .	64
9	Algorithme de Floyd-Warshall, plus courts chemins entre toutes les paires de som- met	67
10	A*	69
11	Algorithme de Prim, arbre recouvrant	69
12	Algorithme de Kruskal, arbre recouvrant	70
13	Algorithme de tri topologique	71
14	Recherche d'un couplage de cardinal maximum	77
15	Tri par tas, ascendant	87
16	Algorithme de détermination d'un AFND	120

Première partie

Introduction

INFORMATION, CONCEPTS ET ENSEMBLES

A Les ensembles et la logique

Comme mentionné dans l'introduction de l'informatique commune, l'informatique est la construction de l'information par le calcul. Mais comment peut-on calculer l'information, au-delà de l'information purement numérique? Calculer sur les entiers est une chose, calculer un information en général en est une autre.

Le deux pierres angulaires aux fondements de l'informatique sont la théorie des ensembles et la logique. La fin du XIX^e siècle a marqué un tournant dans l'histoire des sciences et en particulier pour les mathématiques : la théorie des ensembles et ses paradoxes ont forcé les mathématiciens à mieux formaliser les raisonnements et les démonstrations, c'est-à-dire la logique.

Lorsque l'homme analyse l'information, il fait des regroupements : regrouper les informations d'un même type permet de trouver des propriétés à l'ensemble, de les manipuler par lot, de leur appliquer un même traitement : c'est une abstraction très efficace pour le calcul.

■ **Exemple 1 — Les ingrédients d'une recette de cuisine** . Les ingrédients d'une recette de cuisine forment un concept intéressant : on peut les classer (par texture, goût, couleur), les cuire, les mesurer, les combiner. Et même si un ingrédient est un concept qui n'a pas de réalité^a, les ingrédients forment un ensemble intéressant car on peut le construire : avec de la moutarde, un jaune d'œuf, du sel, du poivre et un mélange adapté, on construit une mayonnaise. La mayonnaise elle-même est un ingrédient : on peut l'utiliser pour élaborer d'autres plats comme un sandwich au crabe par exemple. De même avec de la farine, de l'eau et du sel, on construit de la pâte à pain. La pâte à pain est elle-même un ingrédient pour construire une pizza. On en déduit qu'un ingrédient est lui-même un ingrédient, c'est un type récursif! Ce type d'ensemble est nommé **ensemble inductif** et, si on prend la peine de réfléchir au monde qui nous entoure, il est très présent dans notre réalité.

^a. un œuf n'existe pas, mais l'œuf qu'une poule a pondu sous vos yeux existe... De la même manière, une voiture est une abstraction : il n'existe que des modèles construits comme la 206 GTI ou la corolla break 2021 hybride.

B Ensembles inductifs

Les **ensembles inductifs** sont à la base du développement de l'informatique. C'est pourquoi ils irriguent toutes les parties du programme officiel de l'option informatique et donc tous les développements de ce cours. Ils ont été formalisés dans la théorie des types par Russel au début du xx^e siècle, ouvrant ainsi la voie aux systèmes formels. Pour ces ensembles inductifs, on dispose de **types de base** et de **constructeurs** qui permettent de créer des types à partir d'autres types. Tout objet d'un ensemble inductif est d'un certain type et c'est ce qui différencie cette approche de la théorie des ensembles et il existe un ordre lié à la construction de l'ensemble. Le programme de l'option informatique aborde des structures de données qui sont des ensembles inductifs en première et deuxième année dont les listes chaînées, les arbres, formules logiques, les expressions régulières.

■ **Exemple 2 — Définir l'ensemble des ingrédients de manière inductive.** Pour nos ingrédients, les termes de base pourraient être le sel, le poivre, l'eau, la farine, le beurre, le sucre, le jaune et le blanc d'œuf. Les règles de construction : prendre, mélanger, étaler, broyer, fondre, cuire.

Formellement, on pourrait définir l'ensemble des ingrédients \mathcal{I} de manière inductive de la façon suivante :

Termes de base $\mathcal{B} = \{\text{sel, poivre, eau, farine, beurre, sucre, jaune d'œuf, blanc d'œuf}\}$

Constructeur (FONDRE) $\forall i \in \mathcal{I}, \text{FONDRE}(i) \in \mathcal{I}$

Constructeur (MÉLANGER) $\forall i_1, i_2 \in \mathcal{I}, \text{MÉLANGER}(i_1, i_2) \in \mathcal{I}$

En appliquant le constructeur FONDRE à BEURRE, on obtient FONDRE(BEURRE), du beurre fondu. En appliquant les constructeurs :

MÉLANGER(SUCRE, FONDRE(BEURRE)),

on obtient un nouvel ingrédient qui nous permettra de créer un Kouign-amann.

Ⓡ Les éléments d'un ensemble inductif sont appelés **termes**.

Ⓡ Un constructeur possède une certaine **arité** : il permet de construire un terme à partir de un ou plusieurs termes. Dans l'exemple des ingrédients, FONDRE est un constructeur d'arité 1 car il ne prend qu'un seul paramètre. MÉLANGER en prend deux, il est d'arité 2. On ne peut donc pas mélanger du beurre, mais on peut mélanger du beurre et du sucre.

Ⓡ On observe qu'il y a un **ordre dans les termes** que l'on peut construire à partir de la définition inductive des ingrédients : par exemple, la mayonnaise est un ingrédient nécessaire à l'élaboration d'un sandwich au crabe et le sel est nécessaire à l'élaboration de la mayonnaise. On dit que le sel est un sous-terme de la mayonnaise et que la mayonnaise est un sous-terme du sandwich au crabe. D'une manière générale, $t = \text{CONSTRUCTEUR}(t_1, t_2, \dots, t_n)$ signifie que l'on construit le terme t à partir des sous-termes t_1, t_2, \dots, t_n . **Cet ordre est appelé ordre structural.**

C Propriétés des ensembles inductifs

Les ensembles inductifs ont des propriétés qu'il est possible de démontrer grâce à l'**induction structurelle**.

■ **Définition 1 — Principe d'induction structurelle.** Soit \mathcal{J} un ensemble inductif de termes de base \mathcal{B} et de constructeurs \mathcal{C} . Soit \mathcal{P} une propriété sur les termes de \mathcal{J} .

Si \mathcal{P} est satisfaite pour chaque terme de base de \mathcal{B} et pour chaque constructeur de \mathcal{J} , alors \mathcal{P} est satisfaite pour tous les termes de \mathcal{J} .

Plus formellement,

$$\left. \begin{array}{l} \forall b \in \mathcal{B}, \quad \mathcal{P}(b) \\ \forall c \in \mathcal{C}, \forall t_1, t_2, \dots, t_n \in \mathcal{J}, \quad \mathcal{P}(c(t_1, t_2, \dots, t_n)) \end{array} \right\} \Rightarrow \forall t \in \mathcal{J}, \mathcal{P}(t) \quad (1.1)$$

■ **Exemple 3 — Comestible.** Soit \mathcal{J} l'ensemble inductif des ingrédients. Soit \mathcal{P} la propriété *est comestible*. On cherche à montrer que tous les ingrédients sont comestibles par induction structurelle^a.

On sait que tous les ingrédients de base sont comestibles. Par ailleurs, faire fondre un ingrédient ne dégrade pas cette propriété, il est toujours comestible une fois fondu. Enfin, lorsqu'on mélange deux ingrédients comestibles, le résultat est comestible. C'est pourquoi, tous les ingrédients sont comestibles.

^a. Attention, il ne s'agit que d'une modélisation des ingrédients limitée à des objets de base comestibles. Ne pas extrapoler le résultats ;-)

D Des fonctions pour calculer sur les termes d'un ensemble inductif

On peut facilement définir des fonctions sur les ensembles inductifs en s'appuyant sur leur définition. Cela permet de faire des calcul sur l'information qu'ils représentent.

■ **Exemple 4 — Masse d'un ingrédient.** On peut définir la masse d'un ingrédient en s'appuyant sur la définition inductive d'un ingrédient : la masse d'un ingrédient est la somme des masses des ingrédients qui la compose. Pour les ingrédients de base, on peut considérer que la masse d'un ingrédient $b \in \mathcal{B}$ est une constante connue m_b que l'on a mesurée.

On obtient alors une fonction formulée récursivement :

Cas de base $\forall b \in \mathcal{B}, \text{MASSE}(b) = m_b$

Construction $\forall i \in \mathcal{J}, \text{MASSE}(\text{FONDRE}(i)) = \text{MASSE}(i)$

Construction $\forall i_1, i_2 \in \mathcal{J}, \text{MASSE}(\text{MÉLANGER}(i_1, i_2)) = \text{MASSE}(i_1) + \text{MASSE}(i_2)$

En utilisant cette définition inductive, on peut calculer la masse de tous les ingrédients.

E Pourquoi OCaml?

Comme on peut le voir ci-dessous et comme on le verra dans la section suivante, le langage OCaml est particulièrement adapté aux ensembles inductifs pour plusieurs raisons :

1. les types en OCaml sont nativement récur­sifs,
2. les types OCaml peuvent être des types somme `|` ou produit `*`. On les appelle des types algébriques.
3. OCaml procure la syntaxe dite du filtrage de motifs,
4. OCaml permet d'écrire des fonctions récur­sives.

Combiner ces quatre fonctionnalités permet de traduire directement la plupart des concepts mathématiques exprimés sous la forme d'un ensemble inductif. Les **fonctions** dont les paramètres peuvent être des types algébriques concrétisent les calculs sur les termes des ensembles inductifs.

Ces fonctionnalités de OCaml¹ expliquent en grande partie le choix du langage OCaml en CPGE pour l'option informatique.



Vocabulary 1 — Pattern matching ↔ Filtrage de motifs

```

1 type ingredient =
2     | Sel | Poivre | Beurre | Sucre | Farine
3     | Fondre of ingredient
4     | Melanger of ingredient*ingredient;;
5
6 let rec masse = function
7     | Sel -> 30
8     | Poivre -> 10
9     | Beurre -> 250
10    | Sucre -> 250
11    | Farine -> 10
12    | Fondre i -> masse i
13    | Melanger (i1,i2) -> (masse i1) + (masse i2);;
14
15 let kouignamann = Melanger(Beurre, Sucre);;
16 let m = masse(kouignamann);;
```

1. Tous les langages ne dispose pas de ces fonctionnalités : Python ne dispose pas de types récur­sifs et algébriques et son paradigme est impératif, pas fonctionnel.

2

OCAML, DES FONCTIONS ET DES TYPES

A Pratiquer OCaml

Le plus simple Pour utiliser OCaml, il suffit de l'utiliser en ligne via les bacs à sable le site [OCaml](#) ou [TryOcaml](#).

Pour travailler localement Sur votre machine, le plus simple est d'utiliser l'interpréteur interactif UTop, Universal Toplevel. il permet d'éditer en ligne, de disposer de l'autocomplétion et de la coloration syntaxique. [On peut facilement l'installer sur n'importe quel système d'exploitation en suivant ces instructions](#).

Pour travailler avec un éditeur de texte EMacs permet d'être efficace grâce au mode Tuareg. Les commande `M-x tuareg-mode` et `M-x run-ocaml` permettent d'activer ce mode. [Le résumé \(sic!\) des commandes est accessible en ligne](#). Pour les puristes de la ligne de commande, ce mode est également disponible sous Vim.

Utiliser un IDE Enfin, il est possible d'utiliser OCaml avec la plupart des environnement de développement : Eclipse, Visual Studio ou IntelliJ (Jet Brains).

B Vocabulaire utile

■ **Définition 2 — Modèle de calcul.** Un modèle de calcul (MOC) est la description d'une manière de calculer une fonction mathématique étant donnée une entrée. Il existe des modèles de calcul séquentiel^a, fonctionnels^b et concurrents^c.

^a. les automates

^b. Le lambda calcul

^c. les circuits logiques, les réseaux de Petri ou Synchronous Data Flow (cf. simulinkl)

■ **Définition 3 — Paradigme de programmation.** Un paradigme de programmation est un ensemble de formes et de figures qui constitue un modèle propre à un langage.



FIGURE 2.1 – Paradigmes des langages de programmation

■ **Définition 4 — Paradigme impératif.** Le paradigme impératif s'attache à décrire des séquences d'instructions (ordres) qui agissent sur un état interne de la machine (contexte). L'impératif explicite le *comment procéder* pour exécuter un programme. Cette programmation se rapproche de la logique électronique des processeurs.

■ **Définition 5 — Paradigme procédural.** Ce paradigme est une déclinaison de l'impératif et propose de regrouper des éléments réutilisables de code dans des routines. Ces routines sont appelées procédures (si elles ne renvoient rien) ou fonctions (si elles renvoient un résultat).

■ **Définition 6 — Paradigme objet.** Ce paradigme est une déclinaison de l'impératif et propose de décrire un programme comme l'interaction entre des objets à définir. Une classe est un type d'objet qui possède des attributs et des comportements. Ces caractéristiques sont encapsulées et peuvent être masquées à l'utilisateur d'un objet : cela permet de protéger l'intégrité de l'objet et de garantir une cohérence dans la manipulation des données.

■ **Définition 7 — Paradigme déclaratif.** Le paradigme déclaratif est une syntaxe qui s'attache à décrire le *quoi*, c'est à dire *ce que le programme doit faire*, non pas comment il doit le faire. Un langage déclaratif ne dépend pas de l'état interne d'une machine (contexte). Cette programmation se rapproche de la logique mathématique et délègue au compilateur la délicate question du *comment procéder*.

■ **Définition 8 — Paradigme fonctionnel.** Le paradigme fonctionnel est une déclinaison du déclaratif qui considère qu'un programme n'est qu'un calcul et qu'un calcul est le résultat d'une fonction. Le mot fonction est ici à prendre au sens mathématique du terme (lambda calcul) : une fonction appelée avec les mêmes paramètres produit le même résultat en toute circonstance.

C Description d'OCaml

Le langage OCaml est un langage qui s'appuie sur le modèle de calcul Categorical Abstract Machine (CAM) qui lui confère une syntaxe fonctionnelle très proche du langage mathématique. OCaml est un langage interprété et compilé dont le typage est fort et statique. Les paradigmes de programmation d'OCaml sont les paradigmes fonctionnel, impératif et orienté objet.

Les points forts d'OCaml sont :

le typage fort et implicite OCaml est **fortement typé** : toute expression possède un type. Le typage est implicite : l'utilisateur n'a pas à le préciser car le compilateur OCaml utilise un algorithme d'**inférence de type** pour déterminer le type d'une expression. Le typage est statique et vérifié à la compilation : le couplage d'un typage fort et statique permet d'augmenter la performance du code et de rendre plus robuste le code face aux erreurs.

des structures de données muables et immuables OCaml propose des tableaux (Array), des structures de données mutables (tableaux, dictionnaires) mais aussi des structures immuables (listes). De nombreuses bibliothèques sont disponibles : files, tas, arbres...

un Garbage Collector un algorithme de gestion automatisée de la mémoire permet à OCaml de nettoyer les espaces mémoires qui ne sont plus utilisés par le programme en cours d'exécution. C'est important car les structures immuables engendrent en permanence la création et la destruction d'objets en mémoire.

la curryfication des fonctions OCaml permet de manipuler les fonctions comme des objets. Il permet également d'utiliser l'application partielle des fonctions (curryfication).

Dans la suite de ce chapitre, on pourra tester en même temps les expressions et les évaluer sur machine ou en ligne avec [le bac à sable OCaml](#).

D Expressions et inférence de type

En tant que langage fonctionnel (et donc déclaratif), OCaml considère le calcul comme l'évaluation de fonctions mathématiques : OCaml traite donc des expressions qu'il évalue lorsqu'on fait suivre l'expression par ; ;.

Les types simples disponibles en OCaml sont

- `int` les entiers,
- `float` les flottants,
- `string` les chaînes de caractères,
- `bool` les booléens.

Voici un exemple d'évaluation d'une expression :

```
1 >>> 3 + 2*5 ;;
2 - : int = 13
```

Cet exemple montre bien qu'OCaml a inféré le type du résultat : il a écrit `int = 13`, c'est à dire que le résultat de l'évaluation de l'expression est un entier. Il faut noter qu'OCaml ne fait pas de transtypage implicite : pour lui, 3 est un entier et le restera, tout comme 3.5 est un flottant et le restera également. C'est pourquoi les opérateurs `+`, `*` et `/` qui additionne, multiplie ou divise les entiers ne sont pas les mêmes que ceux qui opèrent sur les flottants `+.`, `*.` ou `/.`.

D'ailleurs, l'inférence de type ne s'y trompe pas :

```
1 >>> 3.0 + 2.0*.5.0 ;;
2 Error : This expression has type float but an expression was expected of
type int
```

Dans cet exemple, on a oublié d'utiliser l'opérateur `+.` pour additionner des flottants. Le compilateur s'en aperçoit car pour lui l'opérateur `+` n'accepte que deux opérandes entières et son résultat est un entier. Or, les opérandes fournies sont des flottants. Il détecte donc l'incohérence, la signale et ne peut pas continuer l'exécution.

E Expressions locales et globales

Le mot clef `let` permet de définir une variable globale. Cette définition est une déclaration-initialisation. Une variable est toujours initialisée : cela permet au mécanisme d'inférence de type de fonctionner. À droite du symbole `=` doit se trouver une expression (ci-dessous `21 * 2`). À gauche du symbole `=` doit se trouver un identifiant (ci-dessous `x`).

```
1 >>> let x = 21 * 2;;
2 val x : int = 42
3 >>> x / 2;;
4 - : int = 21
```

Les mots clefs `let ... in` permettent de définir des variables locales. La portée de la variable ainsi définie est l'expression qui suit le mot clef `in`.

```
1 >>> let recettes = 4000;;
2 val recettes : int = 4000
3 >>> let budget = let depends = 3500 in recettes - depends;;
4 val budget : int = 500
5 >>> depends * 2;;
6 Error
7 : Unbound value depends
8 >>> recettes
9 - : int = 4000
```

OCaml définit une expression conditionnelle à l'aide de l'opérateur ternaire `if t then e1 else e2`. À la différence de son homologue en programmation impérative, cette expression exige que les expressions `e1` et `e2` soient du même type.

```
1 >>> let recettes = 4000;;
2 val recettes : int = 4000
3 >>> let budget = let depends = 3500 in recettes - depends;;
4 val budget : int = 500
```

```

5 >>> let beneficiaire = if budget > 0 then true else false;;
6 val beneficiaire : bool = true
7 >>> let result = if beneficiaire then "Excellent !" else "Va falloir aller
    à la banque !";;
8 val result : string = "Excellent !"

```

Il faut bien noter que le symbole = pour déclarer une expression est utilisé conjointement à `let`. Il ne s'agit pas d'une affectation. D'ailleurs, un dernier exemple nous montre que l'opérateur = utilisé seul est un test d'égalité :

```

1 >>> let recettes = 4000;;
2 val recettes : int = 4000
3 >>> recettes = recettes + 400;;
4 - : bool = false

```

(R) En OCaml, les variables sont donc immuables... ce qui est déconcertant au premier abord, car le propre d'une variable n'est-il pas de varier? La réponse est qu'en OCaml, comme en mathématiques, les variables sont en fait des expressions. Si on prend l'équation $y = 2x + 3$, l'idée de modifier la variable x n'existe pas vraiment en tant que telle : x va pouvoir varier dans le sens où l'on peut l'initialiser à différentes valeurs et que l'équation reste valable.

F Fonctions

Une fonction OCaml est une fonction au sens mathématique du terme et une valeur comme une autre. C'est pourquoi OCaml permet de la déclarer via le mot clef `let`.

```

1 >>> let perimeter r = 2. *. 3.1415926 *. r;;
2 val perimeter : float -> float = <fun>
3 >>> perimeter 1.;;
4 - : float = 6.2831852

```

On observe que le résultat est bien une fonction marquée par le mot-clef `fun`. Lors de l'évaluation de la déclaration de la fonction, OCaml nous délivre la signature associée à la fonction : `perimeter : float -> float = <fun>`. Celle-ci signifie que la fonction `perimeter` prend un paramètre de type `float` et renvoie un paramètre de type `float`.

Si la fonction est récursive, il faut le mentionner pour qu'OCaml en tienne compte :

```

1 >>> let rec explode n = if n = 0 then "Boum !" else ". " ^ (explode (n -
    1));;
2 val explode : int -> string = <fun>
3 >>> explode 3;;
4 - : string = ". . . Boum !"

```

Enfin, OCaml permet également de curryfier les fonctions : l'application partielle d'une fonction est une fonction.

```

1 >>> let ajoute a b = a + b;;
2 val ajoute : int -> int -> int = <fun>

```



```

3 >>> let ajoute_deux = ajoute 2;;
4 val ajoute_deux : int -> int = <fun>
5 >>> ajoute_deux 4;;
6 - : int = 6

```

G Effets

Vous aurez remarqué que cette introduction à OCaml n'a pas commencé par le traditionnel programme "Hello World"! et il y a une bonne raison à cela : les langages fonctionnels n'aiment pas les effets de bords.

 **Vocabulary 2 — Side effect**  Effet secondaire mal traduit en français par effet de bord.

■ **Définition 9 — Effet (de bord) d'une expression.** Un effet de bord d'une expression est une action de celle-ci qui modifie l'état d'une variable en dehors de l'environnement local à la fonction : l'effet est donc quelque chose d'observable en dehors du fonctionnement standard d'une fonction, c'est-à-dire en dehors de la valeur retournée par la fonction.

■ **Exemple 5 — Effets de bord.** Quelques exemples classiques d'effets de bord :

- la modification d'une variable définie en dehors de la fonction.
- la modification d'une variable muable passée en paramètre à la fonction.
- l'appel d'une fonction qui produit des effets,
- toute entrée/sortie : l'impression d'une chaîne de caractère sur la console d'un écran d'ordinateur, la réception d'un message sur un socket réseau, la lecture ou l'écriture dans un fichier, l'interaction avec un système d'exploitation.

■ **Définition 10 — Expression pure et impure.** On dit qu'une expression est pure si elle n'engendre aucun effet de bord. Dans le cas contraire, on la dit impure.

Dans l'esprit des concepteurs d'OCaml et des langages fonctionnels en général et pour des raisons de cohérence, une fonction doit toujours renvoyer exactement le même résultat si elle est invoquée avec les mêmes paramètres en entrée¹. Or, si une fonction possède des effets de bords, il est possible que ce ne soit pas le cas.

■ **Exemple 6 — Fonction impure en Python.** Dans l'exemple ci-dessous, la fonction `setn` est appelée deux fois avec le même paramètre 3 mais produit deux résultats différents. C'est donc une fonction impure.

1. Dans le cadre de la programmation des systèmes parallèles (microprocesseurs à architectures multicœurs), cette vision fonctionnelle est très importante car elle permet d'éviter de nombreux problèmes de synchronisation mémoire.

```

1 x = 0
2
3 def setn(n):
4     global x
5     n = n + x
6     return n
7
8 n = setn(3)
9 assert n == 3
10 x = 4
11 n = setn(3)
12 assert n == 3

```

Le programme `hello` ci-dessous est un exemple de fonction impure en OCaml. Écrire un message sur la console, c'est agir sur l'environnement d'exécution en dehors de la fonction. Le risque est, par exemple, que la console ne réponde pas aux ordres du système d'exploitation. Dans ce cas, le programme ne s'exécute pas correctement à cause de l'effet de bord.

```

1 >>> let hello name = print_string ("Hello " ^ name ^ "\n");;
2 val hello : string -> unit = <fun>
3 >>> hello "Olivier";;
4 Hello Olivier
5 - : unit = ()

```

La signature d'`hello` indique que la fonction renvoie un type `unit`.

■ **Définition 11 — Type `unit`.** Le type `unit` représente le rien, le vide. Il est utilisé pour bien signifier qu'une fonction ne prend pas de paramètre ou ne renvoie rien.

H Types algébriques

En plus des types simples, OCaml propose des mécanismes pour construire d'autres types éventuellement récurifs à partir des types simples :

- les types algébriques qui sont des composés
 - de types sommes qui sont des alternatives ou des énumérations,
 - et de types produits, des produits cartésiens de types,
- les record, ou enregistrements, qui permettent d'enregistrer une collection de types dans un même objet,
- les types optionnels qui par nature n'existent pas nécessairement.

■ **Définition 12 — Types sommes ou énumérations.** Un type somme est une alternative de types. Il est défini par l'alternance de ses constructeurs.

■ **Exemple 7 — Type somme en OCaml.** Le type utilise l'alternative `|` et des constructeurs qui commencent par une majuscule.

```

1 >>> type chess_piece = Pawn | Knight | Bishop | Rook | Queen | King;;
2 type chess_piece = Pawn | Knight | Bishop | Rook | Queen | King
3 >>> let p = Pawn;;
4 val p : chess_piece = Pawn

```

■ **Définition 13 — Type produit.** Un type produit est un produit cartésien de types. Il engendre des tuples. Généralement, on ne nomme pas un type produit.

■ **Exemple 8 — Type produit en OCaml.** Le produit de type est réalisé par l'opérateur `*`.

```

1 >>> type point3d = float * float * float;;
2 type point3d = float * float * float
3 >>> let zero = 0.0, 0.0, 0.0;;
4 val zero : float * float * float = (0., 0., 0.)

```

■ **Définition 14 — Type enregistrement.** Un enregistrement est une collection de types nommés et enregistrés dans une même structure.

■ **Exemple 9 — Type enregistrement en OCaml.** Dans le domaine des services réseaux, on a souvent besoin d'identifier un service par son socket réseau qui est la combinaison de son adresse IP ou nom d'hôte, d'un numéro de port et d'un protocole. Cela peut se faire via un type enregistrement. Attention à la syntaxe, aux points virgules, deux points et symbole égal.

```

1 >>> type service_info =
2 .. { service_name : string;
3     .. port : int;
4     .. protocol : string;
5     .. };;
6 type service_info = { service_name : string; port : int; protocol :
7     string; }
7 >>> let http_service = {service_name = "www"; port = 80; protocol = "http
8     " };;
8 val http_service : service_info =
9 {service_name = "www"; port = 80; protocol = "http"}
10 >>> http_service.port;;
11 - : int = 80

```

■ **Définition 15 — Type optionnel.** Un type optionnel est un type qui peut être typé et posséder une valeur ou ne pas être typé ni posséder de valeur.

■ **Exemple 10 — Type option en OCaml.** En OCaml, les mots-clefs pour le type `option` sont `None` et `Some`.

```

1 >>> type zip_code = None | Some of int;;
2 type zip_code = None | Some of int
3 >>> let brest_code = Some 29200;;
4 val brest_code : zip_code = Some 29200
5 >>> let lost_city_code = None;;
6 val lost_city_code : zip_code = None

```

■ **Définition 16 — Type algébrique.** Un type algébrique est un type éventuellement récursif qui est une alternative de types éventuellement produit.

■ **Exemple 11 — Type algébriques.** Dans cet exemple, on construit un jeu de carte. Une première fonction permet d'obtenir la liste des figures d'une couleur donnée. Une autre la liste des cartes numéros pour une couleur donnée (à la belote!). Le mot-clef `of` permet de préciser un type de donnée associé au constructeur.

```

1 >>> type couleur = Coeur | Carreaux | Pique | Trefle;;
2 type couleur = Coeur | Carreau | Pique | Trefle
3 >>> type carte = As of couleur | Roi of couleur | Dame of couleur |
    Valet of couleur | Numero of int * couleur;;
4 type carte =
5 As of couleur
6 | Roi of couleur
7 | Dame of couleur
8 | Valet of couleur
9 | Numero of int * couleur
10 >>> let figures_de c = [As c; Roi c; Dame c; Valet c];;
11 val figures_de : couleur -> carte list = <fun>
12 >>> figures_de Pique;;
13 - : carte list = [As Pique; Roi Pique; Dame Pique; Valet Pique]
14 >>> let numero_de c = [10,c;9,c;8,c;7,c];;
15 val numero_de : 'a -> (int * 'a) list = <fun>
16 >>> numero_de Coeur;;
17 - : (int * couleur) list = [(10, Coeur); (9, Coeur); (8, Coeur); (7,
    Coeur)]

```

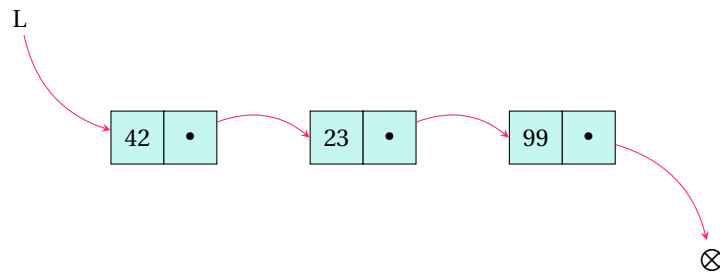


FIGURE 2.2 – Représentation d’une liste simplement chaînée d’entiers L. L pointe sur le premier élément de la liste. Le dernier pointeur ne pointe sur rien.

I Listes

Le type liste OCaml est un type récursif immuable qui est implémenté par une liste chaînée. Un élément d’une liste simplement chaînée est une cellule constituée de deux parties :

- la première contient une donnée, par exemple un entier pour une liste d’entiers,
- la seconde contient un pointeur, c’est à dire une adresse mémoire, vers un autre élément (l’élément suivant) ou rien.

Une liste simplement chaînée se présente donc comme une succession d’éléments composites, chacun pointant sur le suivant et le dernier sur rien. En général, la variable associée à une liste simplement chaînée n’est qu’un pointeur vers le premier élément.

Opération	Complexité	Raison
Accès à un élément au début	$O(1)$	L pointe sur le premier élément
Accès à un élément à la fin	$O(n)$	accès séquentiel
Accès à un élément au milieu	$O(n)$	accès séquentiel
Ajout d’un élément au début	$O(1)$	L pointe sur le premier élément
Ajout d’un élément à la fin	$O(n)$	accès séquentiel
Suppression d’un élément au début	$O(1)$	L pointe sur le premier élément
Suppression d’un élément à la fin	$O(n)$	accès séquentiel

TABLE 2.1 – Complexité des opérations associées à l’utilisation d’une liste simplement chaînée.

■ **Exemple 12 — Liste en OCaml.** On peut construire une liste OCaml directement en initialisant les valeurs des éléments :

```
1 let l = [1;2;3];;
```

L’opérateur `::` permet d’ajouter un élément en tête de liste. Par exemple :


```
1 let l = 1::2::3::[];;
```

Le type d'objet contenu dans une liste est nécessairement toujours le même. On ne peut accéder directement qu'au premier élément.

J Filtrage de motif

Le filtrage de motif est une technique pour gérer les types algébriques et les ensembles inductifs.



Vocabulary 3 — Pattern matching ↔ Filtrage de motif

■ **Définition 17 — Filtrage de motif.** Le filtrage de motif est l'action de tester une expression pour détecter sa constitution dans le but de faire un calcul en fonction du motif détecté.

■ **Exemple 13 — Filtrage de motif en OCaml.** Le code ci-dessous définit un type algébrique `shape` puis une fonction qui calcule l'aire en fonction du type `shape` passé en paramètre. Il faut noter que l'aire du triangle est calculée avec la formule de Héron.

```
1 type shape = Circle of float | Square of float | Triangle of (float *
    float * float);;
2
3 let area s =
4   match s with
5   | Circle r -> Float.pi *. (r ** 2.0)
6   | Square s -> s ** 2.0
7   | Triangle (a, b, c) -> let s = (a +. b +. c) /. 2.0 in sqrt @@ s *.
    (s -. a) *. (s -. b) *. (s -. c);;
8
9 area (Triangle (3.0, 4.0, 5.0));;
```

■ **Exemple 14 — Filtrage de motif et liste en OCaml.** La fonction ci-dessous est récursive et calcule la somme des éléments d'une liste.

```
1 let rec sum l =
2   match l with
3   | [] -> 0
4   | h :: t -> hd + sum tl;;
```

Le motif `[]` représente une liste vide. Si ce motif est détecté, alors la fonction renvoie 0, car la somme des éléments d'une liste vide vaut 0.

Sinon, il y a au moins un élément en tête de liste `h` (pour head) suivi `::` par une sous-liste `t` (pour tail) éventuellement vide. Alors on renvoie la valeur `h` à la somme du reste de la liste.

Dans cette exemple emblématique, la liste `l` n'est pas détruite en mémoire, mais on la

déconstruit à chaque appel récursif en créant une autre liste τ qui est une partie de 1. L'opération est de complexité linéaire.

K Références et programmation impérative en OCaml

OCaml est un langage mutliparadigme et on peut programmer de manière impérative avec effet. On peut regretter une certaine lourdeur de la syntaxe par rapport à Python mais les exigences des deux langages n'ont rien à voir non plus : Python est un langage laxiste², OCaml ne l'est pas³.

Le mécanisme pour pouvoir modifier une variable est nommer référencement. Pour référencer une variable, il suffit de le déclarer avec le mot-clef `ref` suivi de la valeur d'initialisation. Pour utiliser la valeur d'une référence, il faut la précéder d'un point d'exclamation `!`. Enfin, pour affecter une nouvelle valeur à une variable, il faut utiliser l'opérateur `:=`.

■ **Exemple 15 — Déclaration, initialisation et utilisation d'une référence en OCaml.** Lorsqu'on affecte une nouvelle valeur à une référence en OCaml, l'opération renvoie `unit`. Une affectation est un effet de bord.

```
1 >>> let x = ref 4;;
2 val x : int ref = {contents = 4}
3 >>> let y = 3 + !x;
4 val y : int = 7
5 >>> x := 0;;
6 - : unit = ()
7 >>> x
8 - : int ref = {contents = 0}
9 >>> y
10 - : int = 7
```

OCaml propose également les structures itératives `for` et `while`. Les tableaux (Array) sont des structures impératives, tout comme les dictionnaires.

■ **Exemple 16 — Boucle et tableau en OCaml.** Dans cet exemple, un tableau initialisé à zéro est créé. Puis ses valeurs sont modifiées en utilisant une boucle `for`. On notera que l'accès à un élément du tableau se fait par `.(i)` et l'affectation de la nouvelle valeur par `<-`.

```
1 >>> a
2 - : int array = [|0; 1; 2; 3; 4|]
3 >>> let a = Array.make 5 0;
4 val a : int array = [|0; 0; 0; 0; 0|]
5 >>> for i = 0 to (Array.length a - 1) do a.(i) <- a.(i) + i done;;
6 - : unit = ()
7 >>> a
8 - : int array = [|0; 1; 2; 3; 4|]
```

2. ce qui est pratique pour le prototypage d'applications et le calcul numérique

3. ce qui est important pour le développement d'applications fiables, robustes et performantes.

Deuxième partie

Programmation récursive

Troisième partie

Structures de données

Quatrième partie

Exploration et graphes

RETOUR SUR TRACE

À la fin de ce chapitre, je sais :

- ☞ expliquer le principe du retour sur trace
- ☞ donner des exemples d'utilisation
- ☞ coder un algorithme de retour sur trace en OCaml

A Exploration

Soit un problème \mathcal{P} de satisfaction de contraintes tel que les solutions \mathcal{S} se trouvent dans une ensemble fini \mathcal{E} de candidats. On cherche à trouver les solutions de \mathcal{P} en explorant l'ensemble \mathcal{E} tout en respectant les contraintes.

Il est imaginable aujourd'hui d'envisager l'usage de la force brute pour résoudre des problèmes dont la dimension est pourtant élevée.

■ **Définition 18 — Recherche par force brute.** Énumérer tous les éléments candidats de \mathcal{E} et tester s'ils sont solution de \mathcal{P} .

Il s'agit donc d'une approche simple à énoncer et à implémenter comme le montre l'algorithme 1.

Algorithme 1 Algorithme de recherche par force brute, problème de satisfaction de contraintes

```

1: Fonction FORCE_BRUTE( $\mathcal{E}$ )
2:    $\mathcal{S} \leftarrow \emptyset$ 
3:   pour  $e \in \mathcal{E}$  répéter
4:     si  $e$  est un solution de  $\mathcal{P}$  alors
5:        $\mathcal{S} \leftarrow \mathcal{S} \cup \{e\}$ 
6:   renvoyer  $\mathcal{S}$ 

```

■ **Exemple 17 — Exemple d’algorithmes de recherche par force brute.** Parmi les algorithmes de recherche par force brute utilisés, on note :

- la recherche d’un code secret à quelques chiffres : on teste toutes les permutations possibles jusqu’à trouver la bonne,
- la recherche d’un élément dans un tableau : on teste tous les éléments les uns après les autres jusqu’à trouver le bon,
- le tri bulle : on essaie de placer un élément dans une case, puis on essaie la case du dessus.

■ **Exemple 18 — Problème des huit reines.** On cherche à placer sur un échiquier de 8x8 cases huit reines sans que celles-ci s’attaquent les unes les autres. Une solution est présentée sur la figure 3.1. On connaît les solutions de ce problème [ball_eight_1960] et on peut même les formuler simplement.

En choisissant la recherche par force brute, il est nécessaire de tester $8^8 = 16777216$ configurations. Si le test de la validité de l’échiquier est effectué en moins d’une microseconde^a, l’intégralité des configurations sera examinée en un temps proche de la seconde.

a. ce qui est très réaliste avec une machine standard et un programme non optimisé

.	♔
.	.	.	♔
♔
.	.	♔
.	♔	.	.
.	♔
.	♔	.
.	.	.	.	♔	.	.	.

FIGURE 3.1 – Exemple d’échiquier 8x8 solution au problème des huit reines.

Même si elle est simple à énoncer et à implémenter, la recherche par force brute présente un inconvénient majeur : elle ne supporte pas le passage à l’échelle, c’est à dire qu’elle devient rapidement inutilisable à cause de l’explosion du cardinal de l’ensemble \mathcal{E} à explorer qui induit un temps de calcul nécessaire rédhibitoire.

■ **Exemple 19 — Problème des n reines.** Le problème des n reines est la généralisation du problème des huit reines sur un échiquier de taille $n \times n$ et avec n reines à placer. L’ensemble des candidats est maintenant de taille n^n . Pour $n = 16$, le temps de calcul dépasse déjà la dizaine de milliers d’années. En effet, admettons que le test de validité de l’échiquier

soit toujours de l'ordre de la microseconde, on a : $(16^{16} \times 1^{-6}) / (60 \times 60 \times 24 \times 365) \approx 584942$ années...

B Principe du retour sur trace

Le retour sur trace est une technique exploratoire utilisée afin guider l'exploration et de ne pas tester toutes les configurations possibles.

■ **Définition 19 — Retour sur trace.** Le retour sur trace construit des ensembles de solutions partielles au problème \mathcal{P} . Ces solutions partielles peuvent être complétées de différentes manières pour former une solution au problème. La complétion des solutions se fait de manière incrémentielle.

Le retour sur trace utilise une représentation de l'espace des candidats \mathcal{E} sous la forme d'un arbre de recherche. Chaque solution partielle est un nœud de cet arbre. Chaque solution complète forme un chemin descendant de la racine à une feuille de l'arbre. Au niveau de la feuille, on ne peut plus compléter la solution par quoi que ce soit.

L'algorithme de retour sur trace est un algorithme récursif qui parcourt en profondeur l'arbre de recherche en vérifiant qu'il peut compléter la solution partielle par le nouveau nœud trouvé : si c'est le cas, alors il continue l'exploration de cette branche. Si ce n'est pas le cas, cette branche est écartée, car elle ne peut pas donner de solutions.



Vocabulary 4 — Backtracking ↔ Retour sur trace

Algorithme 2 Algorithme de retour sur trace

```

1: Fonction RETOUR_SUR_TRACE( $\nu$ )                                ▷  $\nu$  est un nœud de l'arbre de recherche
2:   si  $\nu$  est une feuille alors
3:     renvoyer Vrai
4:   sinon
5:     pour chaque fils  $u$  de  $\nu$  répéter
6:       si  $u$  peut compléter une solution partielle au problème  $\mathcal{P}$  alors
7:         RETOUR_SUR_TRACE( $u$ )
8:   renvoyer Faux

```

■ **Exemple 20 — Retour sur trace sur le problème des quatre reines.** L'arbre de recherche nécessaire à l'exécution de l'algorithme de retour sur trace pour le problème des quatre reines est représenté sur la figure 3.2. La racine de l'arbre est le début de l'algorithme : on n'a pas encore placé de reines. La première étape est le placement d'une reine sur l'échiquier : sur une même ligne on peut la placer sur quatre colonnes différentes qu'il va falloir tester. Chaque colonne représente donc une solution partielle différente et est un nœud fils de la racine. On peut placer la première reine sur n'importe quelle colonne.

La seconde étape est le placement d'une deuxième reine. Comme on parcourt l'arbre

en profondeur, on teste la première configuration en premier, c'est à dire une reine sur la première case de la première ligne. On teste alors toutes les solutions partielles possibles. Le premier nœud ne satisfait pas les conditions de validité : on ne peut pas placer une reine dans la première colonne car il y en a déjà une sur la première ligne. Tout le sous-arbre lié à cette solution partiel est élagué. De même pour le second nœud pour lequel la première reine peut attaquer en diagonale.

On revient donc là où on en était et on continue avec les autres fils valides.

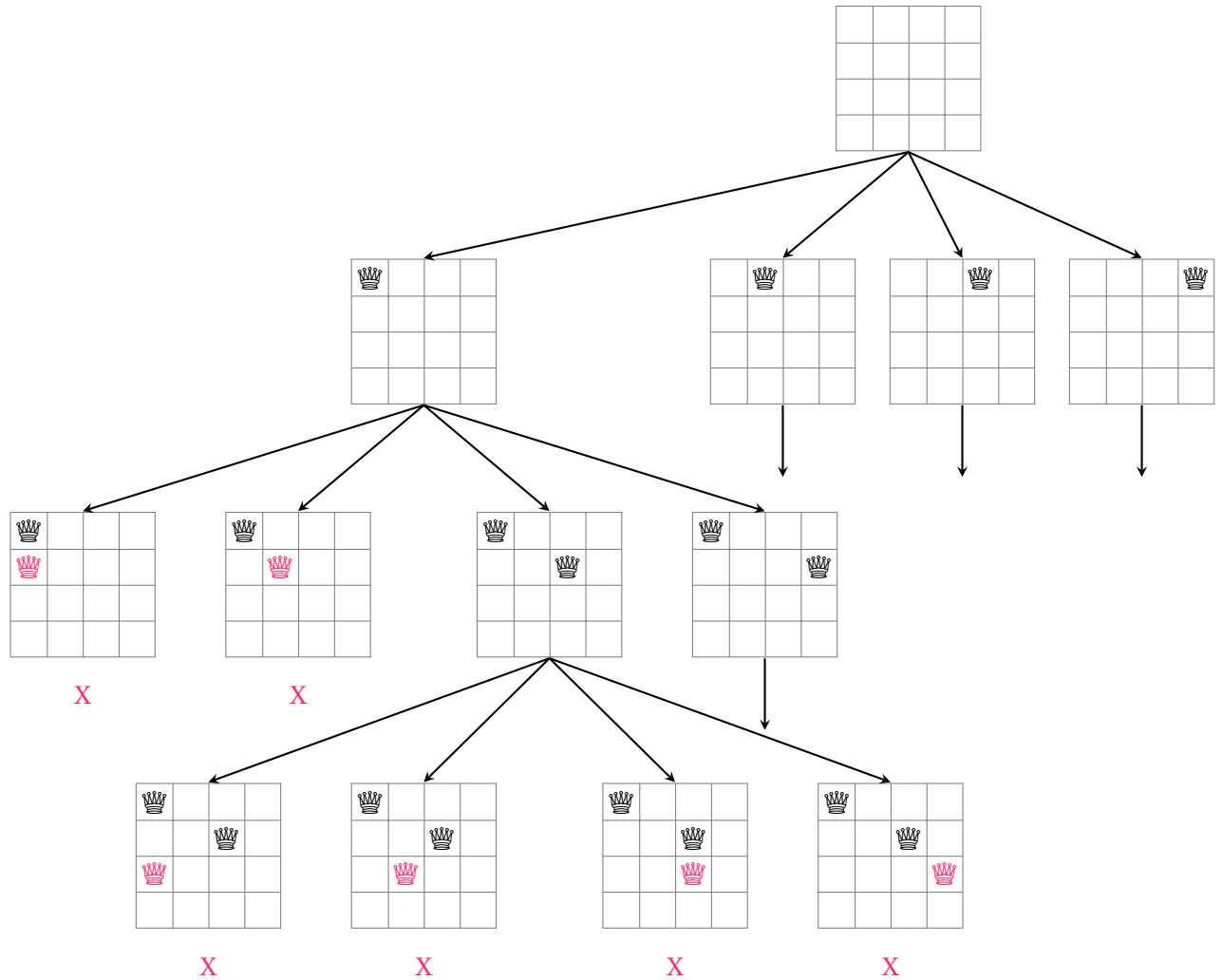


FIGURE 3.2 – Exemple d'arbre de recherche structurant l'algorithme de retour sur trace. Application au problème de quatre reines.

LES MOTS DES GRAPHS

À la fin de ce chapitre, je sais :

- ✎ utiliser des mots pour décrire les graphes
- ✎ énumérer quelques graphes remarquables
- ✎ distinguer un parcours d'une chaîne et d'un cycle
- ✎ distinguer un graphe orienté, non orienté, pondéré et un arbre

La théorie des graphes en mathématiques discrètes étudie les graphes comme objet mathématique. En informatique, en plus de les étudier, on a la chance de pouvoir les programmer, de jouer avec pour résoudre une infinité de problèmes. Les domaines d'application des graphes sont innombrables : les jeux, la planification, l'organisation, la production, l'optimisation, les programmes et modèles informatiques, les trajets dans le domaine des transports, le tourisme, la logistique ou tout simplement la géométrie... **Les graphes sont des objets simples que tout le monde peut dessiner.** Même s'il ne vous apparaît pas immédiatement que résoudre un sudoku est équivalent à la coloration d'un graphe, la pratique de ces derniers vous amènera à regarder le monde différemment.

A Typologie des graphes

■ **Définition 20 — Graphe.** Un graphe G est un couple $G = (V, E)$ où V est un ensemble fini et non vide d'éléments appelés sommets et E un ensemble de paires d'éléments de V appelées arêtes.

🇬🇧 **Vocabulary 5 — Graph** ↔ Graphe

🇬🇧 **Vocabulary 6 — Vertex (plural : vertices)** ↔ Sommet

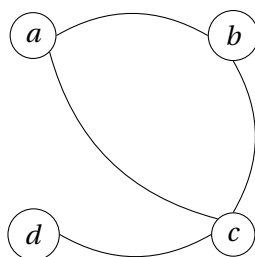


FIGURE 4.1 – Graphe simple

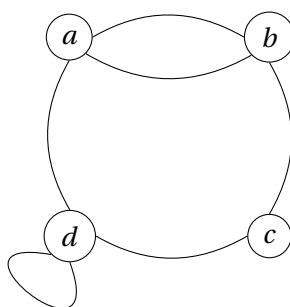


FIGURE 4.2 – Multigraphe à une boucle est deux arêtes parallèles

**Vocabulary 7 — Edge \leftrightarrow Arête**

La notation $G = (V, E)$ dérive donc directement des premières lettres des mots anglais. La définition 20 est en fait celle des **graphes simples et non orientés** : ce sont eux que l'on considèrera la plupart du temps.

- **Définition 21 — Boucle.** Une boucle est une arête reliant un sommet à lui-même.
- **Définition 22 — Arêtes parallèles.** Deux arêtes sont parallèles si elles relient les mêmes sommets.
- **Définition 23 — Graphe simple.** Un graphe simple est un graphe sans arêtes parallèles et sans boucles.
- **Définition 24 — Multigraphe.** Un multigraphe est un graphe avec des boucles et des arêtes parallèles.

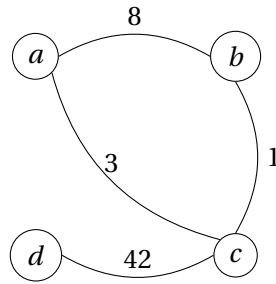


FIGURE 4.3 – Graphe pondéré

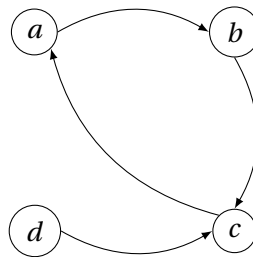


FIGURE 4.4 – Graphe orienté

■ **Définition 25 — Graphe pondéré.** Un graphe $G = (V, E)$ est pondéré s'il existe une application $w : E \rightarrow \mathbb{R}$. Le poids de l'arête ab vaut $w(ab)$.

■ **Définition 26 — Graphe orienté.** Un graphe $G = (V, E)$ est orienté si ses arêtes sont orientées selon une direction. Les arêtes sont alors désignées par le mot arc.

■ **Définition 27 — Graphe complet.** Un graphe $G = (V, E)$ est complet si et seulement si une arête existe entre chaque sommet, c'est-à-dire si tous les sommets sont voisins.

En hommage à Kuratowski, on désigne les graphes complets par la lettre K_o indiquée par l'ordre du graphe (cf. définition 31). La figure 4.5 représente le graphe complet d'ordre cinq K_5 . Kuratowski a notamment démontré [kuratowski_sur_1930] que K_5 n'est pas planaire : quelle que soit la manière de représenter ce graphe sur un plan, des arêtes se croiseront. Le graphe de la figure 4.1 est planaire.

■ **Définition 28 — Graphe planaire.** Un graphe planaire est un graphe que l'on peut représenter sur un plan sans qu'aucune arête ne se croise.

■ **Définition 29 — Graphe biparti.** un graphe $G = (V, E)$ est biparti si l'ensemble V de ses sommets peut être divisé en deux sous-ensembles disjoints U et W tels que chaque arête de E ait une extrémité dans U et l'autre dans W .

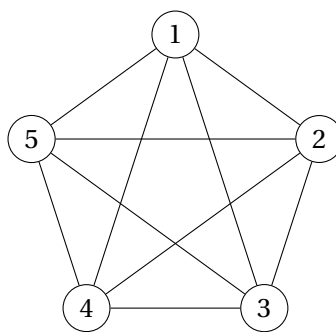
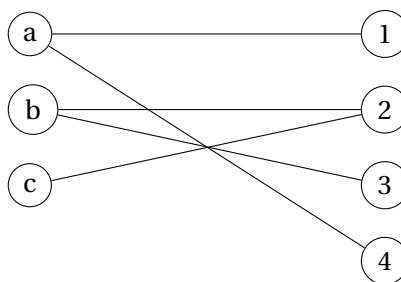
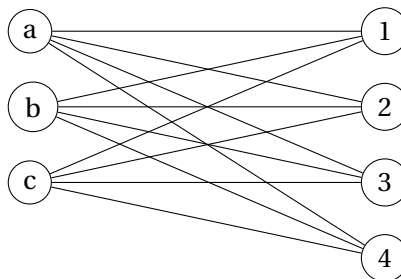
FIGURE 4.5 – Graphe complet K_5 

FIGURE 4.6 – Graphe biparti

FIGURE 4.7 – Graphe biparti complet $K_{3,4}$

B Implémentation des graphes

On peut représenter graphiquement un graphe comme sur les figures précédentes 4.1, 4.3 ou 4.4. On peut également chercher à les implémenter sous la forme d'ensembles, de matrices ou de listes.

■ **Exemple 21 — Graphe et ensembles.** Le graphe de la figure 4.1 est un graphe simple que l'on peut noter $G = \{V = \{a, b, c, d\}, E = \{\{a, b\}, \{a, c\}, \{b, c\}, \{c, d\}\}\}$ ou plus simplement $G = \{V = \{a, b, c, d\}, E = \{ab, ac, bc, cd\}\}$.

■ **Définition 30 — Adjacent ou voisins.** Deux sommets a et b sont adjacents ou voisins à si le graphe contient une arête ab . Deux arêtes sont adjacentes ou voisines s'il existe un sommet commun à ces deux arêtes.

■ **Exemple 22 — Graphe et matrice d'adjacence.** Grâce au concept d'adjacence, on peut représenter un graphe par une matrice d'adjacence. Pour construire une telle matrice, il faut d'abord ordonner arbitrairement les sommets du graphes. Par exemple, pour le graphe de la figure 4.1, on choisit l'ordre (a, b, c, d) . Les coefficients m_{ij} de la matrice d'adjacence sont calculés selon la règle suivante :

$$m_{ij} = \begin{cases} 1 & \text{s'il existe une arête entre le sommet } i \text{ et le sommet } j \\ 0 & \text{sinon} \end{cases} \quad (4.1)$$

Pour le graphe de la figure 4.1, on obtient :

$$M = \begin{pmatrix} 0 & 1 & 1 & 0 \\ 1 & 0 & 1 & 0 \\ 1 & 1 & 0 & 1 \\ 0 & 0 & 1 & 0 \end{pmatrix} \quad (4.2)$$

La matrice d'adjacence d'un graphe simple non orienté est de diagonale nulle (pas de boucles) et symétrique.

La matrice d'un graphe orienté n'est pas forcément symétrique.

Dans le cas d'un graphe pondéré, on peut remplacer le coefficient de la matrice par le poids de l'arête considérée.

En Python, on pourra utiliser une liste de liste ou un tableau numpy pour implémenter une matrice d'adjacence.

■ **Exemple 23 — Graphe et liste d'adjacence.** On peut représenter un graphe par la liste des voisins de chaque sommet. Par exemple, si on dénote les sommets a, b, c et d par les indices 1, 2, 3, et 4, alors le graphe de la figure 4.1 peut être décrit par la liste $[[2, 3], [1, 3], [1, 2, 4], [3]]$. Si on choisit d'utiliser un dictionnaire, alors on peut l'écrire : $\{1: [2, 3], 2: [1, 3], 3: [1, 2, 4], 4: [3]\}$.

Pour résumé, en Python, on a le choix de la représentation :

```

1      G = [[2,3], [1,3], [1,2,4], [3]]
2      G = {1:[2,3], 2:[1,3], 3:[1,2,4], 4:[3]}
3      n = len(G)    # graph order

```

Par ailleurs, si le graphe est pondéré, la liste d'adjacence est une liste de listes de tuples, chaque tuple étant un couple (sommet, poids). Par exemple, en OCaml :

```

1      type adj_list_graph = (int * int) list list;;
2
3      let lcg = [[(2,1); (1,7)];
4                [(3,4); (4,2); (2,5); (0,7)];
5                [(5,7); (4,2); (1,5); (0,1)];
6                [(4,5); (1,4)];
7                [(5,3); (3,5); (2,2); (1,2)];
8                [(4,3); (2,7)]];;

```

(R) Ni la représentation graphique de la figure 4.1, ni la matrice d'adjacence M de l'équation 4.2, ni les listes d'adjacence ne sont des représentations uniques. On peut tracer différemment le graphe ou choisir un autre ordre pour les sommets et obtenir une autre matrice ou une autre liste d'adjacence. Cela traduit l'isomorphisme des graphes.

(R) Le choix d'une implémentation ou d'une autre est avant tout lié aux choix des algorithmes que l'on va utiliser. La structure de donnée utilisée est souvent le facteur clef qui permet d'améliorer ou de détériorer les performances d'un algorithme.

C Caractérisation structurelle des graphes

■ **Définition 31 — Ordre d'un graphe.** L'ordre d'un graphe est le nombre de ses sommets. Pour $G = (V, E)$, l'ordre du graphe vaut donc le cardinal de l'ensemble V que l'on note généralement $|V|$. On note parfois l'ordre d'un graphe $|G|$.

(R) Si $|V| = n$, alors une matrice d'adjacence de $G = (V, E)$ est de dimension $n \times n$. Une liste d'adjacence de G a pour taille n .

■ **Définition 32 — Taille d'un graphe.** La taille d'un graphe désigne le nombre de ses arêtes. On le note $|E|$ et parfois $||G||$

■ **Définition 33 — Voisinage d'un sommet.** L'ensemble de voisins d'un sommet a d'un graphe $G = (V, E)$ est le voisinage de ce sommet. On le note généralement $\mathcal{N}_G(a)$.

■ **Définition 34 — Incidence.** Une arête est dite incidente à un sommet si ce sommet est une des extrémités de cette arête

■ **Définition 35 — Degré d'un sommet.** Le degré $d(a)$ d'un sommet a d'un graphe G est le nombre d'arêtes incidentes au sommet a . C'est aussi $|\mathcal{N}_G(a)|$.

■ **Définition 36 — Degrés d'un graphe orienté.** Dans un graphe orienté G et pour un sommet a de ce graphe, on distingue :

- le degré entrant $d_+(a)$: le nombre d'arêtes incidentes à a et dirigées sur a ,
- le degré sortant $d_-(a)$: le nombre d'arêtes incidentes qui sortent de a et qui sont dirigées vers un autre sommet.

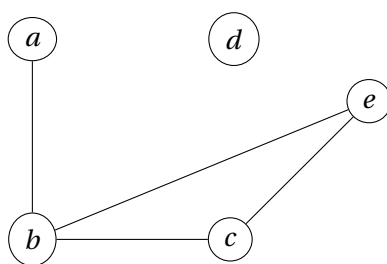


FIGURE 4.8 – Graphe d'ordre cinq, de taille quatre et de séquence $[0, 1, 2, 2, 3]$. Le sommet d est isolé. Ce graphe n'est ni complet ni connexe.

■ **Définition 37 — Sommet isolé.** Un sommet isolé est un sommet dont le degré vaut zéro.

■ **Définition 38 — Égalité de deux graphes.** Deux graphes $G = (V, E)$ et $G' = (V', E')$ sont égaux si et seulement si $V = V'$ et $E = E'$.

■ **Définition 39 — Séquence des degrés.** La séquence des degrés d'un graphe G est la liste ordonnée par ordre croissant des degrés des sommets de G .

Sur la figure 4.8, on a représenté un graphe d'ordre cinq avec un sommet isolé. Ce graphe n'est pas connexe ni complet et sa séquence des degrés est $[0, 1, 2, 2, 3]$.

■ **Définition 40 — Graphe complémentaire.** Soit $G = (V, E)$ un graphe. On dit que $\overline{G} = (V, \overline{E})$ est le complémentaire de G si les arêtes de \overline{G} sont les arêtes possibles qui ne figurent pas dans G . On note ces arêtes \overline{E} .

Par exemple, le complémentaire du graphe 4.8 est représenté sur la figure 4.9.

D Isomorphisme des graphes

Considérons les graphes des figures 4.10 et 4.11. Ils ne diffèrent que par les noms des sommets et la signification des arêtes. Si on ne prête pas attention aux noms des sommets ni à la signification des arêtes, ces deux graphes sont identiques, leurs caractéristiques sont les mêmes :

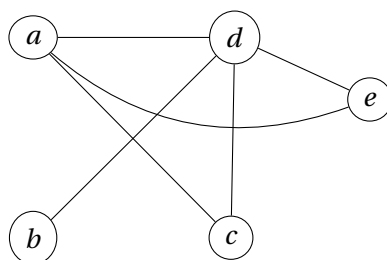
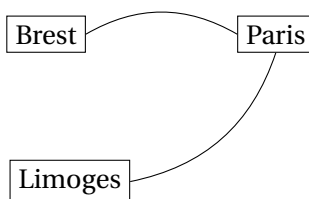


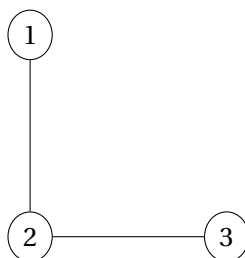
FIGURE 4.9 – Graphe complémentaire du graphe de la figure 4.8

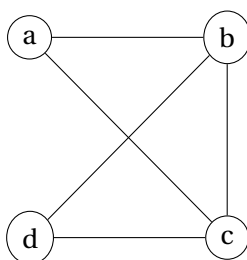
FIGURE 4.10 – Graphe d'ordre trois, de taille deux et de séquence $[1, 1, 2]$

ordre, degré, taille. On dit qu'ils sont isomorphes ou qu'ils sont identiques à un isomorphisme près. Finalement, c'est la structure du graphe telle qu'on peut la caractériser qui importe, pas son apparence.

■ **Définition 41 — Graphes isomorphes.** Deux graphes $G = (V, E)$ et $G' = (V', E')$ sont isomorphes si et seulement s'il existe une bijection σ de V vers V' pour laquelle $\sigma(E) = E'$, c'est à dire qu'à chaque arête ab de E correspond une seule arête de E' notée $\sigma(a)\sigma(b)$.

■ **Exemple 24 — Isomorphes et bijection.** Considérons les deux graphes G et G' représentés sur les figures 4.12 et 4.13.

FIGURE 4.11 – Graphe d'ordre trois, de taille deux et de séquence $[1, 1, 2]$

FIGURE 4.12 – Graphe d'exemple $G = (V = \{a, b, c, d\}, E = \{ab, ac, bc, bd, dc\})$

On peut les définir par des ensembles de la manière suivante :

$$G = (V = \{a, b, c, d\}, E = \{ab, ac, bc, bd, dc\}) \quad (4.3)$$

$$G' = (V' = \{1, 2, 3, 4\}, E' = \{12, 14, 24, 23, 43\}) \quad (4.4)$$

Formulé de la sorte, on pourrait croire que ces deux graphes ne sont pas isomorphes. Pourtant, c'est le cas. Comment le montrer? En exhibant une bijection ad-hoc!

On cherche donc une bijection entre les deux graphes en comparant les degrés des sommets et en observant leurs arêtes.

On peut proposer la bijection $\sigma : V \longrightarrow V'$ telle que :

$$\sigma(a) = 1 \quad (4.5)$$

$$\sigma(b) = 2 \quad (4.6)$$

$$\sigma(c) = 4 \quad (4.7)$$

$$\sigma(d) = 3 \quad (4.8)$$

On a également la correspondance des arêtes :

$$\sigma(a)\sigma(b) = 12 \quad (4.9)$$

$$\sigma(a)\sigma(c) = 14 \quad (4.10)$$

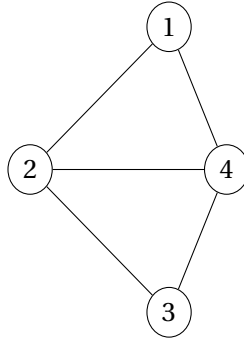
$$\sigma(b)\sigma(c) = 24 \quad (4.11)$$

$$\sigma(b)\sigma(d) = 23 \quad (4.12)$$

$$\sigma(c)\sigma(d) = 43 \quad (4.13)$$

R On peut compter le nombre de graphes isomorphes pour un ordre donné. Par exemple, il y a deux graphes isomorphes d'ordre 2 et 8 d'ordre 3.

E Chaînes, cycles et parcours

FIGURE 4.13 – Graphe d'exemple $G' = (V' = \{1, 2, 3, 4\}, E' = \{12, 14, 24, 23, 43\})$

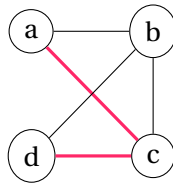
■ **Définition 42 — Chaîne.** Une chaîne reliant deux sommets a et b d'un graphe non orienté est une suite finie d'arêtes consécutives reliant a à b . Dans le cas d'un graphe orienté on parle de chemin.

■ **Définition 43 — Chaîne élémentaire.** Une chaîne élémentaire ne passe pas deux fois par un même sommet : tous ses sommets sont distincts.

■ **Définition 44 — Chaîne simple.** Une chaîne simple ne passe pas deux fois par une même arête : toutes ses arêtes sont distinctes.

■ **Définition 45 — Longueur d'une chaîne.** La longueur d'une chaîne \mathcal{C} est :

- le nombre d'arêtes que comporte la chaîne dans un graphe simple non pondéré,
- la somme des poids des arêtes de la chaîne, c'est à dire $\sum_{e \in \mathcal{C}} w(e)$, dans le cas d'un graphe simple pondéré dont la fonction de valuation est w .

FIGURE 4.14 – Exemple de chaîne simple reliant a à d en rouge

■ **Définition 46 — Cycle.** Un cycle est une chaîne simple dont les deux sommets extrémités sont identiques.

La longueur d'un cycle est le nombre d'arêtes qu'il contient. Dans le cas des graphes orientés on parle de circuit.

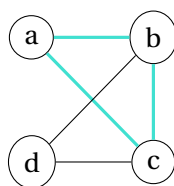


FIGURE 4.15 – Exemple de cycle en turquoise

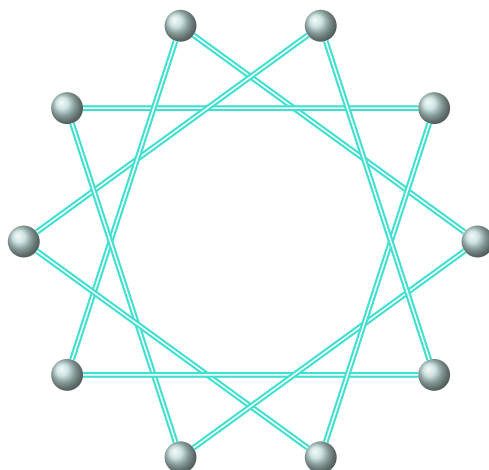


FIGURE 4.16 – Saurez-vous trouver le cycle eulérien de ce graphe?

■ **Définition 47 — Chaîne eulérienne.** Une chaîne eulérienne est une chaîne simple qui passe par toutes les arêtes d'un graphe.

■ **Définition 48 — Cycle eulérien.** Un cycle eulérien est un cycle passant exactement une fois par chaque arête d'un graphe.

■ **Définition 49 — Cycle hamiltonien.** Un cycle hamiltonien est un sous-graphe couvrant qui est un cycle. Autrement dit, c'est un cycle qui passe par tous les sommets d'un graphe.

(R) Rowan Hamilton était un astronome irlandais qui a inventé le jeu icosien ^a en 1857.

^a. The icosian game, jeu équivalent à l'icosagonal d'Édouard Lucas [[lucas_recreations_1883](#)]

(R) Les graphes complets K_n sont eulériens et hamiltoniens : ils possèdent à la fois un cycle eulérien et un cycle hamiltonien.

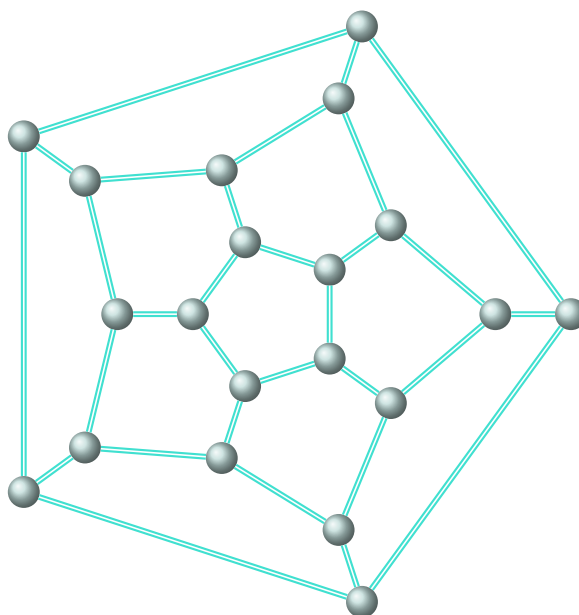


FIGURE 4.17 – Graphe du jeu icosien et du dodécahèdre (solide régulier à 12 faces pentagonales). C'est un graphe cubique car chaque sommet possède trois voisins. Ce graphe possède un cycle hamiltonien. Saurez-vous le trouver?

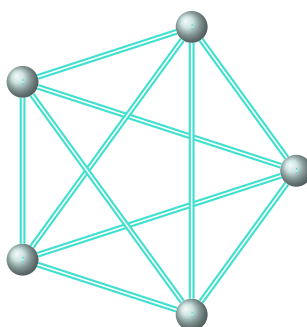


FIGURE 4.18 – Graphe K_5 : saurez-vous trouver des cycles hamiltonien et eulérien de ce graphe?

R On peut également définir une chaîne comme le graphe d'ordre n isomorphe au graphe $P_n = \{V_n = \{1, 2, \dots, n\}, E_n = \{\{1, 2\}, \{2, 3\}, \dots, \{n-1, n\}\}\}$. Par convention, on pose $P_1 = \{V_1 = \{1\}\}$ et $E_1 = \emptyset$. Les extrémités de la chaînes sont les deux sommets de degré 1.

Avec la même approche et les mêmes notations, un cycle devient alors un graphe isomorphe au graphe $C_n = \{V_n, E'_n = E_n \cup \{n, 1\}\}$, c'est à dire que la chaîne finit là où elle a commencé. L'ordre de C_n est supérieur ou égal à trois.

■ **Définition 50 — Parcours.** Un parcours d'un graphe G est une liste non vide et ordonnées de sommets de G telles que deux sommets consécutifs sont adjacents dans G . Il peut y avoir des répétitions de sommets dans un parcours, mais il n'y a pas de répétitions d'arêtes dans un cycle ou une chaîne simple.

Par exemple, $\pi = \{a, b, c, d, b\}$ est un parcours sur le graphe de la figure 4.15.

F Sous-graphes et connexité

■ **Définition 51 — Graphe connexe.** Un graphe $G = (V, E)$ est connexe si et seulement si pour tout couple de sommets (a, b) de G , il existe une chaîne d'extrémités a et b .

Par exemple, le graphe de la figure 4.1 est connexe, mais pas celui figure 4.8.

■ **Définition 52 — Sous-graphe.** Soit $G = (V, E)$ un graphe, alors $G' = \{V', E'\}$ est un sous-graphe de G si et seulement si $V' \subseteq V$ et $E' \subseteq E$.

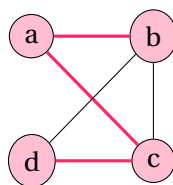


FIGURE 4.19 – Exemple de sous-graphe couvrant G en rouge : $G = (V = \{a, b, c, d\}, E = \{ab, ac, cd\})$

■ **Définition 53 — Sous-graphe couvrant.** G' est un sous-graphe couvrant de G si et seulement si G' est un sous-graphe de G et $V' = V$.

■ **Définition 54 — Sous-graphe induit.** Soit $S \subset V$ non vide. G' est un sous-graphe de G induit par S et on note $G[S]$ si et seulement si G' admet pour arêtes celles de G dont les deux extrémités sont dans S .

■ **Définition 55 — Clique.** Une clique est d'un graphe $G = (V, E)$ un sous-ensemble $C \subseteq V$ des sommets dont le sous-graphe induit $G[C]$ est complet.

Sur la figure 4.20, l'ensemble $S = \{b, c, d\}$ est un clique.

G Coloration de graphes

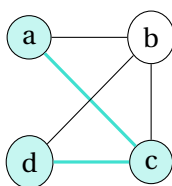


FIGURE 4.20 – Exemple de sous-graphe induit par les sommets $S = \{a, c, d\}$ en turquoise. $G[S] = (V = \{a, c, d\}, E = \{ac, cd\})$

■ **Définition 56 — Coloration.** Une coloration d'un graphe simple est l'attribution d'une couleur aux sommets de ce graphe.

■ **Définition 57 — Coloration valide.** Une coloration est valide lorsque deux sommets adjacents n'ont jamais la même couleur.

■ **Définition 58 — Nombre chromatique.** Le nombre chromatique d'un graphe G est le plus petit nombre de couleurs nécessaires pour obtenir une coloration valide de ce graphe. On le note généralement $\chi(G)$.

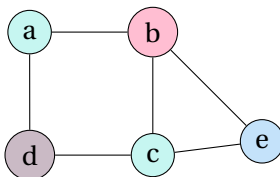


FIGURE 4.21 – Exemple de 4-coloration valide d'un graphe. Cette coloration n'est pas optimale.

■ **Définition 59 — k-coloration.** Lorsqu'une coloration de graphe utilise k couleurs, on dit d'elle que c'est une k -coloration.

■ **Définition 60 — Coloration optimale.** Une $\chi(G)$ -coloration valide est une coloration optimale d'un graphe G .

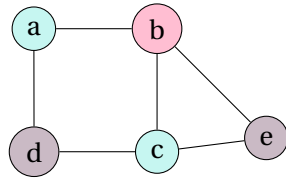


FIGURE 4.22 – Exemple de 3-coloration valide d'un graphe. Cette coloration est optimale.

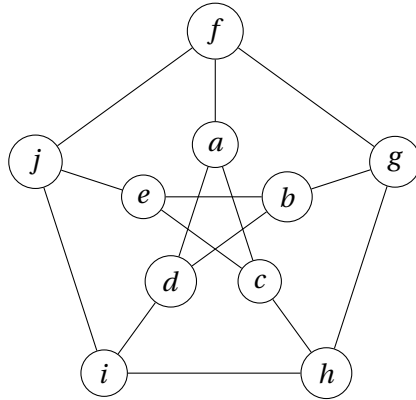


FIGURE 4.23 – Graphe de Petersen : saurez-vous proposer une coloration optimale de ce graphe sachant que son nombre chromatique vaut trois ?

H Distances

■ **Définition 61 — Distance dans un graphe simple non pondéré.** La distance d'un sommet a à un sommet b dans un graphe simple non pondéré G est la plus courte chaîne d'extrémités a et b . On la note $d_G(a, b)$.

(R) Cette définition coïncide avec la notion de distance en mathématiques. Pour les sommets a , b et c de G

- $d_G(a, b) = 0 \Leftrightarrow a = b$
- $d_G(a, b) = d_G(b, a)$
- $d_G(a, b) \leq d_G(a, c) + d_G(c, b)$

■ **Définition 62 — Valuation d'une chaîne dans un graphe pondéré.** La valuation d'une chaîne dans un graphe pondéré est la somme des poids de chacune de ses arêtes. Pour une chaîne P , on la note $v(P)$.

■ **Définition 63 — Distance dans un graphe pondéré.** La distance d'un sommet a à un sommet b dans un graphe pondéré G est la valuation minimum des chaînes d'extrémités a et b . On la note $d_{G,v}(a, b)$.

I Arbres

■ **Définition 64 — Arbre.** Un arbre est un graphe connexe et acyclique.

■ **Définition 65 — Feuilles.** Dans un arbre, les sommets de degré un sont appelés les feuilles.

■ **Définition 66 — Arbre recouvrant.** Un arbre recouvrant d'un graphe G est un sous-graphe couvrant de G qui est un arbre.

■ **Définition 67 — Arbre enraciné.** Parfois, on distingue un sommet particulier dans un arbre A : la racine r . Le couple (A, r) est un nommé arbre enraciné. On le représente un tel arbre verticalement avec la racine placée tout en haut comme sur la figure 7.1.

■ **Définition 68 — Arbre binaire.** Un arbre binaire est un graphe connexe acyclique pour lequel le degré de chaque sommet vaut au maximum trois. Le degré de la racine vaut au maximum deux.

■ **Définition 69 — Arbre binaire parfait.** Un arbre binaire parfait est un arbre dans lequel tous les niveaux sauf le dernier doivent être totalement remplis. Si le dernier n'est pas rempli totalement alors il doit être rempli de gauche à droite.

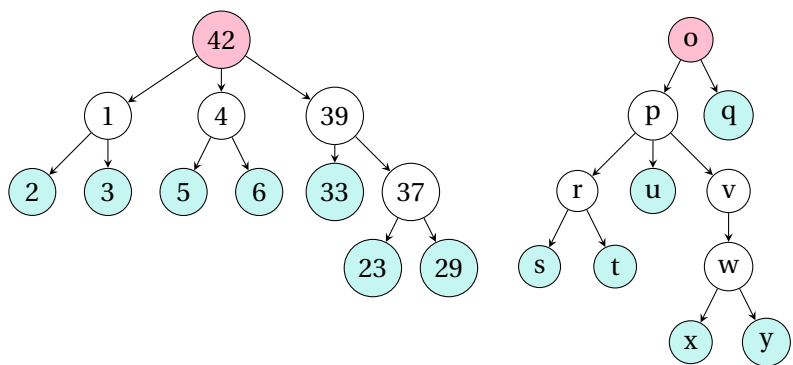


FIGURE 4.24 – Exemples d’arbres enracinés. Les racines des arbres sont en rouge, les feuilles en turquoise. Le tout forme une forêt.

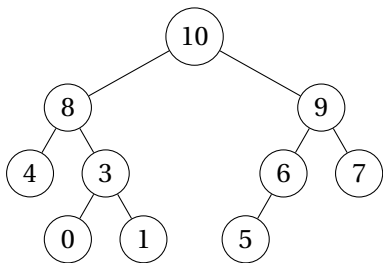


FIGURE 4.25 – Arbre binaire

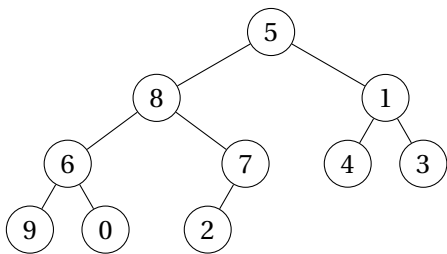





FIGURE 4.26 – Arbre binaire parfait

Ces arbres sont illustrés sur les figure 7.2 et 7.3.

PROPRIÉTÉS DES GRAPHS

À la fin de ce chapitre, je sais :


-  expliquer le lemme des poignées de mains
-  caractériser un cycle eulérien
-  caractériser un graphe connexe, acyclique ou un arbre

A Des degrés et des plans

Théorème 1 — Somme des degrés d'un graphe. Le nombre d'arêtes d'un graphe simple est égale à la moitié de la somme des degrés de sommets de ce graphe.


Plus formellement, soit $G = (V, E)$ un graphe simple alors on a :

$$2|E| = \sum_{v \in V} d(v) \quad (5.1)$$

 On appelle souvent ce théorème le lemme des poignées de mains car il peut se traduire par le fait que dans un graphe il y a toujours un nombre pair de sommets de degré impair.

Théorème 2 — Formule d'Euler pour les graphes planaires. Soit $G = (V, E)$ un graphe simple. G est planaire si le nombre de régions du plan qu'il délimite R vaut :

$$R = 2 + |E| - |V| \quad (5.2)$$

 Pour vérifier cette formule, il ne faut pas oublier la région extérieur au graphe qui compte également.

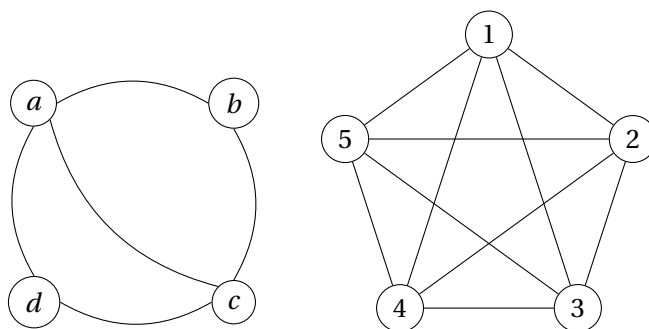


FIGURE 5.1 – Sur ces graphes, on peut vérifier les théorèmes de caractérisation des chaînes eulériennes et des cycles eulériens

B Caractérisation des chaînes, des cycles et des graphes

Théorème 3 — Caractérisation d'une chaîne eulérienne. Il existe une chaîne eulérienne dans un graphe lorsque seuls les sommets de départ et d'arrivée sont de degré impair.

Théorème 4 — Caractérisation d'un cycle eulérien. Il existe un cycle eulérien dans un graphe si tous les sommets sont de degré pair.

Pour bien visualiser ces caractérisations, on peut s'entraîner sur les graphes de la figure 5.1. Le graphe d'ordre quatre possède une chaîne eulérienne mais pas de cycle eulérien. Le graphe complet K_5 possède les deux.

Théorème 5 — Chaînes extraites et existence de chaînes. S'il existe un parcours d'un sommet a vers un sommet b dans un graphe G alors il existe une chaîne de a vers b dont les arêtes sont des arêtes du parcours.

Par transitivité, s'il existe une chaîne de a à b et une de a à c alors il existe une chaîne de b à c .

On appelle graphe hamiltonien un graphe qui possède un cycle hamiltonien (cf. définition 49). Un graphe hamiltonien :

- est connexe,
- d'ordre supérieur ou égal à trois,
- n'a pas de sommets de degré un.

Théorème 6 — Condition nécessaire pour un graphe non hamiltonien. Soit $G = (V, E)$ un graphe. Soit $U \subseteq V$ un ensemble de sommets de G . Si le nombre de composantes connexes de $G - U = (V \setminus U, E)$ est strictement supérieur au nombre de sommets de U , alors G n'est pas hamiltonien.

Théorème 7 — Condition nécessaire pour un graphe hamiltonien. Soit $G = (V, E)$ un graphe d'ordre supérieur ou égal à deux. Si pour toute paire de sommets a et b de G on a :

$$d(a) + d(b) \geq |V| \quad (5.3)$$

alors G est hamiltonien.

C Graphes acycliques et connexes

Théorème 8 — Condition nécessaire d'acyclicité d'un graphe. Soit un graphe $G = (V, E)$ possédant au moins une arête et acyclique alors G possède au moins deux sommets de degré un et on a :

$$|E| \leq |V| - 1 \quad (5.4)$$

Théorème 9 — Condition nécessaire de connexité d'un graphe. Si un graphe $G = (V, E)$ est connexe alors on a :

$$|E| \geq |V| - 1 \quad (5.5)$$

R On déduit des deux théorèmes précédents qu'un arbre (cf. définition 64) possède exactement $|V| - 1$ arêtes.

D Coloration, graphes planaires et nombre chromatique

Théorème 10 — Trois couleurs. Si tous les degrés des sommets d'un graphe planaire sont pairs, alors trois couleurs suffisent pour obtenir une coloration valide.

Théorème 11 — Quatre couleurs. Le nombre chromatique d'un graphe planaire ne dépasse jamais quatre.

On peut chercher à encadrer le nombre chromatique d'un graphe. Dans un premier temps, on peut remarquer que :

- $\chi(G) \leq |V|$, autrement dit, l'ordre d'un graphe est supérieur ou égal au nombre chromatique. L'égalité est atteinte pour les graphes complets : tous les sommets étant reliés les uns aux autres, on ne peut qu'utiliser des couleurs différentes pour chaque sommet.
- Pour un sous-graphe G' de G , on a $\chi(G') \leq \chi(G)$.

■ **Définition 70 — Degré maximum des sommets d'un graphe.** On note $\Delta(G)$ le degré maximum des sommets d'un graphe G .

■ **Définition 71 — Ordre du plus grand sous-graphe complet d'un graphe.** On note $\omega(G)$ l'ordre du plus grand sous-graphe **complet** d'un graphe G .

Théorème 12 — Encadrement du nombre chromatique. Pour un graphe G , on a :

$$\omega(G) \leq \chi(G) \leq \Delta(G) + 1 \quad (5.6)$$

E Principe d'optimalité et plus court chemin dans un graphe

Théorème 13 — Optimalité et plus court chemin dans graphe. Si $a \rightsquigarrow b$ est le plus court chemin passant par un sommet c , alors les sous-chemins $a \rightsquigarrow c$ et $c \rightsquigarrow b$ sont des plus courts chemins.

Démonstration. Soit $a \rightsquigarrow b$ le plus court chemin passant par un sommet c dans un graphe G . Si $a \rightsquigarrow c$ n'est pas le plus court chemin, alors il suffit de prendre le plus court chemin entre a et c et de le joindre à $c \rightsquigarrow b$ pour obtenir un chemin plus court de a vers b . Ce qui est en contradiction avec notre hypothèse que $a \rightsquigarrow b$ est le plus court chemin. ■

ALGORITHMES ET GRAPHS

À la fin de ce chapitre, je sais :

- ☞ parcourir un graphe en largeur et en profondeur
- ☞ utiliser une file ou un pile pour parcourir un graphe
- ☞ énoncer le principe de l'algorithme de Dijkstra (plus court chemin)
- ☞ expliquer l'intérêt d'un tri topologique
- ☞ schématiser le concept de forte connexité
- ☞ expliquer ce qu'est un arbre recouvrant
- ☞ expliquer l'intérêt d'un graphe biparti

A Parcours d'un graphe

Le parcours d'un graphe est une opération fondamentale et utilisée par de nombreux algorithmes, notamment Dijkstra et A*. On peut facilement mémoriser les différentes stratégies en observant les types d'ensemble qui sont utilisés pour stocker les sommets à parcourir au cours de l'algorithme :

1. Le parcours en **largeur** passe par tous les voisins d'un sommet avant de parcourir les descendants de ces voisins. Les sommets passent dans une **file** de type First In First Out.
2. Le parcours en **profondeur** passe par tous les descendants d'un voisin d'un sommet avant de parcourir tous les autres voisins de ce sommet. L'implémentation la plus simple et la plus commune est réursive. Mais on peut aussi l'implémenter de manière itérative en utilisant une *pile* de sommets de type Last In First Out.
3. L'algorithme de **Dijkstra** s'applique à un graphe pondéré : il passe par le voisin le plus proche d'un sommet avant de parcourir les autres voisins de ce sommet. C'est un parcours en largeur qui utilise une **file de priorités** : lorsqu'on insère un nouvel élément

dans cette file, celui-ci est placé d'après son niveau de priorité, le plus prioritaire en premier. Dans notre cas, la priorité est la distance la plus faible : la plus petite distance se situe en tête de la file.

a Parcours en largeur

Parcourir en largeur un graphe signifie qu'on cherche à visiter tous les voisins situés à une même distance d'un sommet (sur un même niveau) avant de parcourir le reste du graphe.



Vocabulary 8 — Breadth First Search ↔ Parcours en largeur

Le parcours en largeur d'un graphe (cf. algorithme 3) est un algorithme à la base de nombreux développements comme l'algorithme de Dijkstra et de Prim (cf. algorithmes 7 et 11). Il utilise une file FIFO¹ afin de gérer la découverte des voisins dans l'ordre de la largeur du graphe.

Pour matérialiser le parcours en largeur, on opère en repérant les sommets à visiter. Lorsqu'un sommet est découvert, il intègre l'ensemble des éléments à visiter, c'est-à-dire la file F . Lorsque le sommet a été traité, il quitte la file. Il est donc également nécessaire de garder la trace du passage sur un sommet afin de ne pas traiter plusieurs fois un même sommet : si un sommet a été visité alors il intègre l'ensemble des éléments visités.

Au fur et à mesure de sa progression, cet algorithme construit un arbre de parcours en largeur dans le graphe. La racine de cet arbre est l'origine du parcours. Comme un sommet de cet arbre n'est découvert qu'une fois, il a au plus un parent. L'algorithme 3 peut ne rien renvoyer et servir pour un traitement particulier sur chaque nœud. Il peut aussi renvoyer une trace du parcours dans l'arbre dans une structure de type liste (P) qui enregistre le parcours.

Algorithme 3 Parcours en largeur d'un graphe

1: Fonction PARCOURS_EN_LARGEUR(G, s)	▷ s est un sommet de G
2: $F \leftarrow$ une file FIFO vide	▷ F comme file FIFO
3: $V \leftarrow \emptyset$	▷ V ensemble des sommets visités
4: $P \leftarrow$ une liste vide	▷ P comme parcours
5: ENFILER(F, s)	
6: AJOUTER(V, s)	
7: tant que F n'est pas vide répéter	
8: $v \leftarrow$ DÉFILER(F)	
9: AJOUTER(P, v)	▷ ou traiter le sommet en place
10: pour chaque voisin x de v dans G répéter	
11: si $x \notin V$ alors	▷ x n'a pas encore été découvert
12: AJOUTER(V, x)	
13: ENFILER(F, x)	
14: renvoyer P	▷ Facultatif, on pourrait traiter chaque sommet v en place

1. First In First Out

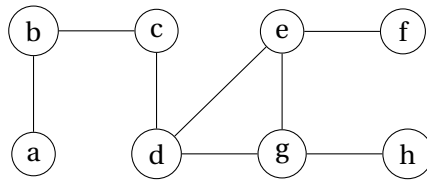


FIGURE 6.1 – Exemple de parcours en largeur au départ de a : $a \rightarrow b \rightarrow c \rightarrow d \rightarrow e \rightarrow g \rightarrow f \rightarrow h$.

b Terminaison et correction du parcours en largeur

La terminaison du parcours en largeur peut être prouvée en considérant le variant de boucle $|F| + |\bar{V}|$, c'est à dire la somme des éléments présents dans la file et du nombre de nœuds non visités. En effet, au début de la boucle, si n est l'ordre du graphe, on a $|F| + |\bar{V}| = 1 + n - 1 = n$. Puis, à chaque tour de boucle on retire un élément de la file et on ajoute ses p voisins en même temps qu'on marque les p voisins comme visités. L'évolution du variant s'écrit :

$$|F| - 1 + p + |\bar{V}| - p = |F| + |\bar{V}| - 1 \quad (6.1)$$

À chaque tour de boucle, le variant décroît donc strictement de un et atteint nécessairement zéro au bout d'un certain nombre de tours. Lorsque le variant vaut zéro $|F| + |\bar{V}| = 0$, on a donc $|F| = 0$ et $|\bar{V}| = 0$. La file est nécessairement vide et tous les nœuds ont été visités. L'algorithme se termine alors. La structure de donnée file permet de garantir la correction du parcours en largeur d'abord.

Parcourir un graphe, à partir d'un sommet de départ s , cela veut dire trouver un chemin partant de s vers tous les sommets du graphe². On remarque que tous les sommets du graphe sont à un moment ou un autre de l'algorithme **visités** et admis dans l'ensemble V : ceci vient du fait qu'on procède de proche en proche en ajoutant tous les voisins d'un sommet, sans distinction.

La correction peut se prouver en utilisant l'invariant de boucle \mathcal{J} : «Pour chaque sommet v ajouté à V et enfilé dans F , il existe un chemin de s à v .»

- Initialisation : à l'entrée de la boucle, s est ajouté à V et est présent dans la file F . Le chemin de s à s existe trivialement.
- Conservation : on suppose que l'invariant est vérifié jusqu'à une certaine itération. On cherche à montrer qu'il l'est toujours à la fin de l'itération suivante. Lors de l'exécution de cette itération, un sommet v est défilé. Ce sommet faisait déjà parti de V et par hypothèse, comme l'invariant était vérifié jusqu'à présent, il existe un chemin de s à v . Puis, les voisins de v sont ajoutés à V et enfilés. Comme ils sont voisins, il existe donc un chemin de v à ces sommets et donc il existe un chemin de s à ces sommets. À la fin de l'itération, l'invariant est donc vérifié.

2. On fait l'hypothèse que le graphe est connexe. S'il ne l'est pas, il suffit de recommencer la procédure avec un des sommets n'ayant pas été parcouru.

- Terminaison : à la fin de l'algorithme, il existe un chemin de s vers tous les sommets du graphe visités (ajoutés à V). Tous les sommets ont été parcourus.

c Complexité du parcours en largeur

La complexité de cet algorithme est lié, comme toujours, aux structures de données utilisées. Soit G un graphe d'ordre n et de taille m implémenté par une liste d'adjacence. On a choisi une file FIFO pour laquelle les opérations ENFILER et DÉFILER sont en $O(1)$. On parcourt tous les sommets et chaque liste d'adjacence est parcourue une fois. Ces opérations sont donc en $O(n + m)$.

R Utiliser une liste d'adjacence pour implémenter le graphe est très important dans ce cas car cela permet d'accéder rapidement aux voisins : le coût de cette opération est l'accès à un élément de la liste. Si on avait utilisé une matrice, on aurait été obligé de rechercher les voisins à chaque étape.

R Si le graphe est complet, on note que la complexité $O(n + m)$ est en fait une complexité en $O(n^2)$ car $2|E| = n(n - 1)$ d'après le lemme des poignées de main (cf [t1](#)).

R Si l'on avait choisi un type tableau dynamique (typiquement le type `list` en Python) au lieu d'une file FIFO pour implémenter F , alors l'opération DÉFILER ferait perdre du temps : en effet, le tableau serait réécrit dans sa totalité à chaque fois qu'une opération DÉFILER aurait lieu car on retirerait alors le premier élément du tableau et il faudrait donc allouer un autre espace mémoire à ce nouveau tableau. Une fois encore, le choix de la structure de données est important pour que l'algorithme soit efficace.

R L'ensemble V n'est pas indispensable dans l'algorithme [3](#). On pourrait se servir de la liste qui enregistre le parcours. Néanmoins, son utilisation permet de bien découpler la sortie de l'algorithme (le chemin C) de son fonctionnement interne et ainsi de prouver la terminaison.

d Parcours en profondeur

Parcourir en profondeur un graphe signifie qu'on cherche à emprunter d'abord les arêtes du premier sommet trouvé avant de parcourir les voisins de ce sommet et le reste du graphe.



Vocabulary 9 — Depth First Search ↔ Parcours en profondeur

Le parcours en profondeur d'un graphe s'exprime naturellement récursivement (cf. algorithme [4](#)). Il peut également s'exprimer de manière itérative (cf. algorithme [5](#)) en utilisant une pile P afin gérer la découverte des voisins dans l'ordre de la profondeur du graphe.

La complexité de cet algorithme est lié, comme toujours, aux structures de données utilisées. Soit G un graphe d'ordre n et de taille m implémenté par une liste d'adjacence. On a choisi

Algorithme 4 Parcours en profondeur d'un graphe (version récursive)

```

1: Fonction REC_PARCOURS_EN_PROFONDEUR( $G, s, V$ )           ▷  $s$  est un sommet de  $G$ 
2:   AJOUTER( $V, s$ )                                           ▷  $s$  est marqué visité
3:   pour chaque voisin  $x$  de  $s$  dans  $G$  répéter
4:     si  $x \notin V$  alors                                     ▷  $x$  n'a pas encore été découvert
5:       REC_PARCOURS_EN_PROFONDEUR( $G, x, V$ )

```

Algorithme 5 Parcours en profondeur d'un graphe (version itérative)

```

1: Fonction PARCOURS_EN_PROFONDEUR( $G, s$ )                 ▷  $s$  est un sommet de  $G$ 
2:    $P \leftarrow$  une file vide                               ▷  $P$  comme pile
3:    $V \leftarrow$  un ensemble vide                           ▷  $V$  comme visités
4:    $C \leftarrow$  un liste vide                               ▷  $C$  pour le parcours
5:   EMPILER( $P, s$ )
6:   tant que  $P$  n'est pas vide répéter
7:      $v \leftarrow$  DÉPILER( $P$ )
8:     AJOUTER( $C, v$ )
9:     si  $v \notin V$  alors                                   ▷  $v$  n'a pas encore été découvert
10:      AJOUTER( $V, x$ )
11:      pour chaque voisin  $x$  de  $v$  dans  $G$  répéter
12:        EMPILER( $P, x$ )
13:   renvoyer  $C$                                            ▷ Facultatif, on pourrait traiter chaque sommet  $v$  en place

```

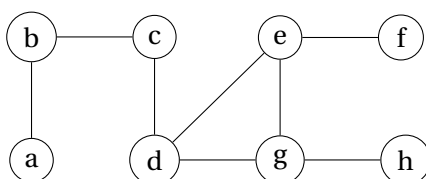


FIGURE 6.2 – Exemple de parcours en profondeur au départ de a : $a \rightarrow b \rightarrow c \rightarrow d \rightarrow g \rightarrow h \rightarrow e \rightarrow f$

une pile LIFO pour laquelle les opérations EMPILER et DÉPILER sont en $O(1)$. On parcourt tous les sommets et chaque liste d'adjacence est parcourue une fois. Ces opérations sont donc en $O(n + m)$.

B Trouver un chemin dans un graphe

On peut modifier l'algorithme 3 de parcours en largeur d'un graphe pour trouver un chemin reliant un sommet à un autre et connaître la longueur de la chaîne qui relie ces deux sommets. Il suffit pour cela de :

- garder la trace du prédécesseur (parent) du sommet visité sur le chemin,

- sortir du parcours dès qu'on a trouvé le sommet cherché (early exit),
- calculer le coût du chemin associé.

Le résultat est l'algorithme 6. Opérer cette recherche dans un graphe ainsi revient à chercher dans toutes les directions, c'est à dire sans tenir compte des distances déjà parcourues.

Algorithme 6 Longueur d'une chaîne via un parcours en largeur d'un graphe pondéré

```

1: Fonction CD_PEL( $G, a, b$ )                                ▷ Trouver un chemin de  $a$  à  $b$  et la distance associée
2:    $F \leftarrow$  une file FIFO vide                               ▷  $F$  comme file FIFO
3:    $V \leftarrow$  un ensemble vide                               ▷  $V$  comme visités
4:    $P \leftarrow$  un dictionnaire vide                           ▷  $P$  comme parent
5:   ENFILER( $F, s$ )
6:   AJOUTER( $V, s$ )
7:   tant que  $F$  n'est pas vide répéter
8:      $v \leftarrow$  DÉFILER( $F$ )
9:     si  $v$  est le sommet  $b$  alors                               ▷ Objectif atteint, early exit
10:      sortir de la boucle
11:    pour chaque voisin  $x$  de  $v$  dans  $G$  répéter
12:      si  $x \notin V$  alors                                       ▷  $x$  n'a pas encore été découvert
13:        AJOUTER( $V, x$ )
14:        ENFILER( $F, x$ )
15:         $P[x] \leftarrow v$                                        ▷ Garder la trace du parent
16:       $c \leftarrow 0$                                            ▷ Coût du chemin
17:       $s \leftarrow b$ 
18:    tant que  $s$  est différent de  $a$  répéter
19:       $c \leftarrow c + w(s, P[s])$                                ▷  $w$  est la fonction de valuation du graphe  $G$ 
20:      sommet  $\leftarrow P[s]$                                    ▷ On remonte à l'origine du chemin
21:  renvoyer  $c$ 

```

(R) Il faut noter néanmoins que le chemin trouvé et la distance associée issue de l'algorithme 6 n'est pas nécessairement la meilleure, notamment car on ne tient pas compte de la distance parcourue jusqu'au sommet recherché.

(R) Si le graphe n'est pas pondéré, cet algorithme fonctionne néanmoins, il suffit de compter le nombre de sauts pour évaluer la distance (la fonction de valuation vaut toujours 1).

C Plus courts chemins dans les graphes pondérés

(R) Un graphe non pondéré peut-être vu comme un graphe pondéré dont la fonction de valuation vaut toujours 1. La distance entre deux sommets peut alors être interprétée comme le nombre de sauts nécessaires pour atteindre un sommet.

Théorème 14 — Existence d'un plus court chemin. Dans un graphe pondéré **sans pondérations négatives**, il existe toujours un plus court chemin.

Démonstration. Un graphe pondéré possède un nombre fini de sommets et d'arêtes (cf. définition 20). Il existe donc un nombre fini de chaînes entre les sommets du graphe. Comme les valuations du graphe ne sont pas négatives, c'est à dire que $\forall e \in E, w(e) \geq 0$, l'ensemble des longueurs de ces chaînes est une partie non vide de \mathbb{N} : elle possède donc un minimum. Parmi ces chaînes, il en existe donc nécessairement une dont la longueur est la plus petite, le plus court chemin. ■

■ **Définition 72 — Plus court chemin entre deux sommets d'un graphe.** Le plus court chemin entre deux sommets a et b d'un graphe G est une chaîne \mathcal{C}_{ab} qui relie les deux sommets a et b et :

- qui comporte un minimum d'arêtes si G est un graphe non pondéré,
- dont le poids cumulé est le plus faible, c'est à dire $\min_{\mathcal{C}_{ab} \in G} \left(\sum_{e \in \mathcal{C}_{ab}} w(e) \right)$, dans le cas d'un graphe pondéré de fonction de valuation w .

■ **Définition 73 — Distance entre deux sommets.** La distance entre deux sommets d'un graphe est la longueur d'un plus court chemin entre ces deux sommets. Pour deux sommets a et b , on la note δ_{ab} . On a enfin :

$$\delta_{ab} = \min_{\mathcal{C}_{ab} \in G} \left(\sum_{e \in \mathcal{C}_{ab}} w(e) \right) \quad (6.2)$$

On se propose maintenant d'étudier les algorithmes les plus célèbres qui illustrent, dans différentes configurations, le concept de plus court chemin dans un graphe. La majorité de ces algorithmes reposent sur le principe d'optimalité de Bellman et la programmation dynamique et qui a déjà été énoncé dans le théorème 13. On peut formuler ce principe ainsi : **toute sous-chaîne entre p et q d'un plus court chemin entre a et b est un plus court chemin entre p et q .**

a Algorithme de Dijkstra

L'algorithme de Dijkstra³[dijkstra_note_1959] s'applique à des **graphes pondérés** $G = (V, E, w)$ **dont la valuation est positive**, c'est à dire que $\forall e \in E, w(e) \geq 0$. C'est un algorithme glouton op-

3. à prononcer "Daillekstra"

timal (cf. informatique commune) qui trouve les plus courts chemins entre un sommet particulier $a \in V$ et tous les autres sommets d'un graphe. Pour cela, l'algorithme classe les différents sommets par ordre croissant de leur distance minimale au sommet de départ. Dans ce but, il **parcourt en largeur le graphe en choisissant les voisins les plus proches en premier**.

Algorithme 7 Algorithme de Dijkstra, plus courts chemins à partir d'un sommet donné

```

1: Fonction DIJKSTRA( $G = (V, E, w), a$ )    ▷ Trouver les plus courts chemins à partir de  $a \in V$ 
2:    $\Delta \leftarrow a$                         ▷  $\Delta$  est l'ensemble des sommets dont on connaît la distance à  $a$ 
3:    $\Pi \leftarrow \emptyset$                     ▷  $\Pi[s]$  est le parent de  $s$  dans le plus court chemin de  $a$  à  $s$ 
4:    $d \leftarrow \emptyset$                     ▷ l'ensemble des distances au sommet  $a$ 
5:    $\forall s \in V, d[s] \leftarrow w(a, s)$         ▷  $w(a, s) = +\infty$  si  $s$  n'est pas voisin de  $a$ , 0 si  $s = a$ 
6:   tant que  $\bar{\Delta}$  n'est pas vide répéter    ▷  $\bar{\Delta}$  : sommets dont la distance n'est pas connue
7:     Choisir  $u$  dans  $\bar{\Delta}$  tel que  $d[u] = \min(d[v], v \in \bar{\Delta})$ 
8:      $\Delta = \Delta \cup \{u\}$                   ▷ On prend la plus courte distance à  $a$  dans  $\bar{\Delta}$ 
9:     pour  $x \in \bar{\Delta}$  répéter                ▷ Ou bien  $x \in \mathcal{N}_G(u) \cap \bar{\Delta}$ , pour tous les voisins de  $u$  dans  $\bar{\Delta}$ 
10:      si  $d[x] > d[u] + w(u, x)$  alors
11:         $d[x] \leftarrow d[u] + w(u, x)$       ▷ Mises à jour des distances des voisins
12:         $\Pi[x] \leftarrow u$                   ▷ Pour garder la tracer du chemin le plus court
13:   renvoyer  $d, \Pi$ 

```

(R) Il faut remarquer que les boucles imbriquées de cet algorithme peuvent être comprises comme deux étapes successives de la manière suivante :

1. On choisit un nouveau sommet u de G à chaque tour de boucle *tant que* qui est tel que $d[u]$ est la plus petite des valeurs accessibles dans $\bar{\Delta}$. **C'est le voisin d'un sommet de $\bar{\Delta}$ le plus proche de a .** Ce sommet u est alors inséré dans l'ensemble Δ : c'est la **phase de transfert** de u de $\bar{\Delta}$ à Δ .
2. Lors de la boucle *pour*, on met à jour les distances des voisins de u qui n'ont pas encore été découverts. En effet, si x n'est pas un voisin de u , alors il n'existe pas d'arête entre u et x et $w(u, x) = +\infty$. La mise à jour de la distance n'a donc pas lieu, on n'a pas trouvé une meilleure distance à x . C'est la **phase de mise à jour des distances** des voisins de u .

L'algorithme de Dijkstra procède donc de proche en proche.

■ **Exemple 25 — Application de l'algorithme de Dijkstra.** On se propose d'appliquer l'algorithme 7 au graphe représenté sur la figure 6.3. Le tableau 6.1 représente les distances successivement trouvées à chaque tour de boucle *tant que* de l'algorithme. En rouge figurent les distances les plus courtes à a à chaque tour. On observe également que certaines distances sont mises à jour sans pour autant que le sommet soit sélectionné au tour suivant.

À la fin de l'algorithme, on note donc que les distances les plus courtes de a à b, c, d, e, f sont $[5, 1, 8, 3, 6]$. Le chemin le plus court de a à b est donc $a \rightarrow c \rightarrow e \rightarrow b$. Le plus court de a à f est $a \rightarrow c \rightarrow e \rightarrow f$. C'est la structure de données Π qui garde en mémoire le prédécesseur (parent) d'un sommet sur le chemin le plus court qui permettra de reconstituer les chemins.

Δ	a	b	c	d	e	f	$\bar{\Delta}$
$\{\}$	0	7	1	$+\infty$	$+\infty$	$+\infty$	$\{a, b, c, d, e, f\}$
$\{a\}$.	7	1	$+\infty$	$+\infty$	$+\infty$	$\{b, c, d, e, f\}$
$\{a, c\}$.	6	.	$+\infty$	3	8	$\{b, d, e, f\}$
$\{a, c, e\}$.	5	.	8	.	6	$\{b, d, f\}$
$\{a, c, e, b\}$.	.	.	8	.	6	$\{d, f\}$
$\{a, c, e, b, f\}$.	.	.	8	.	.	$\{d\}$
$\{a, c, e, b, f, d\}$	$\{\}$

TABLE 6.1 – Tableau d des distances au sommet a successivement trouvées au cours de l'algorithme de Dijkstra appliqué au graphe de la figure 6.3

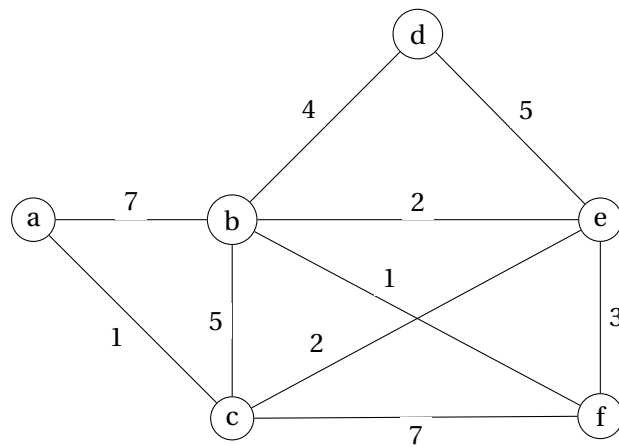


FIGURE 6.3 – Graphe pondéré à valeurs positives pour l'application de l'algorithme de Dijkstra.

Théorème 15 — L'algorithme de Dijkstra se termine et est correct.

Démonstration. Correction de l'algorithme : à chaque étape de cet algorithme, on peut distinguer deux ensembles de sommets : l'ensemble Δ est constitué des éléments dont on connaît la distance la plus courte à a et l'ensemble complémentaire $\bar{\Delta}$ qui contient les autres sommets.

D'après le principe d'optimalité, tout chemin plus court vers un sommet de $\bar{\Delta}$ passera nécessairement par un sommet de Δ . Ceci s'écrit :

$$\forall u \in \bar{\Delta}, d[u] = \min(d[v] + w[v, u], v \in \Delta) \quad (6.3)$$

On souhaite montrer qu'à la fin de chaque tour de boucle tant que (lignes 6-12), d contient les distances les plus courtes vers tous les sommets de Δ . On peut formuler cet invariant de boucle.

\mathcal{J} : à chaque fin de tour de boucle on a

$$\forall u \in \Delta, d[u] = \delta_{au} \quad (6.4)$$

$$\forall u \in \bar{\Delta}, d[u] = \min (d[v] + w[v, u], v \in \Delta) \quad (6.5)$$

À l'entrée de la boucle, l'ensemble Δ ne contient que le sommet de départ a . On a $d[a] = 0$, ce qui est la distance minimale. Pour les autres sommets de $\bar{\Delta}$, d contient :

- une valeur infinie si ce sommet n'est pas un voisin de a , ce qui, à cette étape de l'algorithme est le mieux qu'on puisse trouver,
- le poids de l'arête venant de a s'il s'agit d'un voisin, ce qui, à cette étape de l'algorithme est le mieux que l'on puisse trouver également.

On peut donc affirmer que d contient les distances entre a et tous les sommets de Δ . L'invariant est vérifié à l'entrée de la boucle.

On se place maintenant à une étape quelconque de la boucle. Notre hypothèse \mathcal{H} est que toutes les itérations précédentes sont correctes. À l'entrée de la boucle on sélectionne un sommet u , le premier de la file de priorités. Il nous faut alors montrer que $d[u] = \delta_{au}$.

u entre dans Δ , c'est à dire que $u \in \bar{\Delta}$ et $\forall v \in \bar{\Delta}, d[u] \leq d[v]$. Considérons un autre chemin de a à u passant par un sommet v de $\bar{\Delta}$. Comme on a $d[u] \leq d[v]$, cet autre chemin sera au moins aussi long que $d[u]$, sauf s'il existe des arêtes de poids négatif (ce qui n'est pas le cas).

Formellement, on peut écrire cela ainsi

$$\delta_{au} = \delta_{av} + \delta_{vu} \quad (6.6)$$

$$\delta_{au} \geq \delta_{av} \quad (6.7)$$

Par ailleurs, comme v appartient à $\bar{\Delta}$, il vérifie l'hypothèse d'induction. On a donc :

$$d[v] = \min (d[x] + w[x, v], x \in \Delta) \quad (6.8)$$

$$= \min (\delta_{ax} + w[x, v], x \in \Delta) \quad (6.9)$$

$$= \delta_{av} \quad (6.10)$$

la deuxième ligne étant obtenue grâce à l'hypothèse d'induction également.

$$d[u] \leq d[v] = \delta_{av} \quad (6.11)$$

$$\leq \delta_{av} \quad (6.12)$$

$$\leq \delta_{au} \quad (6.13)$$

Or, $d[u]$ ne peut pas être plus petit que la distance de a à u . On a donc finalement $d[u] = \delta_{au}$.

d contient donc les distances vers tous les sommets à la fin de l'exécution de l'algorithme.

Terminaison de l'algorithme : avant la boucle *tant que*, $\bar{\Delta}$ possède $n - 1$ éléments, si $n \in \mathbb{N}^*$ est l'ordre du graphe. À chaque tour de boucle *tant que*, l'ensemble $\bar{\Delta}$ décroît strictement d'un élément et atteint donc nécessairement zéro. Le cardinal de $\bar{\Delta}$ est donc un variant de boucle. L'algorithme se termine lorsque le cardinal de $\bar{\Delta}$ atteint zéro. ■

La complexité de l'algorithme de Dijkstra dépend de l'ordre n du graphe considéré et de sa taille m . La boucle *tant que* effectue exactement $n - 1$ tours. La boucle *pour* effectue à chaque fois un nombre de tour égal au nombre d'arêtes non découvertes qui partent du sommet u considéré et vont vers un sommet voisin de $\bar{\Delta}$. On ne découvre une arête qu'une seule fois, puisque le sommet u est transféré dans Δ au début de la boucle. Au final, on exécute donc la mise à jour des distances un nombre de fois égal à la taille m du graphe, c'est à dire son nombre d'arêtes. En notant la complexité du transfert c_t et la complexité de la mise à jour des distances c_d et en déroulant la boucle *tant que*, on peut écrire :

$$C(n, m) = (n - 1)c_t + mc_d \quad (6.14)$$

Les complexités c_d et c_t dépendent naturellement des structures de données utilisées pour implémenter l'algorithme.

Si on choisit une implémentation de d par un tableau, alors on a besoin de rechercher le minimum des distances pour effectuer le transfert : cela s'effectue au prix d'un tri du tableau au minimum en $c_t = O(n \log n)$. Un accès aux éléments du tableau pour la mise à jour est en $c_d = O(1)$. On a donc $C(n) = (n - 1)O(n \log n) + mO(1) = O(n^2 \log n)$.

Si d est implémentée par une file à priorités (un tas) comme le propose Johnson [johnson_efficient_1977], alors on a $c_t = O(\log n)$ et $c_d = O(\log n)$. La complexité est alors en $C(n) = (n + m) \log n$. Cependant, pour que le tas soit une implémentation pertinente, il est nécessaire que $m = O(\frac{n^2}{\log n})$, c'est à dire que le graphe ne soit pas complet, voire un peu creux!

■ **Exemple 26 — Usage de l'algorithme de Dijkstra** . Le protocole de routage OSPF implémente l'algorithme de Dijkstra. C'est un protocole qui permet d'automatiser le routage sur les réseaux internes des opérateurs de télécommunication. Les routeurs sont les sommets du graphe et les liaisons réseaux les arêtes. La pondération associée à une liaison entre deux routeurs est calculée à partir des performances en termes de débit de la liaison. Plus liaison possède un débit élevé, plus la distance diminue.

OSPF est capable de relier des centaines de routeurs entre eux, chaque routeur relayant les paquets IP de proche en proche en utilisant le plus court chemin de son point de vue^a. Le protocole garantit le routage des paquets par les plus courts chemins en temps réel. Chaque routeur calcule ses propres routes vers toutes les destinations, périodiquement. Si une liaison réseau s'effondre, le routeurs en sont informés et recalculent d'autres routes immédiatement. La puissance de calcul nécessaire pour exécuter l'algorithme sur un routeur, même dans le cas d'un réseau d'une centaine de routeur, est relativement faible car la plupart des réseaux de télécommunications sont des graphes relativement creux. Ce n'est pas rentable de créer des graphes de télécommunications complets, même si ce serait intéressant pour le consommateur et très robuste!

^a. Cela fonctionne grâce au principe d'optimalité de Bellman!

b Algorithme de Bellman-Ford

L'algorithme de Bellman-Ford calcule les plus courts chemins depuis un sommet de départ, comme l'algorithme de Dijkstra. Cependant, il s'applique à des **graphes pondérés et orientés**

dont les pondérations peuvent être négatives mais sans cycles de longueur négative [bellman_routing_1958, ford_jr_network_1956, moore_shortest_1959].

(R) Soit un graphe pondéré non orienté qui possède des poids négatifs. Comme les arêtes d'un graphe non orienté sont des cycles, on ne peut pas appliquer l'algorithme de Bellman-Ford. On lui préférera alors Dijkstra.

(R) Les poids négatifs peuvent représenter des transferts de flux (chaleur en chimie, argent en économie) et sont donc très courants.

Algorithme 8 Algorithme de Bellman-Ford, plus courts chemins à partir d'un sommet donné

```

1: Fonction BELLMAN_FORD( $G = (V, E, w), a$ )
2:    $\Pi \leftarrow$  un dictionnaire vide       $\triangleright \Pi[s]$  est le parent de  $s$  dans le plus court chemin de  $a$  à  $s$ 
3:    $d \leftarrow$  ensemble des distances au sommet  $a$ 
4:    $d[s] \leftarrow w(a, s)$                  $\triangleright w(a, s) = +\infty$  si  $s$  n'est pas voisin de  $a$ , 0 si  $s = a$ 
5:   pour _ de 1 à  $|V| - 1$  répéter           $\triangleright$  Répéter  $n - 1$  fois
6:     pour  $(u, v) = e \in E$  répéter         $\triangleright$  Pour toutes les arêtes du graphe
7:       si  $d[v] > d[u] + w(u, v)$  alors       $\triangleright$  Si le chemin est plus court par là...
8:          $d[v] \leftarrow d[u] + w(u, v)$        $\triangleright$  Mises à jour des distances des voisins
9:          $\Pi[v] \leftarrow u$                  $\triangleright$  Pour garder la tracer du chemin
10:  renvoyer  $d, \Pi$ 

```

■ **Exemple 27 — Application de l'algorithme de Bellman-Ford.** On se propose d'appliquer l'algorithme 8 au graphe pondéré et orienté représenté sur la figure 6.4. On note qu'il contient une pondération négative de b à f mais pas de cycle à pondération négative. Le tableau 6.2 représente les distances successivement trouvées à chaque itération.

On observe que le chemin de a à f emprunte bien l'arc de pondération négative.

Il faut noter que l'algorithme a convergé avant la fin de l'itération dans cas. C'est un des axes d'amélioration de cet algorithme.

N° d'itération	a	b	c	d	e	f
1	0	$+\infty$	$+\infty$	$+\infty$	$+\infty$	$+\infty$
2	0	5	1	8	3	6
3	0	5	1	8	3	4
4	0	5	1	8	3	4
5	0	5	1	8	3	4

TABLE 6.2 – Tableau d des distances au sommet a successivement trouvées au cours de l'algorithme de Bellman-Ford appliqué au graphe de la figure 6.4

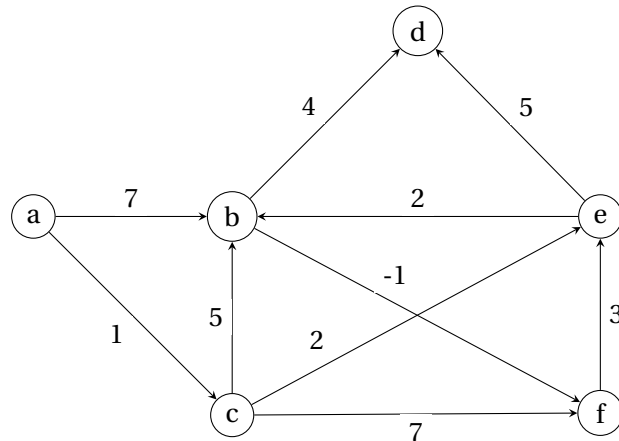


FIGURE 6.4 – Graphe pondéré et orienté à valeurs positives et négatives pour l’application de l’algorithme de Bellman-Ford.

La complexité de l’algorithme 8 est en $O(nm)$ si n est l’ordre du graphe et m sa taille.

■ **Exemple 28 — Protocole de routage RIP.** Le protocole de routage RIP utilise l’algorithme de Bellman-Ford pour trouver les plus courts chemins dans un réseau de routeur. Il est moins adapté que OSPF pour les grands réseaux.

c Algorithme de Floyd-Warshall

L’algorithme de Floyd-Warshall [floyd_algorithm_1962, roy_transitivite_1959, warshall_theorem_1962] est l’application de la programmation dynamique à la recherche de **l’existence d’un chemin entre toutes les paires de sommets d’un graphe orienté et pondéré**. Les distances trouvées sont les plus courtes. Les pondérations du graphe peuvent être négatives mais on exclue tout circuit de poids strictement négatif.

Soit un graphe orienté et pondéré $G = (V, E, w)$. G peut être modélisé par une matrice d’adjacence M

$$\forall i, j \in \llbracket 0, |V| - 1 \rrbracket, M = \begin{cases} w(v_i, v_j) & \text{si } (v_i, v_j) \in E \\ +\infty & \text{si } (v_i, v_j) \notin E \\ 0 & \text{si } i = j \end{cases} \quad (6.15)$$

Un exemple de graphe associé à la matrice d’adjacence :

$$M_{\text{init}} = \begin{pmatrix} 0 & 8 & +\infty & 1 \\ +\infty & 0 & 1 & +\infty \\ 4 & +\infty & 0 & +\infty \\ +\infty & 2 & 9 & 0 \end{pmatrix} \quad (6.16)$$

est donné sur la figure 6.5. Sur cet exemple, le chemin le plus court de v_4 à v_3 vaut 3 et passe par v_2 .

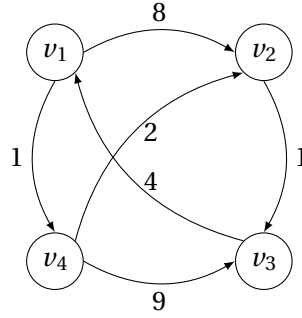


FIGURE 6.5 – Exemple de graphe orienté et pondéré pour expliquer le concept de matrice d’adjacence.

Pour trouver le plus court chemin entre deux sommets, on essaye tous les chemins de toutes les longueurs possibles et on ne garde que les plus courts. Chaque étape p de l’algorithme de Floyd-Warshall est donc constitué d’un allongement **éventuel** du chemin par le sommet v_p . À l’étape p , on associe une matrice M_p qui contient la longueur des chemins les plus courts d’un sommet à un autre passant par des sommets de l’ensemble $\{v_0, v_1, \dots, v_p\}$. On construit ainsi une suite de matrice finie $(M_p)_{p \in \llbracket 0, n-1 \rrbracket}$ et on initialise la matrice M avec avec M_{init} .

Supposons qu’on dispose de M_{p-1} . Considérons un chemin \mathcal{C} entre v_i et v_j dont la longueur est minimale et dont les sommets intermédiaires sont dans $\{v_0, v_1, \dots, v_{p-1}\}$, $p \leq n$. Pour un tel chemin :

- soit \mathcal{C} passe par v_p . Dans ce cas, \mathcal{C} est la réunion de deux chemins dont les sommets sont dans $\{v_0, v_1, \dots, v_p\}$: celui de v_i à v_p et celui de v_p à v_j .
- soit \mathcal{C} ne passe pas par v_p .

Entre ces deux chemins, on choisira le chemin le plus court.

Disposer d’une formule de récurrence entre M_p et M_{p-1} permettrait de montrer que le problème du plus court chemin entre deux sommets d’un graphe orienté et pondéré est à sous-structure optimale. On pourrait alors utiliser la programmation dynamique pour résoudre le problème. Or, on peut traduire notre explication ci-dessus par la relation de récurrence suivante :

$$\forall p \in \llbracket 0, n-1 \rrbracket, \forall i, j \in \llbracket 0, n-1 \rrbracket, M_p(i, j) = \min(M_{p-1}(i, j), M_{p-1}(i, p) + M_{p-1}(p, j)) \quad (6.17)$$

Pour $p = 0$, on pose $M_{-1} = M_{\text{init}}$.

L’algorithme de Floyd-Warshall 9 n’est que le calcul de la suite de ces matrices. C’est un bel exemple de programmation dynamique.

(R) Cet algorithme effectue le même raisonnement que Bellman-Ford mais avec un vision globale, à l’échelle du graphe tout entier, pas uniquement par rapport à un sommet de départ.

Algorithme 9 Algorithme de Floyd-Warshall, plus courts chemins entre toutes les paires de sommet

```

1 : Fonction FLOYD_WARSHALL( $G = (V, E, w)$ )
2 :    $M \leftarrow$  la matrice d'adjacence de  $G$ 
3 :   pour  $p$  de 0 à  $|V| - 1$  répéter
4 :     pour  $i$  de 0 à  $|V| - 1$  répéter
5 :       pour  $j$  de 0 à  $|V| - 1$  répéter
6 :          $M(i, j) = \min(M(i, j), M(i, p) + M(p, j))$ 
7 :   renvoyer  $M$ 

```

■ **Exemple 29 — Application de l'algorithme de Floyd-Warshall.** Si on applique l'algorithme au graphe de la figure 6.5, alors on obtient la série de matrices suivantes :

$$M_0 = \begin{pmatrix} 0 & 8 & +\infty & 1 \\ +\infty & 0 & 1 & +\infty \\ 4 & +\infty & 0 & +\infty \\ +\infty & 2 & 9 & 0 \end{pmatrix} \quad (6.18)$$

$$M_1 = \begin{pmatrix} 0 & 8 & +\infty & 1 \\ +\infty & 0 & 1 & +\infty \\ 4 & 12 & 0 & 5 \\ +\infty & 2 & 9 & 0 \end{pmatrix} \quad (6.19)$$

$$M_2 = \begin{pmatrix} 0 & 8 & 9 & 1 \\ +\infty & 0 & 1 & +\infty \\ 4 & 12 & 0 & 5 \\ +\infty & 2 & 3 & 0 \end{pmatrix} \quad (6.20)$$

$$M_3 = \begin{pmatrix} 0 & 8 & 9 & 1 \\ 5 & 0 & 1 & 6 \\ 4 & 12 & 0 & 5 \\ 7 & 2 & 3 & 0 \end{pmatrix} \quad (6.21)$$

$$M_4 = \begin{pmatrix} 0 & 3 & 4 & 1 \\ 5 & 0 & 1 & 6 \\ 4 & 7 & 0 & 5 \\ 7 & 2 & 3 & 0 \end{pmatrix} \quad (6.22)$$

d A*

L'algorithme A*⁴ est un algorithme couteau suisse qui peut être considéré comme un algorithme de Dijkstra muni d'une heuristique : là où Dijkstra ne tient compte que du coût du chemin déjà parcouru, A* considère ce coût et une heuristique qui l'informe sur le reste du chemin à parcourir. Il faut bien remarquer que le chemin qu'il reste à parcourir n'est pas nécessai-

4. prononcer *A étoile* ou *A star*

rement déjà exploré : parfois il est même impossible d'explorer tout le graphe. Si l'heuristique pour évaluer le reste du chemin à parcourir est bien choisie, alors A* converge aussi vite voire plus vite que Dijkstra[unswmechatronics_dijkstras_2013].

■ **Définition 74 — Heuristique admissible.** Une heuristique \mathcal{H} est admissible si pour tout sommet du graphe, $\mathcal{H}(s)$ est une borne inférieure de la plus courte distance séparant le sommet de départ du sommet d'arrivée.

■ **Définition 75 — Heuristique cohérente.** Une heuristique \mathcal{H} est cohérente si pour tout arête (s, p) du graphe $G = (V, E, w)$, $\mathcal{H}(s) \leq \mathcal{H}(p) + w(s, p)$.

■ **Définition 76 — Heuristique monotone.** Une heuristique \mathcal{H} est monotone si l'estimation du coût **total** du chemin ne décroît pas lors du passage d'un sommet à ses successeurs. Pour un chemin (s_0, s_1, \dots, s_n) , on $\forall 0 \leq i < j \leq n, c(s_j) \geq c(s_i)$.

Soit $G = (V, E, w)$ un graphe orienté. Soit d la fonction de distance utilisée par l'algorithme de Dijkstra (cf. algorithme 7). A*, muni d'une fonction h permettant d'évaluer l'heuristique, calcule alors le coût total pour aller jusqu'à un sommet p comme suit :

$$c(p) = d(p) + h(p) \quad (6.23)$$

Le coût obtenu n'est pas nécessairement optimal, il dépend de l'heuristique.

Supposons que l'on cherche le chemin le plus court entre les sommets s_0 et p . Supposons que l'on connaisse un chemin optimal entre s_0 et un sommet s . Alors on peut écrire que le coût total vers le sommet p vaut :

$$c(p) = d(p) + h(p) \quad (6.24)$$

$$= d(s) + w(s, p) + h(p) \quad (6.25)$$

$$= d(s) + h(s) + w(s, p) - h(s) + h(p) \quad (6.26)$$

$$= c(s) + w(s, p) - h(s) + h(p) \quad (6.27)$$

Ainsi, on peut voir l'algorithme A* comme un algorithme de Dijkstra muni :

- de la distance $\tilde{d} = c$,
- et de la pondération $\tilde{w}(s, p) = w(s, p) - h(s) + h(p)$.

L'algorithme 10 donne le détail de la procédure à suivre.

D Arbres recouvrants

Les arbres recouvrants sont des éléments essentiels de l'industrie, notamment du point de vue de l'efficacité, de la robustesse et de l'optimisation. En ce sens, ils sont également indispensables à toute vision durable de notre développement. L'idée d'un arbre recouvrant est de ne sélectionner que certaines arêtes dans un graphe pondéré afin de garantir un service optimale (en fonction des pondérations). Les arbres recouvrants sont donc utilisés dans les domaines des réseaux d'énergie, des télécommunications, des réseaux de fluides mais également

Algorithme 10 A*

```

1: Fonction ASTAR( $G = (V, E, w), a$ ) ▷ Sommet de départ  $a$ 
2:    $\Delta \leftarrow a$ 
3:    $\Pi \leftarrow$ 
4:    $\tilde{d} \leftarrow$  l'ensemble des distances au sommet  $a$ 
5:    $\forall s \in V, \tilde{d}[s] \leftarrow \tilde{w}(a, s)$  ▷ Le graphe est partiel, l'heuristique fait le reste
6:   tant que  $\tilde{\Delta}$  n'est pas vide répéter ▷  $\tilde{\Delta}$  : sommets dont la distance n'est pas connue
7:     Choisir  $u$  dans  $\tilde{\Delta}$  tel que  $\tilde{d}[u] = \min(\tilde{d}[v], v \in \tilde{\Delta})$ 
8:      $\Delta = \Delta \cup \{u\}$ 
9:     pour  $x \in \tilde{\Delta}$  répéter ▷ Ou bien  $x \in \mathcal{N}_G(u) \cap \tilde{\Delta}$ , pour tous les voisins de  $u$  dans  $\tilde{\Delta}$ 
10:      si  $\tilde{d}[x] > \tilde{d}[u] + \tilde{w}(u, x)$  alors
11:         $\tilde{d}[x] \leftarrow \tilde{d}[u] + \tilde{w}(u, x)$ 
12:         $\Pi[x] \leftarrow u$  ▷ Pour garder la tracer du chemin le plus court
13:   renvoyer  $\tilde{d}, \Pi$ 

```

en intelligence artificielle et en électronique. Les deux algorithmes phares pour construire des arbres recouvrants sont l'algorithme de Kruskal [**kruskal_shortest_1956**] et l'algorithme de Prim [**prim_shortest_1957**].

a Algorithme de Prim

L'algorithme de Prim est un algorithme glouton optimal qui s'applique aux graphes pondérés connexes. Pour construire l'arbre, l'algorithme part d'un sommet et fait croître l'arbre en choisissant un sommet dont la distance est la plus faible et n'appartenant pas à l'arbre, garantissant ainsi l'absence de cycle.

Algorithme 11 Algorithme de Prim, arbre recouvrant

```

1: Fonction PRIM( $G = (V, E, w)$ )
2:    $T \leftarrow \emptyset$  ▷ la sortie : l'ensemble des arêtes de l'arbre recouvrant
3:    $S \leftarrow s$  un sommet quelconque de  $V$ 
4:   tant que  $S \neq V$  répéter
5:      $(u, v) \leftarrow \min(w(u, v), u \in S, v \in E)$  ▷ Choix glouton!
6:      $S \leftarrow S \cup \{v\}$ 
7:      $T \leftarrow T \cup \{(u, v)\}$ 
8:   renvoyer  $T$ 

```

La complexité de cet algorithme, si l'on utilise un tas binaire, est en $O(m \log n)$.

b Algorithme de Kruskal

L'algorithme de Kruskal (cf. algorithme 12) est un algorithme glouton optimal qui s'applique aux graphes pondérés. Le graphe peut ne pas être connexe et dans ce cas on obtient

un forêt d'arbres recouvrants. Pour construire la forêt et effectuer un choix d'arête, il ordonne les arêtes du graphe par ordre de pondération croissante.

Algorithme 12 Algorithme de Kruskal, arbre recouvrant

```

1: Fonction KRUSKAL( $G = (V, E, w)$ )
2:    $T \leftarrow \emptyset$                                 ▷ la sortie : l'ensemble des arêtes de l'arbre recouvrant
3:   pour  $k$  de 1 à  $|E|$  répéter
4:      $e \leftarrow$  l'arête de pondération la plus faible de  $E$                                 ▷ Choix glouton!
5:     si  $(S, T \cup \{e\}, w)$  est un graphe acyclique alors
6:        $T \leftarrow T \cup \{e\}$ 
7:   renvoyer  $T$ 
  
```

Si on utilise une structure de tas ainsi la complexité de cet algorithme est en $O(m \log m)$ si $m = |E|$ est le nombre d'arêtes du graphe.

E Tri topologique d'un graphe orienté

a Ordre dans un graphe orienté acyclique

Dans un graphe orienté (cf. définition 26) acyclique, les arcs définissent un **ordre partiel**, le sommet à l'origine de l'arc pouvant être considéré comme le prédécesseur du sommet à l'extrémité de l'arc. Par exemple, sur la figure 6.6, a et b sont des prédécesseurs de d et e est un prédécesseur de g . Mais ces arcs ne disent rien de l'ordre entre e et h , l'ordre n'est pas total.

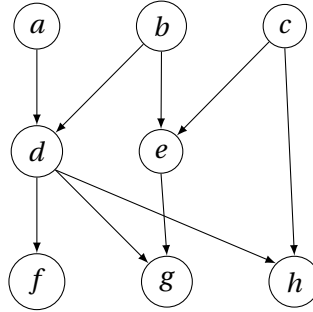


FIGURE 6.6 – Exemple de graphe orienté acyclique

L'algorithme de tri topologique permet de créer un ordre total \leq sur un graphe orienté acyclique. Formulé mathématiquement :

$$\forall (v, u) \in V^2, (v, u) \in E \implies v \leq u \quad (6.28)$$

Sur l'exemple de la figure 4.4, plusieurs ordre topologiques sont possibles. Par exemple :

- a,b,c,d,e,f,g,h
- a,b,d,f,c,h,e,g

b Tri topologique et détection de cycles dans un graphe orienté

L'algorithme de tri topologique permet de construire un ordre dans un graphe orienté acyclique. C'est en fait un parcours en profondeur du graphe qui construit une pile en ajoutant le concept de date à chaque sommet : une date de début qui correspond au début du traitement du sommets et une date de fin qui correspond à la fin du traitement du sommet par l'algorithme. La pile contient à la fin les sommets dans un ordre topologique, les sommets par ordre de date de fin de traitement.

Au cours du parcours en profondeur, un sommet passe tout d'abord de l'ensemble des sommets non traités à l'ensemble des sommets en cours de traitement (date de début). Puis, lorsque la descente est finie (plus aucun arc ne sort du sommet courant), le sommet passe de l'ensemble en cours de traitement à l'ensemble des sommets traités (date de fin).

Algorithme 13 Algorithme de tri topologique

```

1: Fonction TOPO_SORT( $G = (V, E)$ )
2:   pile  $\leftarrow$  une pile vide ▷ Contiendra les sommets dans l'ordre topologique
3:   états  $\leftarrow$  un tableau des états des sommets ▷ pas traité, en cours de traitement ou traité
4:   dates  $\leftarrow$  un tableau des dates associées aux sommets
5:   Les cases du tableau états sont initialisées à «pas traité»
6:   Les cases du tableau dates sont initialisées à max_int ▷ Date inconnue représentée par max_int
7:   pour chaque sommet  $v$  de  $G$  répéter
8:     si  $v$  n'est pas traité alors
9:       TOPO_DFS( $G = (V, E)$ , pile, états, dates,  $v$ , 0)
10:  renvoyer (pile, dates)
11:
12: Fonction TOPO_DFS( $G = (V, E)$ , pile, états, dates,  $v$ , date)
13:   états[ $v$ ]  $\leftarrow$  «en cours de traitement»
14:   dates[ $v$ ]  $\leftarrow$  date ▷ Au début de l'exploration la date de  $v$  vaut date
15:   pour chaque voisin  $u$  de  $v$  répéter
16:     si  $u$  n'est pas traité alors TOPO_DFS( $G = (V, E)$ , pile, états, dates,  $u$ , (date + 1))
17:   états[ $v$ ]  $\leftarrow$  «traité»
18:   dates[ $v$ ] + = 1 ▷ Pour distinguer le début de la fin de l'exploration
19:   EMPILER( $v$ , pile)

```

F Composantes fortement connexes d'un graphe orienté et 2-SAT

■ **Définition 77** — **Composante fortement connexe d'un graphe orienté** $G = (V, E)$. Une composante fortement connexe d'un graphe orienté G est un sous-ensemble S de ses sommets, maximal au sens de l'inclusion, tel que pour tout couple de sommets $(s, t) \in S$ il existe un chemin de s à t dans G .

Le calcul des composantes connexes d'un graphe est par exemple utilisé pour résoudre le problème 2-SAT. Dans le cadre de ce problème, on dispose d'une formule logique sous la forme conjonctive normale et chaque clause comporte deux variables. L'idée est de construire un graphe à partir de la formule de cette formule F . Supposons qu'elle soit constituée de m clauses et n variables (v_1, v_2, \dots, v_n) . On élabore alors un graphe $G = (V, E)$ à $2n$ sommets et $2m$ arêtes. Les sommets représentent les n variables v_i ainsi que leur négation $\neg v_i$. Les arêtes sont construites de la manière suivante : on transforme chaque clause de F de la forme $v_i \vee v_j$ en deux implications $\neg v_1 \Rightarrow v_2$ ou $\neg v_2 \Rightarrow v_1$. Cette transformation utilise le fait que la formule $a \Rightarrow b$ est équivalent à $\neg a \vee b$.

Théorème 16 F n'est pas satisfaisable si et seulement s'il existe une composante fortement connexe contenant une variable v_i et sa négation $\neg v_i$.

Démonstration. (\Leftarrow) S'il existe une composante fortement connexe contenant a et $\neg a$, alors cela signifie $F : (a \Rightarrow \neg a) \wedge (\neg a \Rightarrow a)$. Or cette formule n'est pas satisfaisable. En effet, si a est vrai alors $(a \Rightarrow \neg a)$ est faux, car du vrai on ne peut pas conclure le faux d'après la définition sémantique de l'implication. De même, si a est faux alors $(\neg a \Rightarrow a)$ est faux, pour la même raison. Dans tous les cas, la formule est fautive. F n'est pas satisfaisable.

(\Rightarrow), par contraposée. Supposons qu'il n'existe pas de composante fortement connexe contenant a et $\neg a$. Cela peut se traduire en la formule $F : (a \Rightarrow \neg a) \vee (\neg a \Rightarrow a)$: soit il n'existe aucun chemin de a à $\neg a$, soit il existe un chemin dans un seul sens, mais pas dans les deux. Cette formule F est toujours satisfaisable. En effet, si a est vrai, alors $\neg a \Rightarrow a$ est vraie, car *ex falso quodlibet*, et donc F est vraie. Si a est faux, alors $a \Rightarrow \neg a$ est vraie pour la même raison. Dans tous les cas, F est vraie. On peut également le montrer en remarquant que F s'écrit $(a \vee \neg a) \vee (\neg a \vee a) = a \vee \neg a$. F est donc satisfaisable. ■

On peut montrer que SAT-2 est un problème de décision polynomial. C'est une restriction à des clauses de deux variables du problème général SAT qui lui est NP-complet.

G Graphes bipartis et couplage maximum

Théorème 17 — Caractérisation des graphes bipartis. Un graphe est biparti si et seulement s'il ne possède aucun cycle de longueur impair.

Pour savoir si un graphe est biparti on pourrait donc rechercher les cycles et évaluer leurs longueurs. Il existe cependant une autre approche. Un graphe biparti est un graphe bicolorable comme le montre la figure 4.6.

a Couplage dans un graphe biparti

■ **Définition 78 — Couplage.** Un couplage Γ dans un graphe non orienté $G = (V, E)$ est un

ensemble d'arêtes deux à deux non adjacentes. Formellement :

$$\forall (e_1, e_2) \in E^2, e_1 \neq e_2 \implies e_1 \cap e_2 = \emptyset \quad (6.29)$$

c'est à dire que les sommets de e_1 et e_2 ne sont pas les mêmes.

■ **Définition 79 — Sommets couplés, sommets exposés.** Un sommet est couplé s'il fait parti d'une arête de Γ . Un sommet est exposé s'il ne fait pas parti des arêtes de Γ , c'est-à-dire il n'est pas couplé.

■ **Définition 80 — Couplage maximal.** Un couplage maximal est tel que si on lui ajoute une arête, ce n'est plus un couplage. Il est donc maximal au sens de l'inclusion.

■ **Définition 81 — Couplage de cardinal maximum.** Un couplage de cardinal maximum est un couplage contenant le plus grand nombre d'arêtes possible.

■ **Exemple 30 — Affectation des cadeaux sous le sapin .** Au pied du sapin de Noël, un papa a disposé six cadeaux dont les paquets sont tous différents et numérotés de 0 à 5^a. Il a décidé que les cadeaux seraient répartis en fonction des paquets que les enfants préfèrent.

Ses cinq enfants expriment donc leurs préférences. Le papa pourra-t-il affecter un cadeau à chaque enfant et faire en sorte que ce cadeau soit un de leurs préférés?

Évidemment la réponse à cette question dépend des préférences émises par les enfants. Supposons qu'ils se soient exprimés ainsi :

Alix 0,2

Brieuc 1,3,4,5

Céline 1,2

Dimitri 0,1,2

Enora 2

On peut représenter par un graphe biparti cette situation comme sur la figure 6.7. Dans ce cas précis, comme il y a quatre enfants qui ne veulent que trois les trois premiers cadeaux, il n'y a pas de solution. Mais si Enora avait choisit 4 et 5???

^a. Ce papa est informaticien!

(R) Si les arêtes du graphe sont valuées (graphe pondéré), alors la recherche d'un couplage de cardinal maximum et de poids minimum dans un graphe biparti est en fait le problème de l'**affectation des ressources**. Ceci n'est pas au programme.

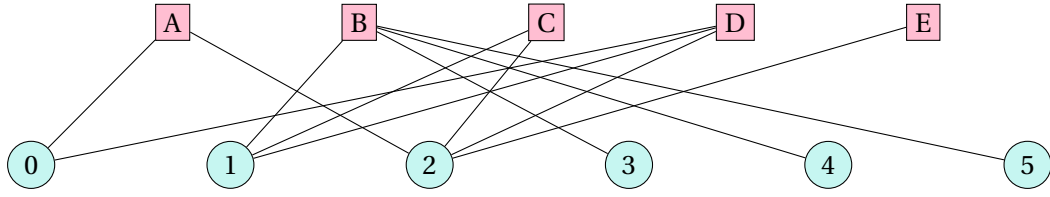


FIGURE 6.7 – Exemple de graphe biparti pour un problème d'affectation sans solution.

b Chemin augmentant

Pour résoudre le problème de trouver un couplage de cardinal maximum, on peut procéder en suivant l'algorithme 14. Il s'agit de construire un chemin augmentant pour atteindre un couplage de cardinal maximum.

■ **Définition 82 — Chemin alternant.** Un chemin alternant dans un graphe non orienté G et pour un couplage Γ est tel que les arêtes appartiennent successivement à Γ et $E \setminus \Gamma$.

■ **Définition 83 — Chemin augmentant.** Un chemin augmentant est un chemin alternant dont les extrémités sont des sommets exposés, c'est-à-dire qui n'appartiennent pas au couplage Γ .

La stratégie de l'algorithme de recherche d'un couplage de cardinal maximum est la suivante : à partir d'un couplage Γ , on construit un nouveau couplage de cardinal supérieur à l'aide d'un chemin augmentant comme le montre la figure 6.8.

Dans un graphe **biparti**, il est facile d'augmenter la taille d'un couplage jusqu'au cardinal maximum :

1. s'il existe deux sommets exposés reliés par une arête, il suffit d'ajouter cette arête au couplage. Puis, on appelle récursivement l'algorithme sur ce nouveau couplage.
2. sinon il faut trouver un chemin augmentant π dans le graphe.
 - (a) s'il n'y en a pas, l'algorithme est terminé.
 - (b) sinon on effectue la différence symétrique entre le couplage Γ et l'ensemble des arêtes du chemin augmentant π pour obtenir le nouveau couplage : $\Gamma \oplus \pi = \{e \in E, e \in \Gamma \setminus \pi \cup e \in \pi \setminus \Gamma\}$. Puis, on appelle récursivement l'algorithme avec ce nouveau couplage.

Il faut noter que le cardinal du couplage n'augmente pas nécessairement lorsqu'on effectue la différence symétrique mais il ne diminue pas.

Pour trouver un chemin augmentant dans un graphe biparti $G = ((U, D), E)$, on cherche le plus court chemin entre deux sommets exposés dans un graphe orienté auxiliaire G_o construit de la manière suivante :

1. toutes les arêtes de E qui n'appartiennent pas au couplage Γ sont orientées de U vers D .
2. toutes les arêtes de Γ sont orientées de D vers U .

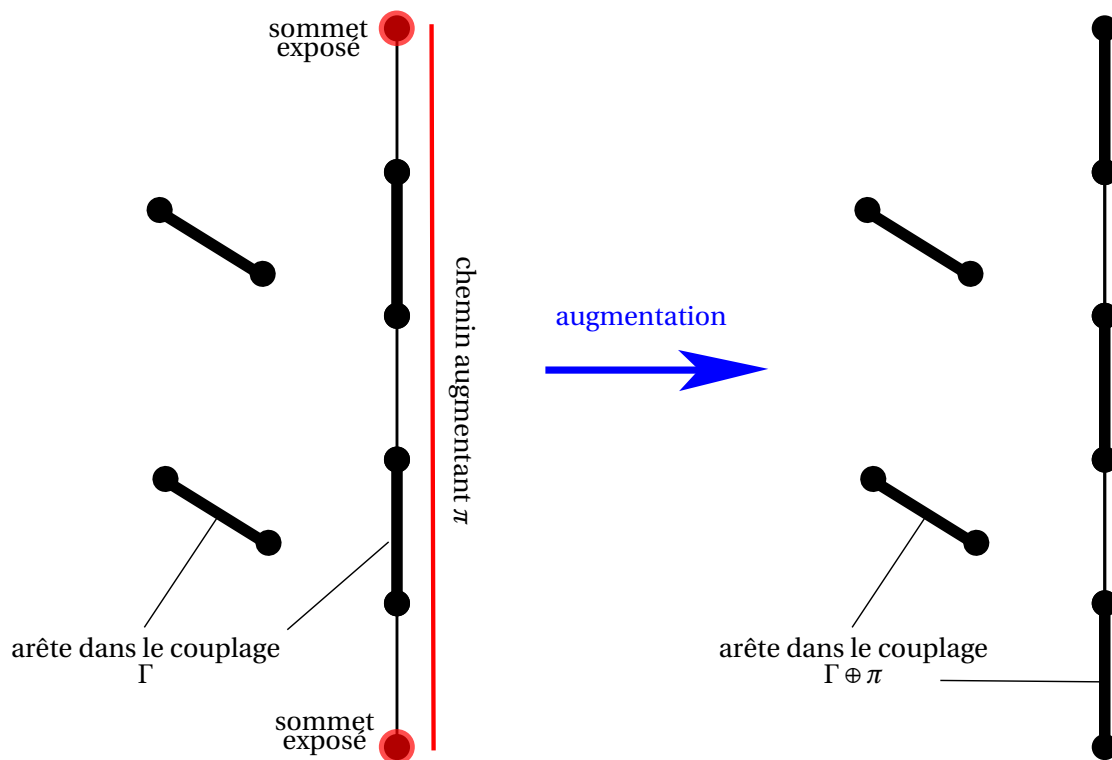
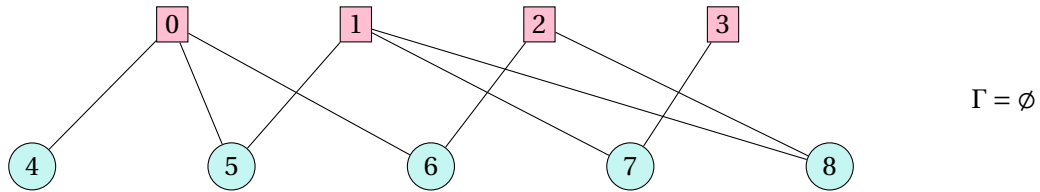


FIGURE 6.8 – Illustration de la construction d'un couplage de cardinal supérieur grâce à un chemin augmentant. (Source originale : Wikimedia Commons)

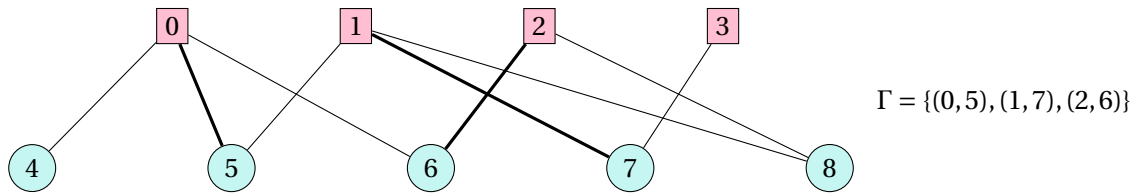
Le plus court chemin entre deux sommets exposés de G_o est nécessairement un chemin augmentant, son caractère alternant vient du fait que le graphe est biparti.

La figure 6.9 illustre les différentes étapes de l'algorithme. On vérifie bien que le résultat est correct : chaque enfant aura bien un cadeau qu'il avait mis sur sa liste.

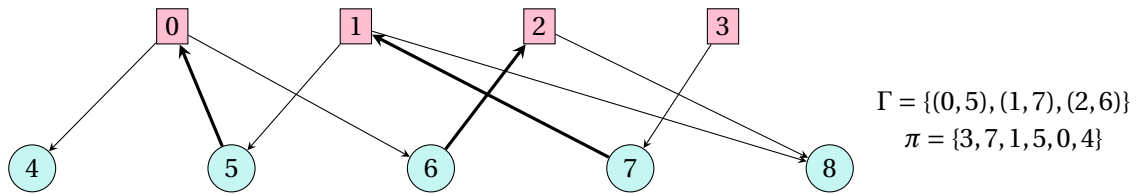
Le graphe de départ de l'algorithme est le suivant :



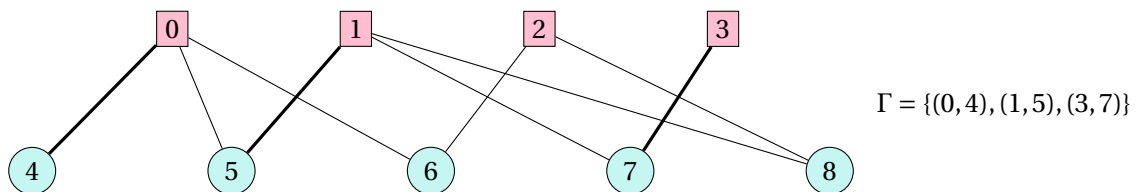
On effectue **trois appels récursifs** et, à chaque fois, on a trouvé une arête dont les sommets sont tous les deux exposés.



À ce stade de l'algorithme, aucun sommet exposé n'est relié par une arête à un autre sommet exposé. Donc, on construit le graphe G_o d'après le couplage Γ . On trouve le chemin le plus court entre les deux premiers sommets exposés 3 et 4 : π .



On en déduit un nouveau couplage $\Gamma = \Gamma \oplus \pi$:



On effectue **un appel récursif** et on trouve une arête dont les sommets sont tous les deux exposés : (2,6). On effectue un dernier appel récursif et l'algorithme se termine car un seul sommet est non couplé.

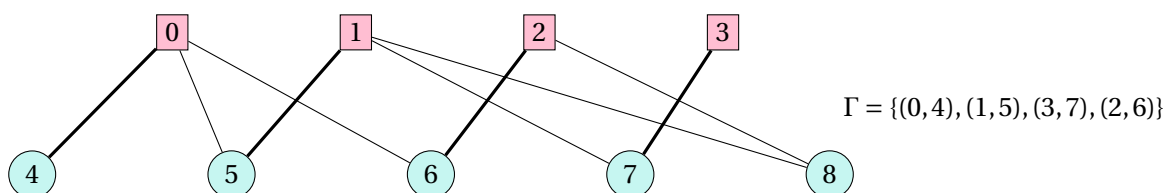


FIGURE 6.9 – Étapes de l'algorithme de recherche d'un couplage de cardinal maximum

Algorithme 14 Recherche d'un couplage de cardinal maximum

Entrée : un graphe biparti $G = ((U, D), E)$ **Entrée :** un couplage Γ initialement vide**Entrée :** F_U , l'ensemble de sommets exposés de U initialement U **Entrée :** F_D , l'ensemble de sommets exposés de D initialement D

```

1: Fonction CHEMIN_AUGMENTANT( $G = (V = (U, D), E), \Gamma, F_U, F_D$ )  $\triangleright M$  est le couplage, vide initialement
2:   si une arête  $e = (u, v)$  entre un sommet de  $F_U$  et un sommet de  $F_D$  existe alors
3:     CHEMIN_AUGMENTANT( $G, \Gamma \cup \{e\}, F_U \setminus \{u\}, F_D \setminus \{v\}$ )
4:   sinon
5:     Créer le graphe orienté  $G_o$   $\triangleright \forall e \in E, e$  de  $U$  vers  $D$  si  $e \notin \Gamma$ , l'inverse sinon
6:     Calculer le plus court chemin  $\pi$  entre un sommet de  $F_U$  et un de  $F_D$  dans  $G_o$ 
7:     si un tel chemin  $\pi$  n'existe pas alors
8:       renvoyer  $M$ 
9:     sinon
10:      CHEMIN_AUGMENTANT( $G, \Gamma \oplus \pi, F_U \setminus \{\pi_{start}\}, F_D \setminus \{\pi_{end}\}$ )
11:       $\triangleright \pi_{start}$  début du chemin  $\pi, \pi_{end}$  fin du chemin  $\pi$  et
       $\Gamma \oplus \pi = \{e \in E, e \in \Gamma \setminus \pi \cup e \in \pi \setminus \Gamma\}$ 
```

DES ARBRES AUX TAS

À la fin de ce chapitre, je sais :

- ☞ définir un tas-min et un tas-max
- ☞ expliquer l'algorithme du tri par tas
- ☞ utiliser un tas pour créer une file de priorité
- ☞ appliquer les files de priorités à l'algorithme de Dijkstra

A Des arbres

■ **Définition 84 — Arbre.** Un arbre est un graphe connexe, acyclique et enraciné.

Ⓡ La racine d'un arbre \mathcal{A} est un sommet r particulier que l'on distingue : le couple (\mathcal{A}, r) est un nommé arbre enraciné. On le représente un tel arbre verticalement avec la racine placée tout en haut comme sur la figure 7.1. Dans le cas d'un graphe orienté, la représentation verticale permet d'omettre les flèches.

Ⓡ On confondra par la suite les arbres enracinés et les arbres.

■ **Définition 85 — Nœuds.** Les nœuds d'un arbre sont les sommets du graphe associé. Un nœud qui n'a pas de fils est une feuille (ou nœud externe). S'il possède des descendants, on parle alors de nœud interne.

■ **Définition 86 — Descendants, père et fils.** Si une arête mène du nœud i au nœud j , on dit que i est le **père** de j et que j est le **fils** de i . On représente l'arbre de telle sorte que le père soit toujours au-dessus de ses fils.

■ **Définition 87 — Arité d'un nœud.** L'arité d'un nœud est le nombre de ses fils.

■ **Définition 88 — Feuille.** Un nœud d'arité nulle est appelé une feuille.

■ **Définition 89 — Profondeur d'un nœud.** La profondeur d'un nœud est le nombre d'arêtes qui le sépare de la racine.

■ **Définition 90 — Hauteur d'un arbre.** La hauteur d'un arbre est la plus grande profondeur d'une feuille de l'arbre.

■ **Définition 91 — Taille d'un arbre.** La taille d'un arbre est le nombre de ses nœuds.

(R) Attention, la taille d'un graphe est le nombre de ses arêtes... Un arbre possède toujours $n - 1$ arêtes si sa taille est n .

■ **Définition 92 — Sous-arbre.** Chaque nœud d'un arbre \mathcal{A} est la racine d'un arbre constitué de lui-même et de ses descendants : cette structure est appelée sous-arbre de l'arbre \mathcal{A} .

(R) La notion de sous-arbre montre qu'un arbre est une structure intrinsèquement réursive ce qui sera largement utilisé par la suite!

■ **Définition 93 — Arbre recouvrant.** Un arbre recouvrant d'un graphe G est un sous-graphe couvrant de G qui est un arbre.

ä

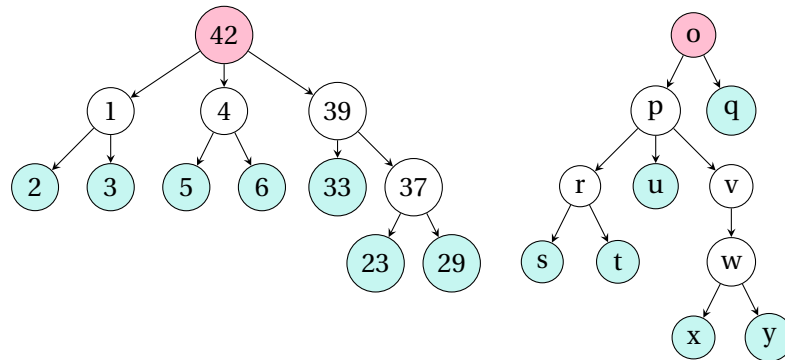


FIGURE 7.1 – Exemples d'arbres enracinés. Les racines des arbres sont en rouge, les feuilles en turquoise. Le tout forme une forêt.

B Arbres binaires

■ **Définition 94 — Arbre binaire.** Un arbre binaire est un arbre tels que tous les nœuds ont une arité inférieure ou égale à deux : chaque nœud possède au plus deux fils.

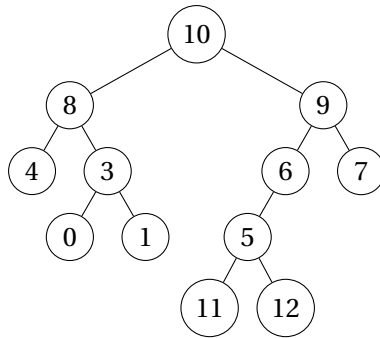


FIGURE 7.2 – Arbre binaire

■ **Définition 95 — Arbre binaire strict.** Un arbre binaire strict est un arbre dont tous les nœuds possèdent zéro ou deux fils.

■ **Définition 96 — Arbre binaire parfait.** Un arbre binaire parfait est un arbre dans lequel tous les niveaux sauf le dernier doivent être totalement remplis. Si le dernier n'est pas rempli totalement alors il doit être rempli de gauche à droite.

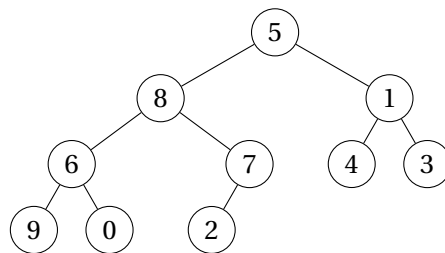


FIGURE 7.3 – Arbre binaire parfait

■ **Définition 97 — Arbre binaire équilibré.** Un arbre binaire est équilibré si sa hauteur est minimale, c'est à dire $h(a) = O(\log|a|)$.

R Un arbre parfait est un arbre équilibré.

Théorème 18 — La hauteur d'un arbre parfait de taille n vaut $\lfloor \log n \rfloor$. Soit a un arbre binaire parfait de taille n . Alors on a :

$$h(a) = \lfloor \log n \rfloor \quad (7.1)$$

Démonstration. Soit a un arbre binaire parfait de taille n . Comme a est parfait, on sait que tous les niveaux sauf le dernier sont remplis. Ainsi, il existe deux niveaux de profondeur $h(a) - 1$ et $h(a)$. On peut encadrer le nombre de nœuds de a en remarquant que chaque niveau k possède 2^k nœuds, sauf le dernier. On a donc :

$$1 + 2 + \dots + 2^{h(a)-1} < |a| \leq 1 + 2 + \dots + 2^{h(a)} \quad (7.2)$$

$$\sum_{k=0}^{h(a)-1} 2^k < |a| \leq \sum_{k=0}^{h(a)} 2^k \quad (7.3)$$

$$2^{h(a)} - 1 < |a| \leq 2^{h(a)+1} - 1 \quad (7.4)$$

$$2^{h(a)} \leq |a| < 2^{h(a)+1} \quad (7.5)$$

On en conclut que $\lfloor \log_2 |a| \rfloor - 1 < h(a) \leq \lfloor \log_2 |a| \rfloor$ et donc que $h(a) = \lfloor \log_2(n) \rfloor$. ■

C Induction et arbre binaire

La plupart des caractéristiques et des résultats importants liés aux arbres binaires peuvent se démontrer par induction structurelle. Cette méthode est une généralisation des démonstrations par récurrences sur \mathbb{N} pour un ensemble défini par induction.

■ **Définition 98 — Étiquette d'un nœud.** Une étiquette d'un nœud est une information portée au niveau d'un nœud.

■ **Définition 99 — Définition inductive d'un arbre binaire.** Soit E un ensemble d'étiquettes. L'ensemble \mathcal{A}_E des arbres binaires étiquetés par E est défini inductivement par :

1. NIL est un arbre binaire appelé arbre vide (parfois noté \circ),
2. Si $e \in E$, $f_g \in \mathcal{A}$ et $f_d \in \mathcal{A}$ sont deux arbres binaires, alors $(f_g, e, f_d) \in \mathcal{A}_E$, c'est à dire que le triplet (f_g, e, f_d) est un arbre binaire étiqueté par E .

f_g et f_d sont respectivement appelés fils gauche et fils droit.

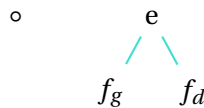


FIGURE 7.4 – Arbre binaire et définition inductive : arbre vide à gauche, arbre induit par e , f_g et f_d à droite

■ **Définition 100 — Démonstration par induction structurelle sur un arbre binaire.** Soit $\mathcal{P}(a)$ un prédicat exprimant une propriété sur un arbre a de \mathcal{A}_E , l'ensemble des arbres binaires étiquetés sur un ensemble E . On souhaite démontrer cette propriété.

La démonstration par induction structurelle procède comme suit :

1. (**CAS DE BASE**) Montrer que $\mathcal{P}(\text{NIL})$ est vraie, c'est-à-dire que la propriété est vraie pour l'arbre vide,
2. (**PAS D'INDUCTION**) Soit $e \in E$ une étiquette et $f_g \in \mathcal{A}$ et $f_d \in \mathcal{A}$ deux arbres binaires pour lesquels $\mathcal{P}(f_g)$ et $\mathcal{P}(f_d)$ sont vraies. Montrer que $\mathcal{P}((f_g, e, f_d))$ est vraie.
3. (**CONCLUSION**) Conclure que quelque soit $a \in \mathcal{A}$, $\mathcal{P}(a)$ est vraie.

■ **Définition 101 — Définition inductive d'une fonction à valeur dans \mathcal{A}_E .** On définit une fonction ϕ de \mathcal{A}_E à valeur dans un ensemble \mathcal{Y} par :

1. la donnée de la valeur de $\phi(\text{NIL})$,
2. en supposant connaître $e \in E$, $\phi(f_g)$ et $\phi(f_d)$ pour f_g et f_d dans \mathcal{A}_E , la définition de $\phi((f_g, e, f_d))$.

■ **Exemple 31 — Définition inductive de la hauteur d'un arbre.** Soit $a \in \mathcal{A}$ un arbre binaire. La hauteur $h(a)$ de a est donnée par :

1. $h(\text{NIL}) = 0$,
2. $h((f_g, e, f_d)) = 1 + \max(h(f_g), h(f_d))$.

■ **Exemple 32 — Définition inductive de la taille d'un arbre.** Soit $a \in \mathcal{A}$ un arbre binaire. La taille $|a|$ de a est donnée par :

1. $|\text{NIL}| = 0$,
2. $|(f_g, e, f_d)| = 1 + |f_g| + |f_d|$.

D Tas binaires

a Définition

■ **Définition 102 — Tas max et tas min.** On appelle tas max (resp. tas min) un arbre binaire parfait étiqueté par un ensemble ordonné E tel que l'étiquette de chaque nœud soit inférieure (resp. supérieure) ou égale à l'étiquette de son père. La racine est ainsi la valeur maximale (resp. minimale) du tas.

b Implémentation

On peut naturellement implémenter un tas par un type a' arbre mais également par un tableau Array en numérotant les nœuds selon la numérotation Sosa-Stradonitz (cf. figure 7.7).

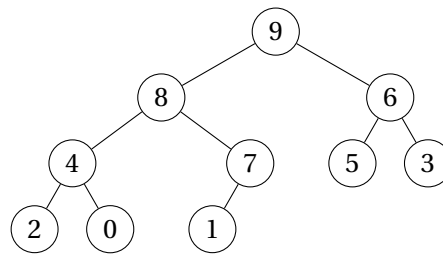


FIGURE 7.5 – Tas max

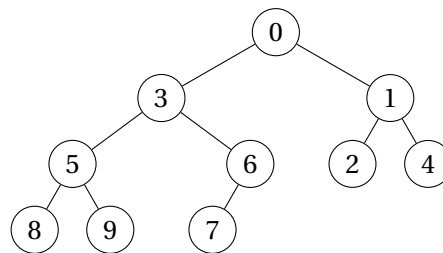


FIGURE 7.6 – Tas min

R Un tas implémenté par un tableau est une structure de taille donnée, fixée dès la construction du tas : on ne pourra donc pas représenter tous les tas, uniquement ceux qui pourront s'inscrire dans le tableau. Par ailleurs, pour construire cette structure et la préserver lors de l'exécution d'algorithmes, il est important que l'on puisse faire évoluer les éléments à l'intérieur du tas. C'est pourquoi cette structure de donnée doit être muable.

■ **Définition 103 — Numérotation Sosa-Stradonitz d'un arbre binaire.** Cette numérotation utilise les puissances de deux pour identifier les nœuds d'un arbre binaire. La racine se voit attribuer la puissance 0. Le premier élément de chaque niveau k de la hiérarchie possède l'indice 2^k . Ainsi, sur le troisième niveau d'un arbre binaire, on trouvera les numéros 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 et 15. Cette numérotation est utilisée dans le domaine de la généalogie.

R Comme les langages de programmation comptent à partir de 0, on choisit souvent la convention de positionner la racine dans la case d'indice 0 et décaler ensuite tous les indices de 1.

c Opérations

On s'intéresse à la construction et à l'évolution d'un tas au cours du temps : comment préserver la structure de tas lorsqu'on ajoute ou retire un élément ?

On définit des opérations descendre et faire monter un élément dans un tas qui préservent la structure du tas. Ce sont des opérations dans un tas sont des opérations dont la complexité

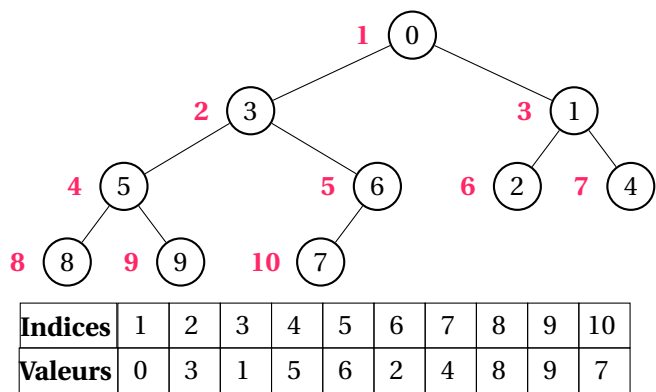


FIGURE 7.7 – Implémentation d’un tas min par un tableau selon les indices de la numérotation Sosa-Stradonitz. On vérifie que les fils du nœud à l’indice k se trouvent à l’indice $2k$ et $2k + 1$

est $O(h(a)) = O(\log n)$.

Faire monter un élément dans le tas

Cette opération est expliquée sur la figure 7.8.

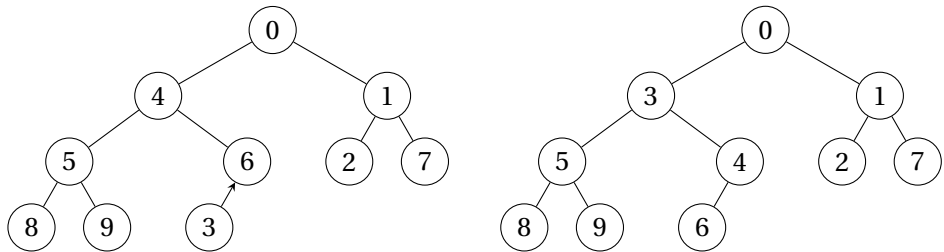


FIGURE 7.8 – Tas min : à gauche, l’élément 3 doit monter dans le tas min. À droite, on a échangé les places de 3 avec les pères jusqu’à ce que la structure soit conforme à un tas min

Faire descendre un élément dans le tas

Faire descendre dans le tas se dit aussi tamiser le tas et est expliqué sur la figure 7.9.

Construire un tas

On peut imaginer construire un tas en faisant monter les éléments ou en faisant descendre les éléments au fur et à mesure. Ces deux méthodes ne présentent pas la même complexité .

Si l’on procède en faisant monter les éléments, on considère que la racine est un tas à un élément et on intègre les éléments restant du tableau dans ce tas en les faisant monter. Dans



FIGURE 7.9 – Tas min : à gauche, l'élément 3 doit descendre dans le tas min. À droite, on a échangé la place de 3 avec le fils le plus petit pour que la structure soit conforme à un tas min

le pire des cas, on doit faire monter les $n - 1$ nœuds depuis le niveau de profondeur maximale (hauteur de l'arbre) jusqu'à la racine et donc répéter l'opération monter (de complexité $\log n$). C'est pourquoi cette méthode présente une complexité en $O(n \log n)$.

La seconde méthode considère que chaque feuille est un tas à un élément. On fait descendre les $\lfloor n/2 \rfloor$ premiers éléments à partir du $\lfloor n/2 \rfloor^e$ dans les tas. Au fur et à mesure, on réunit ces tas en un plus gros tas. Dans le pire des cas, on peut montrer que cette méthode est linéaire en $O(n)$. En effet, un élément i est à la hauteur $\lfloor \log_2 i \rfloor$ et il descend au maximum de $h - \lfloor \log_2 i \rfloor$ pour trouver sa place. Il est donc plus efficace de faire descendre les éléments pour créer un tas.

R Dans un tas de taille n , la première feuille se situe à l'indice $n/2$.

E Tri par tas binaire

■ **Définition 104 — Tri par tas.** Le tri par tas procède en formant d'un tas à partir du tableau à trier. Pour un tri ascendant, on utilise un tas-max et pour un tri descendant un tas-min.

On peut considérer que cette méthode est une amélioration du tri par sélection : la structure de tas permet d'éviter la recherche de l'élément à sélectionner.

Le tri par tas est un tri comparatif en place et non stable. Sa complexité dans le pire des cas est en $O(n \log n)$ car il nécessite au pire de descendre les n éléments au niveaux des feuilles dans le tas.

 **Vocabulary 10 — Heap sort** \longleftrightarrow Tri par tas

L'algorithme 15 fait appel à un tas-max et son implémentation est radicalement simple, tout le cœur du mécanisme de tri reposant sur la structure de tas.

Algorithme 15 Tri par tas, ascendant

```

1: Fonction TRI_PAR_TAS( $t$ )
2:    $n \leftarrow$  nombre d'éléments de  $t$ 
3:   Faire un tas-max de  $t$ 
4:   pour  $k$  de  $n - 1$  à  $0$  répéter
5:     Échanger  $t[0]$  et  $t[k]$                                 ▷ Le plus grand va à la fin
6:     Faire descendre  $t[0]$  dans le tas  $t[:k]$                 ▷ Le nouvel élément descend
7:   renvoyer  $t$ 

```

F File de priorités implémentée par un tas

Une autre application des tas binaires est l'implémentation d'une file à priorités.

■ **Définition 105 — TAD File de priorités.** Une file de priorités est une extension du TAD file dont les éléments sont à valeur dans un ensemble $E = (V, P)$ où P est un ensemble totalement ordonné. Les éléments de la file sont donc des couples valeur - priorité.

Les opérations sur une file de priorités sont :

1. créer une file vide,
2. insérer dans la file une valeur associée à une priorité (ENFILER),
3. sortir de la file la valeur associée la priorité maximale (ou minimale) (DÉFILER).

L'utilisation d'un tas permet d'obtenir une complexité en $O(\log n)$ pour les opérations DÉFILER et ENFILER d'une file de priorités. Pour des algorithmes comme celui du plus court chemin de Dijkstra, c'est une solution intéressante pour améliorer les performances de l'algorithme.

Cinquième partie

Langages et automates

INTRODUCTION AUX LANGAGES

À la fin de ce chapitre, je sais :

- ✎ définir les concepts d'alphabet, de mot, de mot vide et de langage
- ✎ expliquer les concepts de suffixe, de préfixe, de facteur et de sous-mot
- ✎ expliquer le résultat du lemme de Levi

L'informatique est la construction de l'information par le calcul. Force est de constater que le seul outil conceptuel, universel et pratique pour construire et manipuler l'information est le langage : un langage est un moyen de communiquer, stocker et transformer de l'information. Le calcul de l'information par un ordinateur au moyen d'un ou plusieurs langages peut créer un sens ou pas, tout comme l'interprétation d'un texte par un humain.

C'est pourquoi la théorie des langages est un des principaux fondements de l'informatique. Qui dit langage dit alphabet, mots, préfixes, suffixes mais aussi ensembles de mots, agrégation de mots... Comment définir clairement ces concepts afin de pouvoir les calculer ? C'est la question qui guide ce chapitre.

A Alphabets

- **Définition 106 — Ensemble.** Un ensemble est une collection de concepts qu'on appelle éléments. L'ensemble vide est noté \emptyset .
- **Définition 107 — Cardinal d'un ensemble fini.** Le cardinal d'un ensemble fini E est son nombre d'éléments. On le note $|E|$.
- **Définition 108 — Alphabet.** Un alphabet est un ensemble Σ de lettres (ou symboles) non vide.

■ **Définition 109 — Longueur d'un alphabet.** La longueur d'un alphabet est le nombre de lettres de celui-ci, c'est-à-dire $|\Sigma|$.

■ **Exemple 33 — Alphabet latin commun.** L'alphabet latin commun

$$\Sigma = \{A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, X, Y, Z\}$$

a une longueur de 26.

■ **Exemple 34 — Hédadécimal.** L'alphabet hédadécimal

$$\Sigma = \{0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F\}$$

a une longueur de 16.

■ **Exemple 35 — ASCII.** L'alphabet ASCII est constitué des nombres entiers de 0 à 127 et représente les caractères nécessaire à l'écriture de l'américain, y compris les caractères de contrôle nécessaires à la pagination. Il possède une longueur de 128.

B Mots

Un mot d'un alphabet Σ est une séquence de lettres de Σ . Un mot peut être une séquence vide notée ϵ , car $\emptyset \subset \Sigma$ par définition d'un ensemble. On peut donner plusieurs définition d'un mot.

■ **Définition 110 — Mot (comme application).** Un mot de longueur $n \in \mathbb{N}^*$ est une application de $\llbracket 1, n \rrbracket \rightarrow \Sigma$. À chaque position dans le mot correspond une lettre de l'alphabet.

■ **Définition 111 — Mot vide ϵ .** Le mot vide ϵ est l'application de l'ensemble vide dans Σ .

(R) Le mot vide ϵ est un mot ne comportant aucun symbole. Dans le contexte des mots, le mot vide est l'élément neutre de la concaténation de mots. On peut comparer son rôle au 1 pour la multiplication des entiers naturels \mathbb{N} .

■ **Définition 112 — Longueur d'un mot.** La longueur d'un mot w est le nombre de lettres qui composent sa séquence. On note souvent cette longueur $|w|$.

■ **Définition 113 — Ensemble de mots possibles.** On note Σ^* l'ensemble des mots possibles créés à partir d'un alphabet Σ .

■ **Définition 114 — Ensemble de mots de longueur n .** On note Σ^n l'ensemble de tous les mots de longueur n créés à partir d'un alphabet Σ .

■ **Définition 115 — Concaténation de mots.** Soit $v, w \in \Sigma^*$. On appelle concaténation de v et w l'opération \circ notée $vw = v \circ w$ qui est obtenue par agrégation du mot w à la suite du mot v .

(R) Dans les notations suivantes, on omettra d'écrire le symbole \circ entre les éléments, la concaténation étant juste une agrégation de symboles.

Théorème 19 — La concaténation est une loi de composition interne sur un ensemble Σ^* et ϵ en est l'élément neutre. .

Démonstration. Soit $v, w \in \Sigma^*$. On observe que $vw \in \Sigma^*$. Donc c'est une application de $\Sigma^* \times \Sigma^* \rightarrow \Sigma^*$. De plus, on peut observer que $v\epsilon = \epsilon v = v$. Donc ϵ est l'élément neutre de cette loi. ■

■ **Définition 116 — Monoïde.** Un ensemble E muni d'une loi de composition interne associative et d'un élément neutre e est nommée monoïde (E, \star) .

(R) On peut facilement montrer que la concaténation de mots est une loi de composition interne associative. C'est pourquoi, (Σ^*, \circ) est un **monoïde**.

Il faut bien remarquer cependant qu'il n'existe pas a priori de concept d'inverse dans un monoïde, c'est-à-dire il **n'existe pas** de mots v et w tels que $vw = \epsilon$.

Toutefois, on peut simplifier par la gauche ou la droite :

$$vw = vx \implies w = x \quad (8.1)$$

$$wv = xv \implies w = x \quad (8.2)$$

(R) La longueur d'un mot est un morphisme de monoïde car $|vw| = |v| + |w|$.

■ **Définition 117 — Ensemble de mots non vides.** On note Σ^+ l'ensemble des mots non vides créés à partir d'un alphabet Σ . C'est le plus petit ensemble tel que :

$$\forall a \in \Sigma, a \in \Sigma^+ \quad (8.3)$$

$$\forall w \in \Sigma^+, \forall a \in \Sigma, wa \in \Sigma^+ \quad (8.4)$$

On a $\Sigma^+ = \Sigma^* \setminus \{\epsilon\}$.

C Mots définis inductivement

■ **Définition 118 — Mot (inductivement par la droite).** Soit Σ un alphabet. Alors on définit un mot de manière inductive par la droite ainsi :

Base ϵ est un mot sur Σ ,

Règle de construction si w est un mot sur Σ et a une lettre de Σ , alors $w.a$ est un mot sur Σ .
où l'opération $.$ est l'ajout d'une lettre à droite à un mot.

■ **Définition 119 — Mot (inductivement par la gauche)).** Soit Σ un alphabet. Alors on définit un mot de manière inductive par la droite ainsi :

Base ϵ est un mot sur Σ ,

Règle de construction si w est un mot sur Σ et a une lettre de Σ , alors $a.w$ est un mot sur Σ .

où l'opération $.$ est l'ajout d'une lettre à gauche à un mot.

■ **Définition 120 — Concaténation de mots (définie inductivement sur la première opérande).** On définit l'opérateur concaténation de mots \circ par

$$\forall w \in \Sigma^*, \epsilon \circ w = w \text{ (Base)} \quad (8.5)$$

$$\forall v, w \in \Sigma^*, \forall a \in \Sigma, (a.v) \circ w = a.(v \circ w) \text{ (Règle de construction)} \quad (8.6)$$

où l'opération $.$ est l'ajout d'une lettre à gauche à un mot.

■ **Définition 121 — Concaténation de mots (définie inductivement sur la seconde opérande).** On définit l'opérateur concaténation de mots \circ par

$$\forall w \in \Sigma^*, w \circ \epsilon = w \quad (8.7)$$

$$\forall v, w \in \Sigma^*, \forall a \in \Sigma, v \circ (w.a) = (v \circ w).a \quad (8.8)$$

où l'opération $.$ est l'ajout d'une lettre à droite à un mot.

Théorème 20 — ϵ est l'élément neutre de la concaténation.

Démonstration. on procède par induction sur la première opérande.

- Cas de base : pour $w = \epsilon$, on a $\epsilon \circ \epsilon = \epsilon$.
- Pas d'induction : soit $w \in \Sigma^*$. On suppose que ϵ est l'élément neutre pour ce mot : $w \circ \epsilon = \epsilon \circ w = w$. Considérons maintenant un élément a de l'alphabet Σ pour créer un mot plus long à partir de w . Par construction on a :

$$(a.w) \circ \epsilon = a.(w \circ \epsilon)$$

En utilisant l'hypothèse d'induction, on en déduit que $(a.w) \circ \epsilon = a.w$.

ϵ est donc toujours l'élément neutre. On procède de même avec la définition sur la deuxième opérande.

■

(R) Une conséquence de ces définitions est qu'on peut confondre les opérateurs $.$ et \circ dans les notations. C'est ce qui est fait dans la suite de ce cours. On omettra également souvent l'opérateur lorsqu'il n'y a pas d'ambiguïtés.

■ **Définition 122 — Puissances d'un mot.** Les puissances d'un mot sont définies inductivement :

$$w^0 = \epsilon \quad (8.9)$$

$$w^n = ww^{n-1} \text{ pour } n \in \mathbb{N}^* \quad (8.10)$$

D Langages

■ **Définition 123 — Langage.** Un langage sur un alphabet Σ est un ensemble de mots sur Σ .

(R) Un langage peut être vide, on le note alors $\mathcal{L} = \emptyset$, son cardinal est nul. C'est l'élément neutre de l'union des langages et l'élément absorbant de la concaténation de langages^a. Il ne faut pas confondre ce langage vide avec le langage qui ne contient que le mot vide $\mathcal{L} = \{\epsilon\}$ dont le cardinal vaut un et qui est l'élément neutre de la concaténation des langages.

^a. comme le zéro pour l'addition et la multiplication des entiers

(R) Σ^* , l'ensemble de tous les mots sur Σ , est également appelé langage universel.

■ **Exemple 36 — Langages courants et concrets.** Voici quelques exemples de langages concrets utilisés couramment :

- le langage des dates : une expression est-elle une date ? Par exemple, les dates 21/11/1943 et 11/21/43 sont-elles admissibles ?
- le langage des emails : utilisé pour détecter la conformité ou les erreurs dans les adresses emails,
- les protocoles réseaux : par exemple le protocole DHCP.

■ **Exemple 37 — Langage des mots de longueur paire.** Soit l'ensemble E de mots sur l'alphabet Σ de longueur paire. On peut définir ce langage en compréhension comme suit :

$$E = \{w \in \Sigma^*, |w| = 0 \bmod 2\}$$

■ **Exemple 38 — Langage des puissances n d'un alphabet.** Soit l'ensemble E de mots sur l'alphabet $\Sigma = \{a, b\}$ qui comportent autant de a que de b . On peut définir ce langage en

compréhension comme suit :

$$E = \{w \in \Sigma^*, \exists n \in \mathbb{N}, w \text{ est une permutation de } (a^n b^n)\}$$

Un langage est un ensemble. On peut donc définir les opérations ensemblistes sur les langages.

Soit deux langages \mathcal{L}_1 sur Σ_1 et \mathcal{L}_2 sur Σ_2 .

■ **Définition 124 — Union de deux langages.** L'union de \mathcal{L}_1 et \mathcal{L}_2 est le langage défini sur $\Sigma_1 \cup \Sigma_2$ contenant tous les mots de \mathcal{L}_1 et de \mathcal{L}_2 .

$$\mathcal{L}_1 \cup \mathcal{L}_2 = \{w, w \in \mathcal{L}_1 \text{ ou } w \in \mathcal{L}_2\} \quad (8.11)$$

■ **Définition 125 — Intersection de deux langages.** L'intersection de \mathcal{L}_1 et \mathcal{L}_2 est le langage défini sur $\Sigma_1 \cap \Sigma_2$ contenant tous les mots à la fois présents dans \mathcal{L}_1 et dans \mathcal{L}_2 .

$$\mathcal{L}_1 \cap \mathcal{L}_2 = \{w, w \in \mathcal{L}_1 \text{ et } w \in \mathcal{L}_2\} \quad (8.12)$$

■ **Définition 126 — Complémentaire d'un langage.** Le complémentaire d'un langage \mathcal{L} est le langage défini sur Σ qui contient tous les mots non qui ne sont pas dans \mathcal{L} .

$$C(\mathcal{L}) = \overline{\mathcal{L}} = \{w, w \in \Sigma^* \text{ et } w \notin \mathcal{L}\} \quad (8.13)$$

■ **Définition 127 — Différence de deux langages .** La différence de \mathcal{L}_1 et \mathcal{L}_2 est le langage défini sur Σ_1 contenant tous les mots présents dans \mathcal{L}_1 qui ne sont pas dans \mathcal{L}_2 .

$$\mathcal{L}_1 \setminus \mathcal{L}_2 = \{w, w \in \mathcal{L}_1 \text{ et } w \notin \mathcal{L}_2\} \quad (8.14)$$

■ **Définition 128 — Produit de deux langages ou concaténation .** Le produit de \mathcal{L}_1 et \mathcal{L}_2 est le langage défini sur $\Sigma_1 \cup \Sigma_2$ contenant tous les mots formés par un mot de \mathcal{L}_1 suivi d'un mot de \mathcal{L}_2 .

$$\mathcal{L}_1 . \mathcal{L}_2 = \{vw, v \in \mathcal{L}_1 \text{ et } w \in \mathcal{L}_2\} \quad (8.15)$$

■ **Définition 129 — Puissances d'un langage.** Les puissances d'un langage \mathcal{L} sont définies par induction :

$$\mathcal{L}^0 = \{\epsilon\} \quad (8.16)$$

$$\mathcal{L}^n = \mathcal{L} . \mathcal{L}^{n-1} \text{ pour } n \in \mathbb{N}^* \quad (8.17)$$

■ **Définition 130 — Fermeture de Kleene d'un langage.** La fermeture de Kleene d'un langage \mathcal{L} ou étoile de Kleene notée \mathcal{L}^* est l'ensemble des mots formés par un nombre fini de

concaténation de mots de \mathcal{L} . Formellement :

$$\mathcal{L}^* = \bigcup_{n \geq 0} \mathcal{L}^n \quad (8.18)$$

La fermeture d'un langage peut également être définie inductivement par :

$$\epsilon \in \mathcal{L}^* \quad (8.19)$$

$$v \in \mathcal{L}, w \in \mathcal{L}^* \implies vw \in \mathcal{L}^* \quad (8.20)$$

$$v \in \mathcal{L}^*, w \in \mathcal{L} \implies vw \in \mathcal{L}^* \quad (8.21)$$

(R) Il existe un nombre dénombrable de mots sur un alphabet Σ , c'est à dire qu'on peut les mettre en bijection avec \mathbb{N} , il y en a une infinité mais on peut les compter. Néanmoins, le nombre de langages sur Σ n'est pas dénombrable puisqu'il s'agit des parties d'un ensemble dénombrable.

E Préfixes, suffixes, facteurs et sous-mots

■ **Définition 131 — Préfixe.** Soit v et w deux mots sur Σ . v est un préfixe de w et on le note $v \leq w$ si et seulement s'il existe un mot u sur Σ tel que :

$$vu = w \quad (8.22)$$

■ **Définition 132 — Suffixe.** Soit v et w deux mots sur Σ . w est un suffixe de v si et seulement s'il existe un mot u sur Σ tel que :

$$uw = v \quad (8.23)$$

■ **Définition 133 — Facteur.** Soit v et w deux mots sur Σ . v est un facteur de w si et seulement s'il existe deux mots t et u sur Σ tel que :

$$tvu = w \quad (8.24)$$



Vocabulary 11 — Subword \longleftrightarrow Facteur. Attention l'imbroglia n'est pas loin...

■ **Définition 134 — Sous-mot.** Soit $w = a_1 a_2 \dots a_n$ un mot sur $\Sigma = \{a_1, a_2, \dots, a_n\}$ de longueur n . Alors $v = a_{\psi(1)} a_{\psi(2)} \dots a_{\psi(p)}$ est un sous-mot de w de longueur p si et seulement s'il $\psi : [1, p] \rightarrow [1, n]$ est une application strictement croissante.

(R) Cette définition implique que l'ordre d'apparition des lettres dans un sous-mot est préservé par rapport à l'ordre de lettres du mot.


Vocabulary 12 — Scattered Subword ↔ Sous-mot...

■ **Exemple 39 — Illustrations des concepts précédents.** Prenons par exemple le mot le plus long de la langue française, *anticonstitutionnellement*. Alors

- *anti* est un préfixe, tout comme *antico* mais uniquement pour les informaticiens, pas les linguistes...
- *ment* est un suffixe,
- *constitution* est un facteur,
- *colle* est un sous-mot.

Théorème 21 — Relations d'ordre partielles. Les relations «être préfixe de», «être suffixe de» et «être facteur de» sont des relations d'ordre partiel.

Démonstration. Il suffit de montrer que ces relations sont réflexives, transitives et antisymétriques. C'est un exercice à faire. ■

■ **Définition 135 — Ordre lexicographique.** Soit v et w deux mots sur un alphabet Σ sur lequel on dispose d'un ordre total \leq_Σ . Alors on peut définir^a l'ordre lexicographique \leq_l entre deux mots $v \leq_l w$ par :

- v est un préfixe de w
- ou bien $\exists t, v', w' \in \Sigma^*, v = tv', w = tw'$ et la première lettre de v' précède celle de w' dans l'alphabet, c'est-à-dire au sens de \leq_Σ .

^a. Il était temps après 18 ans d'école!

■ **Définition 136 — Distance entre deux mots.** Supposons que l'on dispose d'une fonction λ capable de calculer le plus long préfixe, le plus long suffixe ou le plus long facteur commun entre deux mots. Alors on peut définir une distance entre deux mots v et w par :

$$d(v, w) = |vw| - 2\lambda(v, w) \quad (8.25)$$

■ **Définition 137 — Fermeture d'un langage par préfixe.** La fermeture par préfixe d'un langage \mathcal{L} notée $\text{Pref}(\mathcal{L})$ est le langage formé par l'ensemble des préfixes des mots de \mathcal{L} .

$$\text{Pref}(\mathcal{L}) = \{w \in \Sigma^*, \exists v \in \Sigma^*, wv \in \mathcal{L}\} \quad (8.26)$$

■ **Définition 138 — Fermeture d'un langage par suffixe.** La fermeture par suffixe d'un langage \mathcal{L} notée $\text{Suff}(\mathcal{L})$ est le langage formé par l'ensemble des suffixes des mots de \mathcal{L} .

$$\text{Suff}(\mathcal{L}) = \{w \in \Sigma^*, \exists v \in \Sigma^*, vw \in \mathcal{L}\} \quad (8.27)$$

■ **Définition 139 — Fermeture d'un langage par facteur.** La fermeture par facteur d'un langage \mathcal{L} notée $\text{Fact}(\mathcal{L})$ est le langage formé par l'ensemble des facteurs des mots de \mathcal{L} .

$$\text{Fact}(\mathcal{L}) = \{w \in \Sigma^*, \exists u, v \in \Sigma^*, uwv \in \mathcal{L}\} \quad (8.28)$$

F Propriétés fondamentales

On peut d'ores et déjà observer plusieurs faits :

- Soit v et w deux mots de Σ^* . A priori $vw \neq wv$, la concaténation n'est pas commutative.
- La décomposition d'un mot de Σ^* est unique en élément de Σ . Ceci est dû au fait qu'il n'y a pas d'inverse dans un monoïde. On peut le démontrer en raisonnant par l'absurde, en supposant qu'il existe deux décompositions différentes d'un même mot. Comme les lettres ne peuvent pas disparaître par inversion et qu'elles sont atomiques, c'est à dire non décomposables, on aboutit à une contradiction.

Ces deux observations engendrent de nombreux développements dans la théorie des langages.

Théorème 22 — Lemme de Levi. Soient t, u, v et w quatre mots de Σ^* . Si $tu = vw$ alors il existe un unique mot $z \in \Sigma^*$ tel que :

- soit $t = vz$ et $zu = w$,
- soit $v = tz$ et $zw = u$.

Démonstration. Supposons que $|t| \geq |v|$. Alors v est un préfixe de t et il existe un mot z tel que $t = vz$. Or, on a $tu = vw = vzu$. Par simplification à gauche, on obtient $w = zu$. On procède de même pour la seconde égalité. ■

Le lemme de Levi est illustré sur la figure 8.1.

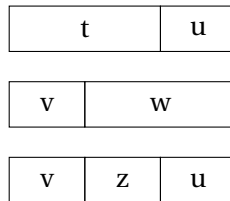


FIGURE 8.1 – Illustration du lemme de Levi

EXPRESSIONS RÉGULIÈRES

À la fin de ce chapitre, je sais :

- ✎ expliquer les définitions inductives des expressions régulières et des langages réguliers
- ✎ utiliser la sémantique des langages réguliers
- ✎ utiliser les identités remarquables sur les expressions régulières pour simplifier une expression
- ✎ construire un arbre représentant une expressions régulière

On peut décrire un langage de différentes manières :

- par compréhension : $\mathcal{L} = \{u \in \Sigma^*, |u| = 0 \bmod 2\}$, c'est-à-dire en utilisant une propriété spécifique au langage. Néanmoins, ceci n'est pas toujours évident et, de plus, cela n'implique pas de méthode concrète pour construire des mots de ce langage.
- pour les langages réguliers, par une expression régulière ou une grammaire régulière.

Les expressions régulières sont un moyen de caractériser de manière inductive certains langages et offre des **règles pour construire les mots** de ces langages. Tout comme en couture, on dit qu'elles constituent un **patron de conception**. À chaque expression régulière est associé un langage, c'est à dire l'ensemble des mots qu'elle permet d'élaborer. L'avantage principal des expressions régulières est qu'elles fournissent en plus une vision algébrique des langages réguliers et permettent donc le calcul.

(R) Régulier ou rationnel? Ces deux adjectifs sont employés de manière équivalente en français dans le cadre de la théorie des langages. Il existe des arguments en faveur de l'utilisation de chacun :

- rationnel : c'est le mot historique utilisé en France. Sa racine latine évoque le calcul et il s'agit donc des langages que l'on peut calculer.

- régulier : c'est un anglicisme mais dont la racine latine ^a évoque la conformation à une norme ou un règle. Il s'agit donc des langages que l'on peut décrire par une règle.

Ces deux adjectifs sont donc cohérents et utilisables en français pour décrire les langages et les expressions qui font l'objet de ce chapitre. L'un est plus pragmatique que l'autre!

^a. via les anglo-normands et Guillaume le conquérant

A Définition des expressions régulières

■ **Définition 140 — Syntaxe des expressions régulières.** L'ensemble des expressions régulières \mathcal{E}_R sur un alphabet Σ est défini inductivement par :

(Base) $\{\emptyset, \epsilon\} \cup \Sigma \in \mathcal{E}_R$,

(Règle de construction (union)) $\forall e_1, e_2 \in \mathcal{E}_R, e_1 \mid e_2 \in \mathcal{E}_R$

(Règle de construction (concaténation)) $\forall e_1, e_2 \in \mathcal{E}_R, e_1 e_2 \in \mathcal{E}_R$,

(Règle de construction (fermeture de Kleene)) $\forall e \in \mathcal{E}_R, e^* \in \mathcal{E}_R$.

R Cette définition peut s'exprimer ainsi : les expressions régulières sont constituées à la base de l'ensemble vide, du mot vide et des lettres de l'alphabet. On peut construire d'autres expressions régulières à partir de ces éléments de base en appliquant un nombre fini de fois les opérateurs d'union, de concaténation et de fermeture de Kleene.

R Le symbole de la concaténation est omis pour plus de lisibilité.

R L'utilisation des parenthèses est possible et souhaitable pour réduire les ambiguïtés. La priorité des opérateurs est l'étoile de Kleene, la concaténation puis l'union. Par défaut, l'associativité des opérateurs est choisie à gauche.

Par exemple, pour une alphabet $\{a, b, c\}$, on peut écrire :

- $a \mid b \mid c$ à la place de $a \mid (b \mid c)$
- $a \mid cb^*$ à la place de $a \mid (c(b^*))$

■ **Exemple 40 — Quelques expressions régulières.** Voici quelques expressions régulières pratiques dans la vie de tous jours :

$(P \mid MP \mid PC)SI$ sur l'alphabet latin désigne l'ensemble $\{PSI, MPSI, PCSI\}$

$(19 \mid 20)00$ sur l'alphabet $\Sigma = \{0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9\}$ désigne l'année 1900 ou l'année 2000.

1010101^* sur l'alphabet $\Sigma = \{0, 1\}$ désigne l'ensemble des mots binaires préfixés par 101010 et se terminant éventuellement par des 1.

$\Sigma^* k \Sigma^+ q \Sigma^*$ il y a un mot de sept lettres engendré par cette expression régulière en français. Comme quoi, il y a toujours de l'espoir au Scrabble.

■ **Exemple 41 — D'autres expressions régulières.** Ces exemples sont typiques des expressions utilisées lors des épreuves de concours.

- Σ^* tous les mots
- $a\Sigma^*$ les mots commençant par a
- Σ^*a les mots finissant par a
- $a^*|b^*$ les mots ne comportant que des a , que des b ou le mot vide
- $(ab^*a|b)^*$ les mots comportant un nombre pair de a
- $(aa|b)^*$ les mots comportant des blocs de a de longueur paire
- $(b|ab)^*(a|e)$ les mots ne comportant pas deux fois a consécutivement

(R) Les expressions régulières sont très puissantes et il est illusoire d'imaginer qu'on puisse les exprimer simplement avec des mots. C'est très rarement possible, uniquement sur des cas simples comme ci-dessus.

■ **Définition 141 — Langage dénoté par une expression régulière.** Pour toute expression régulière e , on note $\mathcal{L}_{ER}(e)$ le langage unique qui dénote cette expression. C'est en fait le résultat de l'application $\mathcal{L}_{ER} : \mathcal{E}_R(\Sigma^*) \longrightarrow \mathcal{P}(\Sigma^*)$ qui, à une expression régulière, fait correspondre l'ensemble des mots (le langage) engendré par cette expression régulière.

■ **Définition 142 — Sémantique des expressions régulières.** L'interprétation des expressions régulières en termes de langages, la sémantique d'une expression régulière, permet de définir inductivement l'ensemble des langages dénotés par une expression régulière ainsi :

(Base (i)) $\mathcal{L}_{ER}(\emptyset) = \{\} = \emptyset$,

(Base (ii)) $\mathcal{L}_{ER}(e) = \{e\}$,

(Base (iii)) $\forall a \in \Sigma, \mathcal{L}_{ER}(a) = \{a\}$,

(Règle de construction (i union)) $\forall e_1, e_2 \in \mathcal{E}_R, \mathcal{L}_{ER}(e_1 | e_2) = \mathcal{L}_{ER}(e_1) \cup \mathcal{L}_{ER}(e_2)$,

(Règle de construction (ii concaténation)) $\forall e_1, e_2 \in \mathcal{E}_R, \mathcal{L}_{ER}(e_1 e_2) = \mathcal{L}_{ER}(e_1) \cdot \mathcal{L}_{ER}(e_2)$,

(Règle de construction (iii fermeture de Kleene)) $\forall e \in \mathcal{E}_R, \mathcal{L}_{ER}(e^*) = \mathcal{L}_{ER}(e)^*$.

Théorème 23 — Un langage \mathcal{L} est régulier si et seulement s'il existe une expression régulière e telle que $\mathcal{L}_{ER}(e) = \mathcal{L}$.

(R) Les apparences sont parfois trompeuses. Soit $\Sigma = \{a, b\}$ un alphabet et \mathcal{L} le langage défini par $\mathcal{L} = \{a^n b^n, n \in \llbracket 0, n \rrbracket\} = \{\epsilon, ab, aabb, aaabbb, \dots\}$. \mathcal{L} n'est pas un langage régulier. Si la formule entre crochets dénote bien un langage, un ensemble de mots, on ne peut cependant pas exprimer l'ensemble de ces mots par une expression régulière. Par exemple, $a^* b^*$ est

une expression régulière dont le langage associé dénote l'ensemble \mathcal{L} ainsi que d'autres mots comme $\{a, b, aaa, bbb, aab, abb, abbb, \dots\}$. Le lemme de l'étoile (cf. chapitre suivant) permet de démontrer que \mathcal{L} n'est pas un langage régulier.

B Définition des langages réguliers

Il est également possible de donner une définition inductive directe des langages réguliers.

■ **Définition 143 — Ensemble des langages réguliers.** L'ensemble des langages réguliers \mathcal{L}_{ER} sur un alphabet Σ est défini inductivement par :

(Base (i)) $\emptyset \in \mathcal{L}_{ER}$,

(Base (ii)) $\{\epsilon\} \in \mathcal{L}_{ER}$,

(Base (iii)) $\forall a \in \Sigma, \{a\} \in \mathcal{L}_{ER}$,

(Règle de construction (i)) $\forall \mathcal{L}_1, \mathcal{L}_2 \in \mathcal{L}_{ER}, \mathcal{L}_1 \cup \mathcal{L}_2 = \mathcal{L}_{ER}$

(Règle de construction (ii)) $\forall \mathcal{L}_1, \mathcal{L}_2 \in \mathcal{L}_{ER}, \mathcal{L}_1 \cdot \mathcal{L}_2 = \mathcal{L}_{ER}$,

(Règle de construction (iii)) $\forall \mathcal{L} \in \mathcal{L}_{ER}, \mathcal{L}^* = \mathcal{L}_{ER}$.

(R) Cette définition peut s'exprimer ainsi : les langages réguliers sont constitués à la base de l'ensemble vide, du langage ne contenant que le mot vide et des lettres de l'alphabet. On peut construire d'autres langages réguliers à partir de ces éléments de base en appliquant un nombre fini de fois les opérateurs d'union, de concaténation et de fermeture de Kleene.

■ **Définition 144 — Opérations régulières sur les langages.** L'union, la concaténation et la fermeture de Kleene sont les trois opérations régulières sur les langages.

(R) On note que l'intersection et la complémentation ne sont pas des opérations régulières.

Théorème 24 — Stabilité des langages réguliers. Les langages réguliers sont stables pour les opérations d'**union**, de **concaténation** et de **fermeture de Kleene**. Cela signifie que l'union, l'intersection ou la fermeture de Kleene de langages réguliers est un langage régulier.

Démonstration. Conséquence directe de la définition inductive. ■

C Identités remarquables sur les expressions régulières

Le tableau 9.1 recense quelques identités remarquables à connaître sur les expressions régulières. Leurs démonstrations s'appuient sur la sémantique des expressions régulières et les opérations sur les langages. Elles constituent un excellent exercice.

Démonstration. Par exemple, démontrons que $e|\emptyset = e$. D'après la sémantique des expressions régulières, on a :

$$\mathcal{L}_{ER}(e|\emptyset) = \mathcal{L}_{ER}(e) \cup \mathcal{L}_{ER}(\emptyset) \quad (9.1)$$

$$= \mathcal{L}_{ER}(e) \cup \emptyset \quad (9.2)$$

$$= \mathcal{L}_{ER}(e) \quad (9.3)$$

car l'ensemble vide est l'élément neutre de l'union ensembliste. ■

Expression régulière	Équivalent	Raison
$e \emptyset$	e	\emptyset est l'élément neutre de l'union ensembliste
$e\emptyset$	\emptyset	Déf. de la concaténation, \emptyset seul élément commun à $\mathcal{L}_{ER}(e)$ et $\{\emptyset\}$
$e\epsilon$	e	Déf. de la concaténation, ϵ élément neutre de la concaténation
$(e f) g$	$e f g$	Associativité de l'union ensembliste
$(e.f).g$	$e.f.g$	Associativité de la concaténation sur les langages
$e(f g)$	$ef eg$	Distributivité de la concaténation sur l'union
$(e f).g$	$eg fg$	Idem
$e f$	$f e$	Commutativité de l'union ensembliste
e^*	ϵee^*	Définition de l'étoile de Kleene
e^*	ϵe^*e	Idem
$(\emptyset)^*$	ϵ	Définition de l'étoile de Kleene et des puissances d'un langage
$e e$	e	Idempotence
$(e^*)^*$	e^*	Idempotence

TABLE 9.1 – Identités remarquables des expressions régulières.

■ **Exemple 42 — Exemple de calcul sur les expressions régulières.** À l'aide des identités remarquables du tableau 9.1, il est possible de transformer des expressions régulières, de les simplifier par calcul. Voici un exemple sur $\Sigma = \{a, b\}$:

$$bb^*(a^*b^*|\epsilon)b = bb^*a^*b^*b \quad (9.4)$$

Cette expression est généralement exprimée ainsi $b^+a^*b^+$ dans les langages informatiques. Elle désigne l'ensemble des mots comportant au moins deux lettres qui commencent et terminent par un b. S'ils contiennent des a, ceux-ci sont consécutifs et encadrés par les b. On notera que le langage associé $\mathcal{L}_{ER}(b^+a^*b^+)$ ne contient pas le mot vide.

D Arbre associé à une expression régulière

De part sa nature inductive, une expression régulière peut naturellement être représentée sous la forme d'un arbre dont les feuilles sont les éléments de bases et les nœuds les opéra-

teurs réguliers. Ces arbres permettent de prouver par induction de nombreuses propriétés des expressions régulières.



FIGURE 9.1 – Arbre associé à l'expression régulière $(a^*|b)c$

E Expressions régulières dans les langages ---> HORS PROGRAMME

Les expressions régulières sont intensivement utilisées par les informaticiens en pratique pour le test, le filtrage ou la transformation de l'information. Tous les langages évolués proposent une interface qui permet d'utiliser les expressions régulières.

Concrètement, les expressions rationnelles s'appuient sur un ensemble de caractères et de métacaractères qui permettent d'abstraire un motif de chaîne de caractères.

■ **Exemple 43 — Ensemble des lignes d'un fichier qui commencent au moins par un chiffre et qui se termine par Z.** On peut utiliser l'expression régulière suivante : `"^[0-9]+.*Z$"` où :

- `^` désigne le début d'une ligne
- `[0-9]` désigne l'ensemble des caractères 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9
- `+` signifie au moins une occurrence du caractère précédent
- `.` symbolise n'importe quel caractère
- `*` signifie 0 ou un nombre quelconque d'occurrences du caractère précédent
- `Z` est le caractère Z
- `$` signifie la fin d'une ligne

■ **Définition 145 — Métacaractère.** Un métacaractère est un caractère qui a une signification abstraite, autre que son interprétation littérale.

Selon le langage utilisé, on pourra utiliser les classes ou les séquences spéciales (mode Perl).

■ **Exemple 44 — Les expressions célèbres.** Voici une liste non exhaustive d'expressions régulières couramment utilisées :

- `\d+` les entiers naturels

Métacaractère	Signification
^	début de la chaîne
\$	fin de la chaîne
.	n'importe quel caractère sauf retour à la ligne
*	0 ou plusieurs fois le caractère précédent
+	au moins 1 fois le caractère précédent
?	0 ou 1 fois le caractère précédent
	alternative (union)
()	groupement, motif
[]	ensemble de caractères
{ }	nombre de répétition du motif

TABLE 9.2 – Liste des métacaractères

Expression	Signification
e*	zéro ou plusieurs e
e+	un ou plusieurs e
e?	0 ou 1 fois e
e{m}	exactement m fois e
e{m, }	au moins m fois e
e{m, n}	au minimum m fois a et au maximum n fois e

TABLE 9.3 – Répétition des motifs

Séquence	Signification
\t	tabulation
\n	nouvelle ligne
\r	retour chariot
\b	bordure de mot
\B	pas en bordure de mot
\d	correspond à n'importe quel chiffre [0-9]
\D	correspond à n'importe quel caractère sauf un chiffre
\w	correspond à n'importe quel mot [0-9a-zA-Z_]
\W	correspond à n'importe quelle séquence qui n'est pas un mot
\s	correspond à n'importe quel espace (espace, tabulation, nouvelle ligne)
\S	correspond à n'importe quel caractère qui n'est pas un espace

TABLE 9.4 – Séquences spéciales (mode Perl disponible en Python)

Classe	Signification
<code>[[:alnum:]]</code>	correspond aux caractères alphabétiques et numériques. [A-Za-z0-9]
<code>[[:alpha:]]</code>	correspond aux caractères alphabétiques. [A-Za-z]
<code>[[:blank:]]</code>	correspond à un espace ou à une tabulation
<code>[[:cntrl:]]</code>	correspond aux caractères de contrôle
<code>[[:digit:]]</code>	correspond aux chiffres [0-9]
<code>[[:graph:]]</code>	caractères graphiques affichables
<code>[[:lower:]]</code>	correspond aux caractères alphabétiques minuscules. [a-z]
<code>[[:print:]]</code>	caractères imprimables
<code>[[:space:]]</code>	correspond à tout espace blanc (espace, tabulation, nouvelle ligne)
<code>[[:upper:]]</code>	correspond à tout caractère alphabétique majuscule. [A-Z]
<code>[[:xdigit:]]</code>	correspond aux chiffres hexadécimaux. [0-9A-Fa-f]

TABLE 9.5 – Classes (mode expressions régulières étendues de grep)

- `-?\d+` les entiers
- `(\d{2}|\s)]{5}` un numéro de téléphone avec des espaces
- `[A-Za-z0-9_-]{3,16}` les noms des utilisateurs d'un système (login),
- `[[:alnum:]]_~@#!$%]{8,42}` les mots de passe,
- `([a-z0-9_.-]+)@([0-9a-z.-]+).([a-z.]{2,24})` les adresses email

AUTOMATES FINIS DÉTERMINISTES

À la fin de ce chapitre, je sais :

- ☞ définir un automate fini déterministe
- ☞ représenter un automate fini déterministe
- ☞ qualifier les états d'un automates (accessibilité)
- ☞ compléter un AFD
- ☞ compléter un AFD
- ☞ faire le produit de deux AFD

Les automates sont des machines simples dont les entrées sont des lettres et la sortie un résultat. Ces machines sont constituées par des états qui sont interconnectés par des liens permettant le passage d'un état à un autre selon une entrée et une direction. Selon les entrées reçues, l'automate réagit et se positionne donc dans un certain état. Les automates sont des éléments essentiels de l'informatique : ils établissent un lien fort entre la théorie des graphes et la théorie des langages.

Les chapitres de ce cours se focalisent sur les automates dont le résultat est l'acceptation ou non d'un mot d'un langage. Plus particulièrement, ce chapitre traite des automates finis déterministes (AFD), le déterminisme étant la capacité de l'automate à se positionner dans un seul état possible après la réception d'un lettre.

A Automate fini déterministe (AFD)

■ **Définition 146 — Automate fini déterministe (AFD).** Un automate fini déterministe est un quintuplet $(Q, \Sigma, q_i, \delta, F)$ tel que :

1. Q est un ensemble non vide et fini dont les éléments sont les états,

2. Σ est l'alphabet,
3. $q_i \in Q$ est l'état initial,
4. $\delta : Q \times \Sigma \longrightarrow Q$ est la **fonction** de transition de l'automate,
5. $F \subseteq Q$ est l'ensemble des états accepteurs ou terminaux.

(R) Le déterminisme d'un AFD est dû aux faits que :

- l'état initial est un singleton,
- δ est une fonction : à un couple (état, lettre) (q, a) , δ associe au plus un état q' .

■ **Définition 147 — Fonction de transition partielle.** On dit que la fonction de transition δ est partielle s'il existe au moins un couple (état, lettre) pour lequel elle n'est pas définie.

■ **Définition 148 — Automate complet.** Un AFD $\mathcal{A} = (Q, \Sigma, q_i, \delta, F)$ est dit complet si δ est une application, c'est-à-dire δ n'est pas partielle, il existe une transition pour chaque lettre de Σ pour tous les états.

■ **Définition 149 — Automate normalisé.** Un automate est normalisé s'il ne possède pas de transition entrante sur son état initial et s'il possède un seul état final sans transition sortante.

B Représentation d'un automate

Les automates peuvent être représentés sous la forme de tableaux ou de graphes comme le montre les figures 10.1 et 10.1. Les algorithmes sur les graphes pourront être d'une aide précieuse pour l'étude des automates.

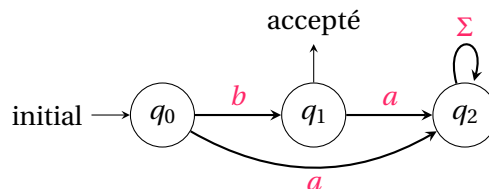


FIGURE 10.1 – Exemple d'automate fini déterministe représenté sous la forme d'un graphe

C Acceptation d'un mot

■ **Définition 150 — Fonction de transition étendue aux mots.** La fonction de transition peut être étendue aux mots par passages successifs d'un état à un autre en lisant les lettres

	$\downarrow q_0$	$\uparrow q_1$	q_2
a	q_2	q_2	q_2
b	q_1		q_2

	a	b
$\downarrow q_0$	q_2	q_1
$\uparrow q_1$	q_2	
q_2	q_2	q_2

TABLE 10.1 – Exemple d'automate fini déterministe représenté sous la forme de tableaux : on peut choisir de représenter les états en ligne ou en colonne.

d'un mot.

On définit inductivement cette fonction étendue noté δ^* :

$$\forall q \in Q, \delta^*(q, \epsilon) = q \quad (10.1)$$

$$\forall q \in Q, \forall w \in \Sigma^*, \forall a \in \Sigma, \delta^*(q, w.a) = \delta(\delta^*(q, w), a) \quad (10.2)$$

■ **Définition 151 — Acceptation d'un mot par un automate.** Un mot $w \in \Sigma^*$ est accepté par un automate \mathcal{A} si et seulement si $\delta^*(q_i, w) \in F$, c'est-à-dire la lecture du mot w par l'automate conduit à un état accepteur.

■ **Définition 152 — Langage reconnu par un AFD.** Le langage $\mathcal{L}_{auto}(\mathcal{A})$ reconnu par un automate fini déterministe \mathcal{A} est l'ensemble des mots reconnus par \mathcal{A} :

$$\mathcal{L}_{auto}(\mathcal{A}) = \{w \in \Sigma^*, w \text{ est accepté par } \mathcal{A}\} \quad (10.3)$$

■ **Définition 153 — Langage reconnaissable.** Un langage \mathcal{L} sur un alphabet Σ est reconnaissable s'il existe un automate fini déterministe \mathcal{A} d'alphabet Σ tel que $\mathcal{L} = \mathcal{L}_{auto}(\mathcal{A})$.

D Accessibilité et co-accessibilité

■ **Définition 154 — Accessibilité d'un état.** Un état q d'un automate est dit accessible s'il existe un mot $w \in \Sigma^*$ tel que $\delta^*(q_i, w) = q$, c'est-à-dire il est possible de l'atteindre depuis l'état initial.

■ **Définition 155 — Co-accessibilité d'un état.** Un état q d'un automate est dit co-accessible s'il existe un mot $w \in \Sigma^*$ tel que $\delta^*(q, w) \in F$, c'est-à-dire à partir de cet état, il est possible d'atteindre un état accepteur.

■ **Définition 156 — Automate émondé.** Un automate est dit émondé tous ses états sont à la fois accessibles et co-accessibles.

Théorème 25 — Automate d'un langage reconnaissable. Si un langage est reconnaissable alors il existe un automate fini déterministe :

- normalisé qui le reconnaît.
- émondé qui le reconnaît.
- complet qui le reconnaît.

E Complétion d'un AFD

M Méthode 1 — Complété d'un AFD Le complété d'un automate fini déterministe $\mathcal{A} = (Q, \Sigma, q_i, \delta, F)$ noté $C(\mathcal{A})$ est l'automate

$$C(\mathcal{A}) = (Q \cup \{q_p\}, \Sigma, q_i, C(\delta), F) \quad (10.4)$$

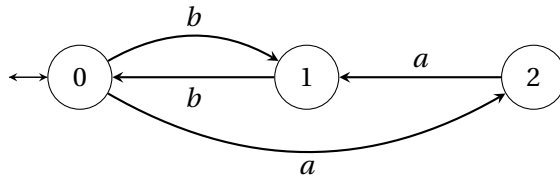
tel que :

- $q_p \notin Q$ est appelé l'état puits,
- $C(\delta)$ est l'application de $Q \cup \{q_p\} \times \Sigma$ dans $Q \cup \{q_p\}$ telle que :

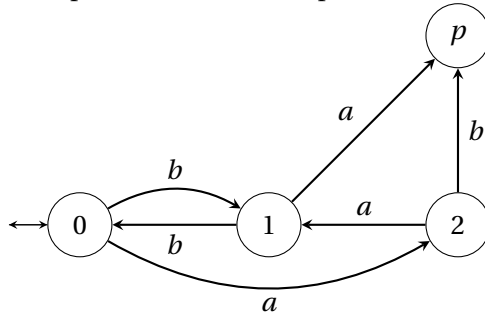
$$C(\delta)(q, a) = \begin{cases} \delta(q, a) & \text{si } \delta \text{ est définie pour } (q, a) \\ q_p & \text{sinon} \end{cases} \quad (10.5)$$

Cette méthode consiste donc à ajouter un état puits qui n'est pas co-accessible et à y faire converger toutes les transitions manquantes.

■ **Exemple 45 — Complétion d'un automate.** On considère l'automate fini déterministe suivant :



On observe que la fonction de transition n'est pas défini pour b en partant de l'état 2 ni pour a en partant de 1. La complétion de l'automate selon la méthode 1 donne :



Théorème 26 — Langage reconnu par un automate et son complété. Un automate \mathcal{A} et son complété $C(\mathcal{A})$ reconnaissent le même langage :

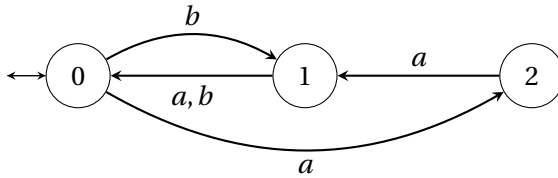
$$\mathcal{L}_{auto}(\mathcal{A}) = \mathcal{L}_{auto}(C(\mathcal{A})) \quad (10.6)$$

Démonstration. La fonction de transition pour un mot reconnu est la même sur les automates \mathcal{A} et $C(\mathcal{A})$. Pour un mot non reconnu, elle diffère mais dans ce cas le mot n'appartient pas au langage. Donc les mots reconnus sont les mêmes. ■

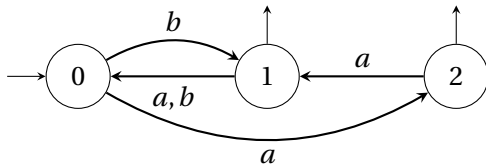
F Complémentaire d'un AFD

(M) Méthode 2 — Complémentaire d'un AFD Le complémentaire d'un automate fini déterministe $\mathcal{A} = (Q, \Sigma, q_i, \delta, F)$ noté \mathcal{A}^c est l'automate complet $\mathcal{A}^c = (Q, \Sigma, q_i, \delta, Q \setminus F)$.

■ **Exemple 46 — Complémentaire d'AFD.** On considère l'automate fini déterministe suivant :



On observe que seul l'état 0 est un état accepteur. Le complémentaire de l'automate selon la méthode 2 donne :



Théorème 27 — Langage reconnu par un automate et son complémentaire. Le langage reconnu par l'automate complémentaire d'un automate est le complémentaire du langage reconnu par cet automate :

$$\mathcal{L}_{auto}(\mathcal{A}^c) = \Sigma^* \setminus \mathcal{L}_{auto}(\mathcal{A}) \quad (10.7)$$

Démonstration. On procède par double inclusion.

- (\subset) Si w est un mot reconnu par l'automate complémentaire. Alors l'état accepteur de w n'appartient pas F , $w \notin Q \setminus F$. Donc w n'appartient pas à $\mathcal{L}_{auto}(\mathcal{A})$.
- (\supset) Soit w un mot de l'ensemble $\Sigma^* \setminus \mathcal{L}_{auto}(\mathcal{A})$. En utilisant l'automate \mathcal{A} , le chemin emprunté en suivant les lettres de w ne mène donc pas à un état accepteur de \mathcal{A} . Comme tous les autres états de \mathcal{A} sont des états accepteurs de \mathcal{A}^c , w est donc un mot de $\mathcal{L}_{auto}(\mathcal{A}^c)$. ■

Théorème 28 — Stabilité des langages reconnaissables par complémentation. Les langages reconnaissables sont stable par complémentation : s'il existe un langage reconnaissable sur Σ par un automate \mathcal{A} , alors le complémentaire de ce langage est reconnaissable par \mathcal{A}^c .

Démonstration. Ce théorème est une conséquence du théorème précédent et de la définition de l'automate complémentaire : si un langage est reconnaissable, alors son complémentaire l'est aussi puisqu'il existe un automate fini qui le reconnaît. ■

G Produit de deux AFD - Automate produit

M Méthode 3 — Produit de deux automates Le produit de deux automates sur Σ , $\mathcal{A}^a = (Q^a, \Sigma, q_i^a, \delta^a, F^a)$ et $\mathcal{A}^b = (Q^b, \Sigma, q_i^b, \delta^b, F^b)$, noté $\mathcal{A}^a \times \mathcal{A}^b$ est l'automate $\mathcal{A} = (Q, \Sigma, q_i, \delta, F)$ tel que :

- $Q = Q^a \times Q^b$
- $q_i = (q_i^a, q_i^b)$
- $\delta : (Q^a \times Q^b) \times \Sigma \longrightarrow (Q^a \times Q^b)$ est définie par : $\delta((q^a, q^b), s) = (\delta^a(q^a, s), \delta^b(q^b, s))$
- $F = F^a \times F^b$

Théorème 29 — Langage reconnu par un produit d'automates. Le langage reconnu par un produit d'automates est l'intersection des langages reconnus par ces automates :

$$\mathcal{L}_{auto}(\mathcal{A}^a \times \mathcal{A}^b) = \mathcal{L}_{auto}(\mathcal{A}^a) \cap \mathcal{L}_{auto}(\mathcal{A}^b) \quad (10.8)$$

Démonstration. On procède par double inclusion et on utilise la fonction de transition étendue aux mots.

- (\subset) Soit w un mot reconnu par l'automate produit. Alors, par définition de l'automate produit : $\delta^*((q^a, q^b), w) = (\delta^{a*}(q^a, w), \delta^{b*}(q^b, w))$ et $\delta^{a*}(q^a, w) \in F^a$ et $\delta^{b*}(q^b, w) \in F^b$. Donc $w \in \mathcal{L}_{auto}(\mathcal{A}^a) \cap \mathcal{L}_{auto}(\mathcal{A}^b)$.
- (\supset) soit w un mot reconnu par \mathcal{A}^a et par \mathcal{A}^b . Alors un existe un chemin dans \mathcal{A}^a qui, d'après le mot w , mène à un état accepteur de F^a . De même pour F^b . Donc $(\delta^a(q^a, w), \delta^b(q^a, w)) \in F^a \times F^b$. w appartient à $\mathcal{L}_{auto}(\mathcal{A}^a \times \mathcal{A}^b)$. ■

Théorème 30 — Stabilité des langages reconnaissables par l'intersection. Les langages reconnaissables sont stables par l'intersection : l'intersection de deux langages reconnaissables est un langage reconnaissable.

Démonstration. Ce théorème est un corolaire du théorème précédent. ■

R La stabilité des langages reconnaissables est importante car nous montrerons par la suite que les langages reconnaissables sont les langages réguliers. Or, les langages réguliers ne sont pas stables par définition pour les opérations non régulières, tout comme les langages reconnaissables ne sont pas stables par définition pour les opérations régulières (union, concaténation et fermeture de Kleene). Le théorème de Kleene va nous permettre d'étendre ces résultats d'une représentation à une autre.

AUTOMATES FINIS NON DÉTERMINISTES

À la fin de ce chapitre, je sais :

- ☞ reconnaître un automate fini non déterministe (AFND)
- ☞ déterminer un AFND
- ☞ expliquer comment éliminer les transitions spontanées

A Automate fini non déterministe (AFND)

■ **Définition 157 — Automate fini non déterministe (AFND).** Un automate fini non déterministe est un quintuplet $(Q, \Sigma, Q_i, \Delta, F)$ tel que :

1. Q est un ensemble non vide et fini dont les éléments sont les états,
2. Σ est l'alphabet,
3. $Q_i \subseteq Q$ les états initiaux,
4. $\Delta \subseteq Q \times \Sigma \times Q$ est la **relation** de transition de l'automate,
5. $F \subseteq Q$ est l'ensemble des états accepteurs ou terminaux.

Ⓡ Un AFND est par essence asynchrone. Son exécution nécessite l'exécution de tous les états possibles lors d'une transition.

Ⓡ Le non déterminisme d'un AFND est dû au fait que Δ n'est pas une fonction mais une relation : une même lettre peut faire transiter l'AFND vers des états différents. Lequel choisir ? Là est le non déterminisme.

(R) Un AFND peut posséder plusieurs états initiaux, ce qui n'est pas le cas d'un AFD (q_i devient Q_i). On peut facilement se ramener à un seul état initial en utilisant des transitions spontanées. C'est pourquoi on considèrera souvent ce cas.

(R) Qui peut le plus peut le moins : un AFD est un cas particulier d'AFND pour lequel $\Delta = \{(q, a, q'), \delta(q, a) = q'\}$.

B Représentation d'un AFND

Les AFND peuvent être représentés de la même manière que les AFD sous la forme de tableaux ou de graphes comme le montre les figures 11.1 et 11.1.

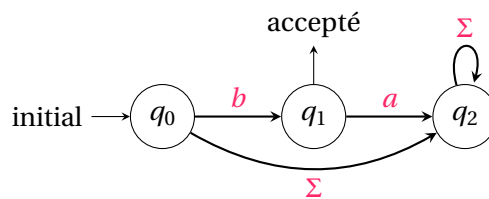


FIGURE 11.1 – Exemple d'automate fini non déterministe représenté sous la forme d'un graphe

	$\downarrow q_0$	$\uparrow q_1$	q_2		a	b
a	q_2	q_2	q_2	$\downarrow q_0$	q_2	q_1, q_2
b	q_1, q_2		q_2	$\uparrow q_1$	q_2	
				q_2	q_2	q_2

TABLE 11.1 – Exemple d'automate fini non déterministe représenté sous la forme de tableaux : on peut choisir de représenter les états en ligne ou en colonne.

(R) Pour un même mot, il peut donc exister plusieurs exécution possibles sur un AFND. La programmation des AFND n'est donc pas aussi simple que celles de AFD. Il faut être en mesure de tester tous les chemins possibles!

C Acceptation d'un mot

■ **Définition 158 — Relation de transition étendue aux mots.** La relation de transition peut être étendue aux mots par passages successifs d'un état à un autre en lisant les lettres d'un mot. On la note Δ^* .

■ **Définition 159 — Langage reconnu par un AFND.** Le langage $\mathcal{L}_{auto}(\mathcal{A})$ reconnu par un automate fini non déterministe \mathcal{A} est l'ensemble des mots reconnus par \mathcal{A} :

$$\mathcal{L}_{auto}(\mathcal{A}) = \{w \in \Sigma^*, w \text{ est accepté par } \mathcal{A}\} \quad (11.1)$$

■ **Définition 160 — Langage reconnaissable par un AFND.** Un langage \mathcal{L} sur un alphabet Σ est reconnaissable s'il existe un automate fini non déterministe \mathcal{A} d'alphabet Σ tel que $\mathcal{L} = \mathcal{L}_{auto}(\mathcal{A})$.

D Déterminisé d'un AFND

M **Méthode 4 — Déterminisé d'un AFND** Le déterminisé d'un automate fini non déterministe $\mathcal{A} = (Q, \Sigma, Q_i, \Delta, F)$ est l'automate $\mathcal{A}_d = (\mathcal{P}(Q), \Sigma, q_i, \delta, \mathcal{F})$ défini par :

- $\mathcal{P}(Q)$ est l'ensemble des parties de Q ,
- q_i est l'ensemble des états initiaux,
- $\forall \pi \in \mathcal{P}(Q), \delta = \{(\pi, a, \pi'), \pi \text{ et } \pi' \in \mathcal{P}(Q), a \in \Sigma\} \text{ tels que } \pi' = \{q', (q, a, q') \in \Delta \text{ et } q \in \pi\},$
- $\mathcal{F} = \{\pi \in \mathcal{P}(Q), \pi \cap F \neq \emptyset\}.$

Ce qui signifie que :

- l'état initial du déterminé est l'état initial de l'AFND, ou bien, s'il possède plusieurs états initiaux, l'état initial constitué par la partition de tous les états initiaux de l'AFND.
- toute partie de Q est susceptible d'être un état. En pratique dans les exercices, vous construirez les états au fur et à mesure à partir de l'état initial comme dans l'exemple 47. L'ensemble des parties de Q n'a pas souvent besoin d'être explicité.
- les états accepteurs sont les parties qui contiennent un état accepteur de l'AFND.

L'algorithme 16 décrit cette méthode d'un point de vue opérationnel. Il s'agit de balayer un graphe en largeur et de mettre à jour les états et les transitions trouvées.

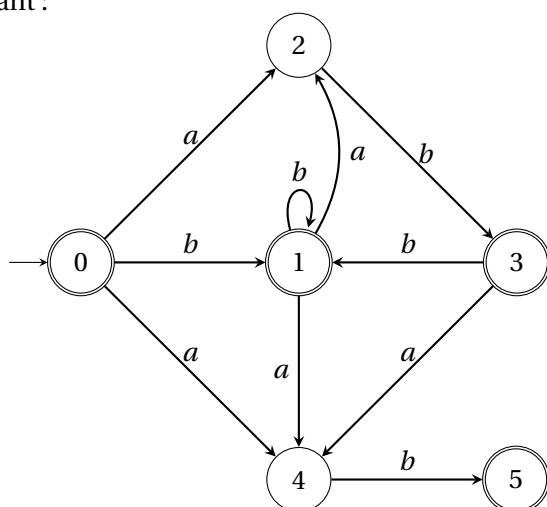
Algorithme 16 Algorithme de déterminisation d'un AFND

```

1 : Fonction DÉTERMINISER( $\mathcal{A} = (Q, \Sigma, Q_i, \Delta, F)$ )
2 :   transitions  $\leftarrow \emptyset$ 
3 :    $q_i \leftarrow$  la partition des états initiaux ▷ l'état initial
4 :   états  $\leftarrow q_i$ 
5 :   file  $\leftarrow q_i$ 
6 :   tant que file n'est pas vide répéter
7 :      $q \leftarrow$  DÉFILER(file)
8 :     pour chaque lettre  $\lambda$  de l'alphabet  $\Sigma$  répéter
9 :        $q' \leftarrow$  la partition des états possibles depuis  $(q, \lambda)$  d'après  $\Delta$ 
10 :      si  $q'$  n'est pas encore dans états alors
11 :        AJOUTER(états,  $q'$ )
12 :        ENFILER(file,  $q'$ )
13 :      AJOUTER(transitions,  $(q, \lambda, q')$ )
14 :   accepteurs  $\leftarrow \emptyset$ 
15 :   pour chaque état  $e$  de états répéter
16 :     si  $e \in F$  alors
17 :       AJOUTER(accepteurs,  $e$ )
18 :   renvoyer (états,  $\Sigma$ ,  $q_i$ , transitions, accepteurs)

```

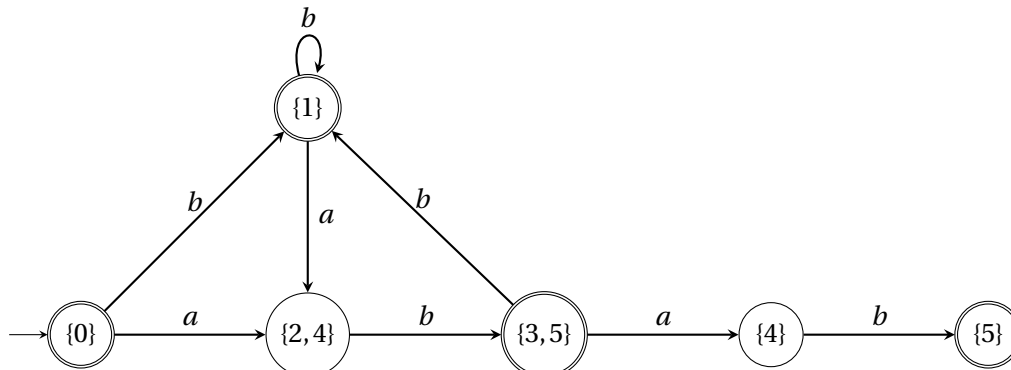
■ **Exemple 47 — Déterminer un AFND.** On considère l'automate fini non déterministe suivant :



En construisant les parties $\mathcal{P}(Q)$ au fur et mesure à partir de l'état initial, on obtient la fonction de transition :

	$\downarrow\{0\}$	$\uparrow\{1\}$	$\{2, 4\}$	$\uparrow\{3, 5\}$	$\{4\}$	$\uparrow\{5\}$
a	$\{2, 4\}$	$\{2, 4\}$	\emptyset	$\{4\}$	\emptyset	\emptyset
b	$\{1\}$	$\{1\}$	$\{3, 5\}$	$\{1\}$	$\{5\}$	\emptyset

On en déduit l'AFD suivant :



Il est possible de renommer les états arbitrairement.

Théorème 31 Un AFND \mathcal{A} et son déterminisé \mathcal{A}_d reconnaissent le même langage.

$$\mathcal{L}_{auto}(\mathcal{A}) = \mathcal{L}_{auto}(\mathcal{A}_d) \quad (11.2)$$

Démonstration. \mathcal{A}_d est bien un automate fini déterministe car :

- il possède au plus $2^{|Q|}$ états et $|Q|$ est fini puisque \mathcal{A} est fini.
- son état de départ est unique,

- d'après la définition de δ , s'il existait deux états tels que $(\pi, a, \pi_1) \in \delta$ et $(\pi, a, \pi_2) \in \delta$, alors on aurait : $\pi_1 = \{q', (q, a, q') \in \Delta \text{ et } q \in \pi\} = \pi_2$, c'est-à-dire ces deux états seraient égaux. Donc δ est bien une fonction de transition et \mathcal{A}_d est déterministe.
- comme \mathcal{A} possède au moins un état final, \mathcal{F} n'est pas vide.

Ensuite, il nous faut montrer que $\mathcal{L}_{auto}(\mathcal{A}_d) = \mathcal{L}_{auto}(\mathcal{A})$.

Tout d'abord, dire que le mot vide ϵ est dans le langage $\mathcal{L}_{auto}(\mathcal{A})$ est équivalent à dire que $q_i \cap F \neq \emptyset$. Sur le déterminé, cela se traduit par $q_i \in \mathcal{F}$. Donc, si le mot vide appartient à l'un, il appartient à l'autre.

(\Rightarrow) Soit w un mot non vide sur Σ . Si $w = a_1 \dots a_n$ est accepté par \mathcal{A} , alors cela signifie qu'il existe une succession d'états (q_i, q_1, \dots, q_n) de \mathcal{A} telle que $q_n \in F$. Mais alors on peut trouver une succession d'états $(q_i, \pi_1, \dots, \pi_m)$ de \mathcal{A}_d telle $\pi_m \in \mathcal{F}$. Donc w est accepté par l'automate déterminisé.

(\Leftarrow) On procède de même dans l'autre sens. ■

(R) Le déterminisé d'un AFND \mathcal{A} comporte donc plus d'états que \mathcal{A} . Dans le pire des cas, l'algorithme de détermination a une complexité exponentielle.

E ϵ -transitions

■ **Définition 161 — ϵ -transition.** Une ϵ -transition est une transition dans un automate non déterministe dont l'étiquette est le mot vide ϵ . C'est une transition spontanée d'un état à un autre.

(R) Une transition spontanée fait qu'un automate peut être considéré dans deux états simultanément, celui qui précède la transition et le suivant. C'est pourquoi un automate déterministe ne comporte pas de transitions spontanées.

(R) Les automates à transition spontanée ou automates asynchrones sont utilisés notamment par l'algorithme de Thompson pour passer d'une expression régulière à un automate. Ces transitions peuvent aussi servir à normaliser un automate. La plupart du temps on les insère dans un automate pour les éliminer par la suite.

Un exemple d'un tel automate est donné sur la figure 11.2. Cet automate reconnaît les mots commençant par un nombre de b quelconque suivi d'un a ou bien les mots commençant par un nombre quelconque de a suivi par b. En fait, on va voir qu'on peut très bien exprimer un tel automate de manière non déterministe sans transitions spontanées et même de manière déterministe. Les ϵ -transitions n'apportent donc pas d'expressivité en plus en terme de langage.

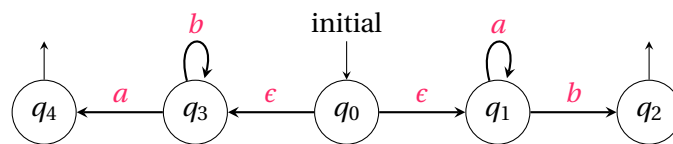


FIGURE 11.2 – Exemple d'automate fini non déterministe avec transition spontanée représenté sous la forme d'un graphe. On peut facilement les éliminer dans ce cas en créant plusieurs états initiaux.

DES EXPRESSIONS RÉGULIÈRES AUX AUTOMATES

À la fin de ce chapitre, je sais :

- ✎ expliquer le théorème de Kleene et ses conséquences
- ✎ transformer une expression régulière en automate
- ✎ montrer qu'un langage est local
- ✎ appliquer l'algorithme de Thompson et de Berry-Sethi
- ✎ décrire l'automate de Glushkov

A Théorème de Kleene

Les chapitres précédents ont permis de construire deux ensembles de langages :

1. l'ensemble des langages réguliers, c'est-à-dire dénotés par une expression régulière,
2. et l'ensemble des langages reconnaissables, c'est-à-dire reconnus par un automate fini.

Il s'agit maintenant d'établir une correspondance entre ces deux ensembles de langages.

Théorème 32 — Kleene. Un langage \mathcal{L} sur un alphabet Σ est un langage régulier si et seulement s'il est reconnaissable.

Démonstration. (\Rightarrow) Soit \mathcal{L} un langage régulier. On utilise la définition inductive des langages réguliers pour montrer que ce langage est reconnaissable.

- (Cas de base)**
- l'ensemble vide est reconnu par un automate dont l'ensemble des états accepteurs F est vide. $\mathcal{L}_{ER}(\emptyset)$ est un langage reconnaissable.
 - le mot vide est reconnu par un automate à un seul état dont l'état initial est accepteur. $\mathcal{L}_{ER}(\epsilon)$ est un langage reconnaissable.
 - les lettres de l'alphabet sont des langages reconnaissables de la même manière.

(Pas d'induction) • (union) : soient \mathcal{L}_1 et \mathcal{L}_2 deux langages réguliers reconnus par deux automates \mathcal{A}_1 et \mathcal{A}_2 . Alors on a :

$$\begin{aligned}\mathcal{L}_1 \cup \mathcal{L}_2 &= \{w, w \in \mathcal{L}_1 \text{ ou } w \in \mathcal{L}_2\} \\ &= \{w, w \in \mathcal{L}_{auto}(\mathcal{A}_1) \text{ ou } w \in \mathcal{L}_{auto}(\mathcal{A}_2)\} \\ &= \mathcal{L}_{auto}(\mathcal{A}_1) \cup \mathcal{L}_{auto}(\mathcal{A}_2)\end{aligned}$$

D'après la loi de Morgan, on a $\mathcal{L}_{auto}(\mathcal{A}_1) \cup \mathcal{L}_{auto}(\mathcal{A}_2) = \overline{\overline{\mathcal{L}_{auto}(\mathcal{A}_1)} \cap \overline{\mathcal{L}_{auto}(\mathcal{A}_2)}}$. Or, les langages reconnaissables sont stables par intersection et passage au complémentaire. Ils sont donc stable pour l'union et $\mathcal{L}_{auto}(\mathcal{A}_1) \cup \mathcal{L}_{auto}(\mathcal{A}_2)$ est donc un langage reconnaissable.

- (concéténation) : soient \mathcal{L}_1 et \mathcal{L}_2 deux langages réguliers reconnus par deux automates \mathcal{A}_1 et \mathcal{A}_2 . Alors construisons l'automate \mathcal{A} en reliant les états accepteurs de \mathcal{A}_1 à l'état initial de \mathcal{A}_2 par une transition spontanée (cf. figure 12.3). Cet automate \mathcal{A} reconnaît alors le langage $\mathcal{L}_1.\mathcal{L}_2$.
- (fermeture de Kleene) : soit \mathcal{L} un langages régulier reconnu par un automate \mathcal{A} . Construisons l'automate \mathcal{A} associé comme sur la figure 12.4. Alors \mathcal{A} reconnaît le langage \mathcal{L}^* .

(Conclusion) Un langage régulier \mathcal{L} est un langage reconnaissable. Pour ce sens de la démonstration, on s'est appuyé sur l'algorithme de Thompson. Mais on peut aussi utiliser l'automate de Glushkov et l'algorithme de Berry-Sethi.

(\Leftarrow) L'algorithme de Mac Naughton-Yamada permet de calculer l'expression régulière associée à un automate fini (\rightarrow HORS PROGRAMME). On le montrera via l'élimination des états. ■

(R) Le théorème de Kleene permet d'affirmer que les langages réguliers sont stables par intersection, complémentation ce qui n'était pas évident d'après la définition des expressions régulières. Inversement, les langages reconnaissables sont stables par union, concaténation et passage à l'étoile de Kleene. Tout résultat sur un type de langage (reconnaissable ou régulier) peut se transposer à l'autre type grâce au théorème de Kleene.

Les sections qui suivent présentent les algorithmes au programme qui permettent de passer du formalisme d'une expression régulière à celui d'un automate et inversement.

B Algorithme de Thompson

L'algorithme de Thompson permet de construire un automate reconnaissant le langage dénoté par une expression régulière en utilisant des patrons de conception d'automate normalisé pour chaque cas de base et chaque opération (union, concaténation, étoile de Kleene). Cet algorithme porte également le nom de méthode compositionnelle car on compose des automates correspondants à des expressions simples.

a Patron de conception d'un cas de base


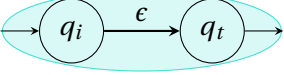
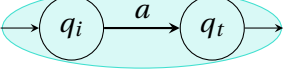
Expressions régulière	Automate associé
\emptyset	
ϵ	
$a \in \Sigma$	

TABLE 12.1 – Automates associés aux cas de bases des expressions régulières.

b Patron de conception de l'union

On associe à l'union de deux expressions régulières $e_1|e_2$ l'automate décrit sur la figure 12.2. Au démarrage de la procédure, les deux expressions possèdent un automate équivalent comme le montre la figure 12.1.

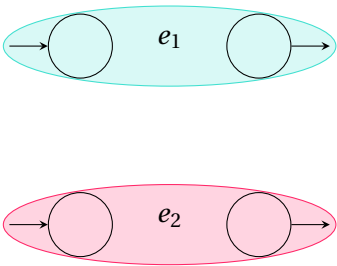


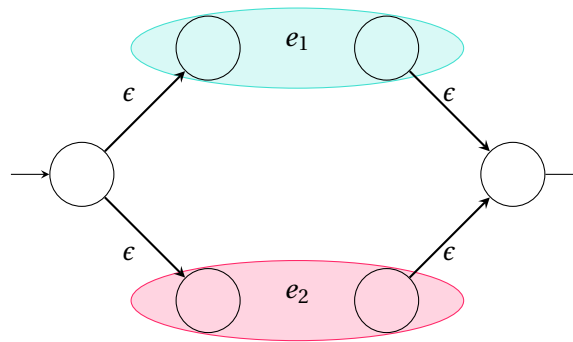
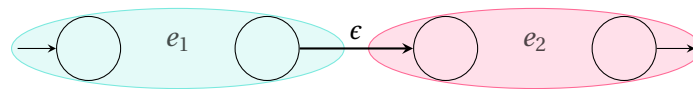
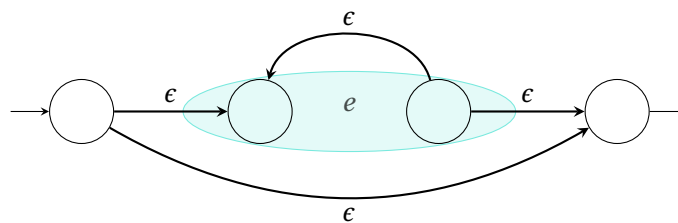
FIGURE 12.1 – Automates équivalents à e_1 et e_2 avant l'opération

c Patron de conception de la concaténation

On associe à la concaténation de deux expressions régulières l'automate décrit sur la figure 12.3.

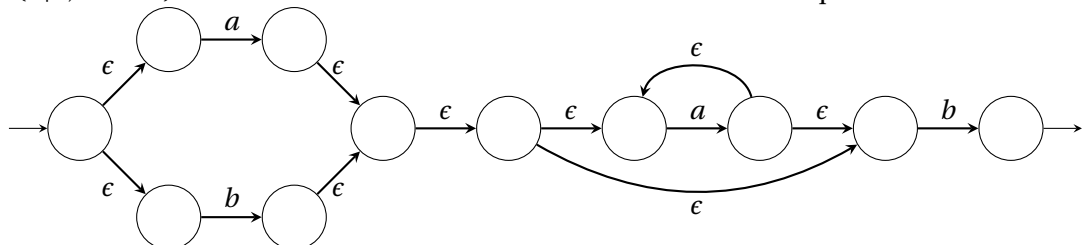
d Patron de conception de l'étoile de Kleene

On associe à la fermeture de Kleene d'une expression régulière l'automate décrit sur la figure 12.4.

FIGURE 12.2 – Automate associé à l'union de deux expressions régulières $e_1|e_2$ FIGURE 12.3 – Automate associé à la concaténation de deux expressions régulières $e_1 e_2$ FIGURE 12.4 – Automate associé à la fermeture de Kleene de e

e Application

■ **Exemple 48** — $(a|b)a^*b$. On décompose l'expression régulière en éléments simples concaténés ($a|b$, a^* et b) et on enchaîne les automates associés. L'automate équivalent est :



f Élimination des transitions spontanées

L'automate de la figure 48 comporte un certain nombre de transitions spontanées. Si, parfois, ces transitions permettent de rendre plus lisible l'automate, elles multiplie cependant les états ce qui n'est pas souhaitable, surtout dans l'optique de programmer cet automate en le déterminisant... Il faut donc trouver une méthode pour éliminer ces transitions spontanées.

(R) Même s'il est possible d'éliminer les transitions spontanées une fois qu'on a construit tout l'automate associé à une expression régulière, il est souvent souhaitable de le faire à la volée afin de ne pas aboutir à un automate illisible.

(M) Méthode 5 — Élimination des transitions spontanées Il existe deux procédures similaires, une par l'avant, une par l'arrière.

1. Fermeture par l'avant :

- $(p \xrightarrow{a} q \xrightarrow{\epsilon} r) \rightsquigarrow (p \xrightarrow{a} r \text{ et } p \xrightarrow{a} q)$ Pour chaque transition d'un état p à un état q portant une lettre a et pour chaque transition spontanée de q à un état r , ajouter une transition de q à r portant la lettre a . Éliminer la transition spontanée.
- $(\rightarrow p \xrightarrow{\epsilon} q) \rightsquigarrow q \in Q_{init}$ Pour chaque transition spontanée d'un état p initial à un état q , ajouter q à l'ensemble des états initiaux. Éliminer la transition spontanée.

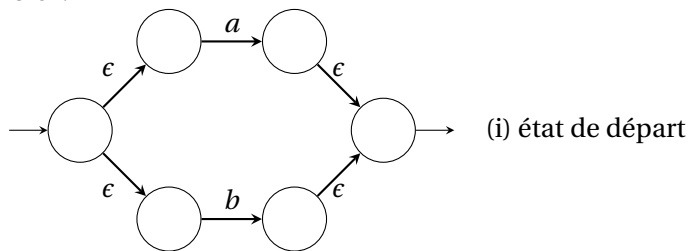
2. Fermeture par l'arrière :

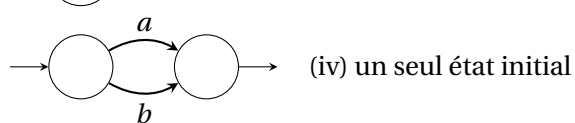
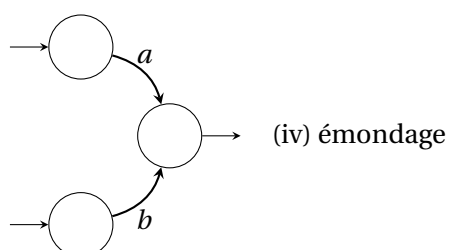
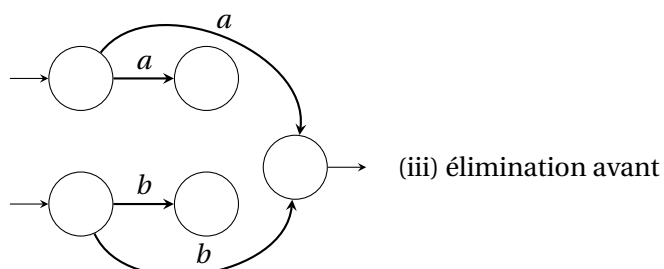
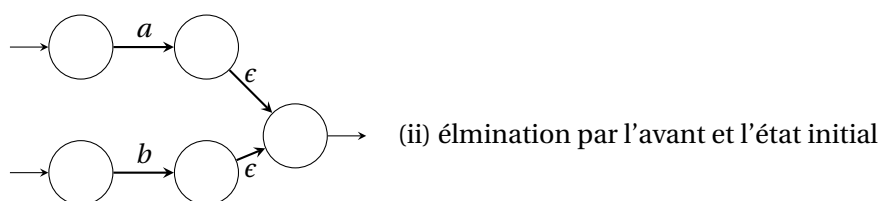
- $(p \xrightarrow{\epsilon} q \xrightarrow{a} r) \rightsquigarrow (p \xrightarrow{a} r \text{ et } q \xrightarrow{a} r)$ Pour chaque transition spontanée d'un état p à un état q et pour chaque transition de q à un état r portant la lettre a , ajouter une transition de p à r portant la lettre a . Éliminer la transition spontanée.
- $(p \xrightarrow{\epsilon} q \rightarrow) \rightsquigarrow p \in F$ Pour chaque transition spontanée d'un état p initial à un état q , ajouter q à l'ensemble des états initiaux. Éliminer la transition spontanée.

■ Exemple 49 — Élimination des transitions spontanées de l'automate de l'exemple 48.

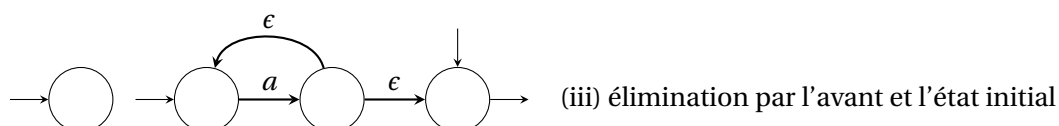
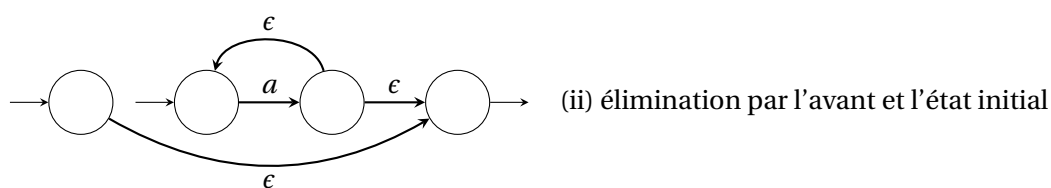
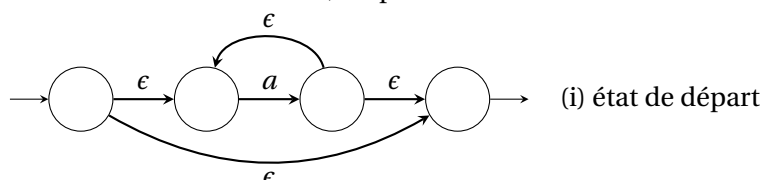
Pour chaque automate associé, on peut déjà appliquer la fermeture avant ou arrière.

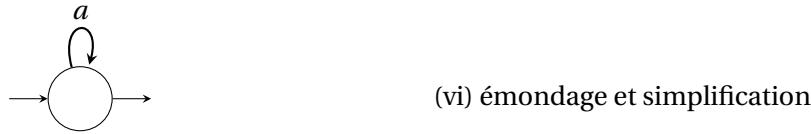
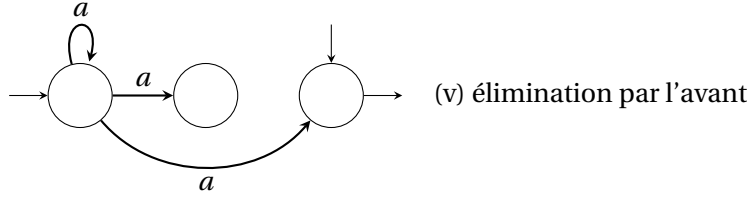
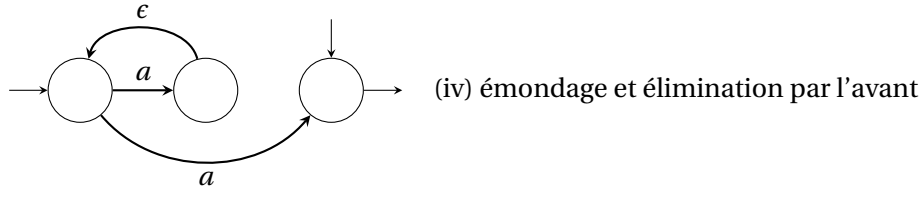
Pour l'union $a|b$, on trouve l'automate sans transitions spontanée en plusieurs étapes que voici :



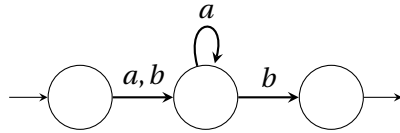


Pour la fermeture de Kleene, on procède de la même manière :





Finalement, on peut maintenant représenter l'automate normalisé (et déterministe) après élimination des transitions spontanées :



C Algorithme de Berry-Sethi et automate de Glushkov

Les notions de langage local et d'expression régulière linéaire sont introduites dans la seule perspective de construire l'automate de Glushkov[glushkov_abstract_1961] associé à une expression régulière linéaire par l'algorithme de Berry-Sethi[berry_regular_1986], conformément au programme. C'est un long développement pour une procédure finale relativement simple.

a Langages locaux

■ **Définition 162 — Ensembles** . Soit \mathcal{L} un langage sur Σ . On définit quatre ensembles de la manière suivante :

- les premières lettres des mots de \mathcal{L}

$$P(\mathcal{L}) = \{a \in \Sigma, \exists w \in \Sigma^*, aw \in \mathcal{L}\} \quad (12.1)$$

- les dernières lettres des mots de \mathcal{L} :

$$S(\mathcal{L}) = \{a \in \Sigma, \exists w \in \Sigma^*, wa \in \mathcal{L}\} \quad (12.2)$$

- les facteurs de longueur 2 des mots de \mathcal{L} :

$$F(\mathcal{L}) = \{v \in \Sigma^*, |v| = 2, \exists u, w \in \Sigma^*, uvw \in \mathcal{L}\} \quad (12.3)$$

- les facteurs de longueur 2 impossibles :

$$N(L) = \Sigma^2 \setminus F(L) \quad (12.4)$$

■ **Définition 163 — Langage local.** Un langage \mathcal{L} sur Σ est local s'il existe deux parties P et S de Σ et une partie N de Σ^2 tels que :

$$\mathcal{L} \setminus \{\epsilon\} = (P\Sigma^* \cap \Sigma^*S) \setminus (\Sigma^*N\Sigma^*) \quad (12.5)$$

Dans ce cas, on a nécessairement $P = P(\mathcal{L})$, $S = S(\mathcal{L})$, $N = N(\mathcal{L})$.

(R) Cette définition signifie que l'appartenance d'un mot à un langage local peut être établie uniquement en regardant la première lettre, la dernière lettre et tous les blocs de deux lettres de ce mot. On peut imaginer que, pour vérifier, on fait glisser pour comparer tous les blocs de deux lettres non autorisés (N) sur le mot. D'où le nom local : on n'a pas besoin d'examiner dans sa globalité le mot, mais uniquement chaque lettre et sa voisine. P , S et N suffisent donc pour définir un langage local.

■ **Exemple 50 — Langages locaux .** Sur l'alphabet $\Sigma = \{a, b\}$, on peut déterminer pour chacun des langages suivants les langages P , S et N et dire s'ils sont locaux :

1. $\mathcal{L}_{ER}(a^*) : P = \{a\}$, $S = \{a\}$ et $N = \{ab, ba, bb\}$.
2. $\mathcal{L}_{ER}((ab)^*) : P = \{a\}$, $S = \{b\}$ et $N = \{aa, bb\}$.

■ **Exemple 51 — Langages non locaux.** Sur l'alphabet $\Sigma = \{a, b\}$, on peut déterminer pour chacun des langages suivants les langages P , S et N et trouver un contre-exemple pour montrer qu'ils ne sont pas locaux :

1. $\mathcal{L}_{ER}(a^*(ab)^*) : P = \{a\}$, $S = \{a, b\}$ et $N = \{bb\}$. Mais on observe que le mot aba est dans $(P\Sigma^* \cap \Sigma^*S) \setminus (\Sigma^*N\Sigma^*)$ mais pas dans \mathcal{L} .
2. $\mathcal{L}_{ER}(a^*|(ab)^*) : \text{idem}$

(R) Le dernier exemple montre que les langages locaux ne sont pas stables par union et concaténation.

Théorème 33 — L'ensemble des langages locaux est stable par intersection.

Démonstration. Soient \mathcal{L}_1 et \mathcal{L}_2 deux langages locaux, et $\mathcal{L} = \mathcal{L}_1 \cap \mathcal{L}_2$. On pose $P = P(\mathcal{L})$, $S =$

$S(\mathcal{L})$ et $N = N(\mathcal{L})$, les ensembles définis comme en 162. Alors on a :

$$\begin{aligned}\mathcal{L} \setminus \{\epsilon\} &= (\mathcal{L}_1 \setminus \{\epsilon\}) \cap (\mathcal{L}_2 \setminus \{\epsilon\}) \\ &= ((P(\mathcal{L}_1)\Sigma^* \cap \Sigma^* S(\mathcal{L}_1)) \setminus (\Sigma^* N(\mathcal{L}_1)\Sigma^*)) \cap ((P(\mathcal{L}_2)\Sigma^* \cap \Sigma^* S(\mathcal{L}_2)) \setminus (\Sigma^* N(\mathcal{L}_2)\Sigma^*)) \\ &= (P(\mathcal{L}_1)\Sigma^* \cap \Sigma^* S(\mathcal{L}_1) \cap P(\mathcal{L}_2)\Sigma^* \cap \Sigma^* S(\mathcal{L}_2)) \setminus (\Sigma^* N(\mathcal{L}_1)\Sigma^* \cup \Sigma^* N(\mathcal{L}_2)\Sigma^*) \\ &= (P\Sigma^* \cap \Sigma^* S) \setminus (\Sigma^* N\Sigma^*).\end{aligned}$$

Donc \mathcal{L} est bien local. ■

Théorème 34 — L'union de deux langages locaux définis sur deux alphabets disjoints est un langage local.

Démonstration. Soit Σ_1 et Σ_2 les alphabets **disjoints** sur lesquels sont définis \mathcal{L}_1 et \mathcal{L}_2 , deux langages locaux et $\mathcal{L} = \mathcal{L}_1 \cup \mathcal{L}_2$ défini sur $\Sigma = \Sigma_1 \cup \Sigma_2$. On pose $P = P(\mathcal{L})$, $S = S(\mathcal{L})$ et $N = N(\mathcal{L})$, les ensembles définis comme en 162.

On doit montrer l'inclusion $(P(\mathcal{L})\Sigma^* \cap \Sigma^* S(\mathcal{L})) \setminus (\Sigma^* N(\mathcal{L})\Sigma^*) \subset \mathcal{L}$ puisque l'inclusion réciproque est toujours vraie.

Considérons donc un mot $w \in (P(\mathcal{L})\Sigma^* \cap \Sigma^* S(\mathcal{L})) \setminus (\Sigma^* N(\mathcal{L})\Sigma^*)$ que l'on décompose en lettres $w = a_1 \dots a_n$. Montrons que $w \in \mathcal{L}$

- Soit $a_1 \in P(\mathcal{L}) = P(\mathcal{L}_1) \cup P(\mathcal{L}_2)$, on peut supposer sans perte de généralité que $a_1 \in P(\mathcal{L}_1)$, alors $a_1 \in \Sigma_1$.
- $a_1, a_2 \in \Sigma^2 \setminus N(\mathcal{L}) = F(\mathcal{L}_1) \cup F(\mathcal{L}_2)$, or $a_1 \in \Sigma_1$ et les alphabets Σ_1 et Σ_2 sont disjoints, donc nécessairement $a_1 a_2 \in F(\mathcal{L}_1)$ et $a_2 \in \Sigma_1$.
- De proche en proche, on montre que $a_i a_{i+1} \in F(\mathcal{L}_1)$ et $a_i \in \Sigma_1$ pour tout i .
- Enfin, $a_n \in S(\mathcal{L}) = S(\mathcal{L}_1) \cup S(\mathcal{L}_2)$ et $a_n \in \Sigma_1$ donc $a_n \in S(\mathcal{L}_1)$.
- Finalement $w \in (P(\mathcal{L}_1)\Sigma^* \cap \Sigma^* S(\mathcal{L}_1)) \setminus (\Sigma^* N(\mathcal{L}_1)\Sigma^*) = \mathcal{L}_1$ car \mathcal{L}_1 est local.

En partant de l'hypothèse que $a_1 \in \Sigma_2$, on en aurait conclu que $w \in \mathcal{L}_2$. On en déduit que $w \in \mathcal{L}_1 \cup \mathcal{L}_2$ et, donc, $\mathcal{L} = \mathcal{L}_1 \cup \mathcal{L}_2$ est un langage local. ■

Théorème 35 — La concaténation de deux langages locaux définis sur deux alphabets disjoints est un langage local.

Démonstration. Soit Σ_1 et Σ_2 les alphabets **disjoints** sur lesquels sont définis \mathcal{L}_1 et \mathcal{L}_2 , deux langages locaux et $\mathcal{L} = \mathcal{L}_1 \mathcal{L}_2$ défini sur $\Sigma = \Sigma_1 \Sigma_2$. On pose $P = P(\mathcal{L})$, $S = S(\mathcal{L})$ et $N = N(\mathcal{L})$, les ensembles définis comme en 162.

On doit montrer l'inclusion $(P(\mathcal{L})\Sigma^* \cap \Sigma^* S(\mathcal{L})) \setminus (\Sigma^* N(\mathcal{L})\Sigma^*) \subset \mathcal{L}$ puisque l'inclusion réciproque est toujours vraie.

$$P(\mathcal{L}_1 \mathcal{L}_2) = \begin{cases} \{a \in \Sigma_2, \exists w \in \Sigma_2^*, aw \in \mathcal{L}_2\} & \text{si } \epsilon \in \mathcal{L}_1 \\ \{a \in \Sigma_1, \exists w \in \Sigma_1^* \Sigma_2^*, aw \in \mathcal{L}_1 \mathcal{L}_2\} & \text{sinon} \end{cases}$$

$$S(\mathcal{L}_1\mathcal{L}_2) = \begin{cases} \{a \in \Sigma_1, \exists w \in \Sigma_1^*, wa \in \mathcal{L}_1\} & \text{si } \epsilon \in \mathcal{L}_2^* \\ \{a \in \Sigma_2, \exists w \in \Sigma_1^*\Sigma_2^*, wa \in \mathcal{L}_1\mathcal{L}_2\} & \text{sinon} \end{cases}$$

$$F(\mathcal{L}_1\mathcal{L}_2) = \{v \in \Sigma_1^*\Sigma_2^*, |v| = 2, \exists u, w \in \Sigma_1^*\Sigma_2^*, uvw \in \mathcal{L}_1\mathcal{L}_2\}$$

On considère un mot $w \in (P(\mathcal{L})\Sigma^* \cap \Sigma^*S(\mathcal{L})) \setminus (\Sigma^*N(\mathcal{L})\Sigma^*)$ et on le décompose en lettres $w = a_0 \dots a_n$. On traite différents cas :

- Si $a_0 \in \Sigma_2$, alors $\epsilon \in \mathcal{L}_1$ et $a_2 \in P(\mathcal{L}_2)$. De proche en proche on montre que $a_i a_{i+1} \in F(\mathcal{L}_2)$, $a_i \in \Sigma_2$ pour tout i et $a_n \in S(\mathcal{L}_2)$, donc $w \in \mathcal{L}_2$ car \mathcal{L}_2 est local.
- Si $a_0 \in \Sigma_1$, alors $a_0 \in P(\mathcal{L}_1)$. Notons $a_0 \dots a_k$ le plus long préfixe de w qui soit dans Σ_1^* . On montre de proche en proche que $a_i a_{i+1} \in F(\mathcal{L}_1)$ pour $i < k$. Puis deux cas se présentent :
 - Si $k = n$ alors $a_n \in S(\mathcal{L}_1)$, donc $w \in \mathcal{L}_1$ car \mathcal{L}_1 est local.
 - Si $k < n$, on a $a_k a_{k+1} \in S(\mathcal{L}_1)P(\mathcal{L}_2)$ donc $a_k \in S(\mathcal{L}_1)$ et $a_{k+1} \in P(\mathcal{L}_2)$. On prouve alors que $a_0 \dots a_k \in \mathcal{L}_1$ et $a_{k+1} \dots a_n \in \mathcal{L}_2$ avec les mêmes arguments.

Finalement, $w \in \mathcal{L}_1\mathcal{L}_2$ et \mathcal{L} est local. ■

Théorème 36 — La fermeture de Kleene d'un langage local est un langage local.

Démonstration. On pose $P = P(\mathcal{L})$, $S = S(\mathcal{L})$ et $N = N(\mathcal{L})$, les ensembles définis comme en 162.

On a :

$$P(\mathcal{L}^*) = \{a \in \Sigma, \exists w \in \Sigma^*, aw \in \mathcal{L}^*\}$$

$$S(\mathcal{L}^*) = \{a \in \Sigma, \exists w \in \Sigma^*, wa \in \mathcal{L}^*\}$$

$$F(\mathcal{L}^*) = \{v \in \Sigma^*, |v| = 2, \exists u, w \in \Sigma^*, uvw \in \mathcal{L}^*\}$$

On considère un mot $u = a_0 \dots a_n \in (P(\mathcal{L}^*)\Sigma^* \cap \Sigma^*S(\mathcal{L}^*)) \setminus (\Sigma^*N(\mathcal{L}^*)\Sigma^*)$ et on cherche à montrer qu'il appartient à \mathcal{L}^* .

De la même manière que précédemment, si $a_0 \in \Sigma$ alors $a_0 \in P(\mathcal{L})$. Les facteurs de longueur 2 de w sont dans $F(\mathcal{L})$ et $a_n \in \mathcal{L}$. On en déduit une décomposition de w en mots dans $(P(\mathcal{L})\Sigma^* \cap \Sigma^*S(\mathcal{L})) \setminus (\Sigma^*N(\mathcal{L})\Sigma^*)$ donc dans \mathcal{L} car \mathcal{L} est local. Finalement, $w \in \mathcal{L}^*$, car qui peut le plus peut le moins et \mathcal{L}^* est local. ■

b Expressions régulières linéaires

Les langages définis par des expressions régulières ne sont donc pas toujours locaux. En revanche les langages définis par une expression régulière linéaire le sont.

■ **Définition 164** — **Expression régulière linéaire.** Une expression régulière e sur Σ est linéaire si toute lettre de Σ apparaît **au plus une fois** dans e .

■ **Exemple 52 — Expression régulière linéaire.** L'expression $(ab)^*$ est linéaire mais pas $(ab)^*a^*$.

Théorème 37 — Toute expression régulière linéaire dénote un langage local.

Démonstration. On procède par induction structurelle et en utilisant les propriétés des langages locaux.

Cas de base : \emptyset , ϵ et $a \in \Sigma$ sont des expressions régulières linéaires.

- $\mathcal{L}_{ER}(\emptyset) = \emptyset$ et on a bien $(P\Sigma^* \cap \Sigma^*S) \setminus (\Sigma^*N\Sigma^*) = \emptyset \setminus (\Sigma^*\Sigma^2\Sigma^*) = \emptyset$
- $\mathcal{L}_{ER}(\epsilon) = \epsilon$ et on a bien $(P\Sigma^* \cap \Sigma^*S) \setminus (\Sigma^*N\Sigma^*) = \epsilon \setminus (\Sigma^*(\Sigma^2 \setminus \{\epsilon\})\Sigma^*) = \epsilon$
- $\mathcal{L}_{ER}(a) = \{a\}$ et on a bien $(P\Sigma^* \cap \Sigma^*S) \setminus (\Sigma^*N\Sigma^*) = \{a\} \setminus (\Sigma^*(\Sigma^2 \setminus \{a\})\Sigma^*) = \{a\}$

Pas d'induction :

(union) Soit Σ_1 et Σ_2 des alphabets **disjoints**. Soient e_1 et e_2 deux expressions régulières linéaires définies respectivement sur Σ_1 et Σ_2 . Alors $e_1|e_2$ est régulière et linéaire et la sémantique des expressions régulières permet d'affirmer que $\mathcal{L}_{ER}(e_1|e_2) = \mathcal{L}_{ER}(e_1) \cup \mathcal{L}_{ER}(e_2)$.

Or, l'union de deux langages locaux dont les alphabets sont disjoints est un langage local.

Donc $\mathcal{L}_{ER}(e_1|e_2)$ est un langage local.

(concaténation) on procède de même en utilisant la concaténation de deux langages locaux.

(union) on procède de même en utilisant la fermeture de Kleene de deux langages locaux.

Finalement, les expressions régulières linéaires dénotent des langages locaux. ■

(R) La réciproque de ce théorème est fautive : par exemple, le langage $L(aa^*)$ est local mais ne peut pas être représenté par une expression régulière linéaire.

c Automate locaux

Automates locaux

■ **Définition 165 —** . Un automate fini déterministe $\mathcal{A} = (Q, \Sigma, q_i, \delta, F)$ est local si pour toute lettre $a \in \Sigma$, il existe un état $q \in Q$ tel que toutes les transitions étiquetées par a arrivent dans q .

Théorème 38 — Tout langage local \mathcal{L} est reconnaissable par un automate local. De plus, si \mathcal{L} ne contient pas le mot vide ϵ , alors l'automate est normalisé.

Démonstration. Soit \mathcal{L} un langage local. On pose $P = P(\mathcal{L})$, $S = S(\mathcal{L})$ et $N = N(\mathcal{L})$, les ensembles définis comme en 162.

On considère l'automate $\mathcal{A} = (Q, \Sigma \cup \{\epsilon\}, q_0, \delta, S \cup \{\epsilon\})$ et la fonction δ définie par :

$$\forall a \in P, \delta(q_0, a) = q_a \quad (12.6)$$

$$\forall a_1 a_2 \in F, \delta(q_{a_1}, a_2) = q_{a_2} \quad (12.7)$$

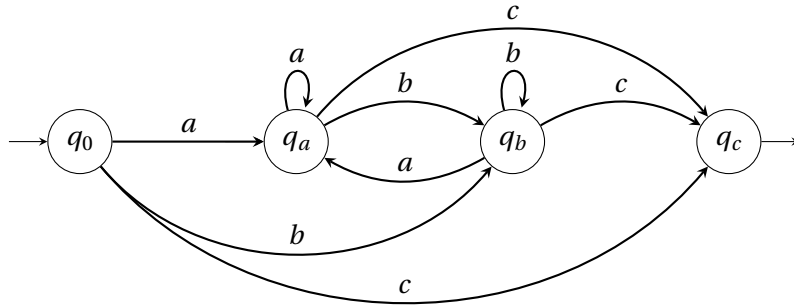
$$(12.8)$$

Par construction de cet automate, un mot $w = a_0 a_1 \dots a_n$ est reconnu si et seulement si :

- $a_0 \in P$,
- $\forall i \in \llbracket 0, n-1 \rrbracket, a_i a_{i+1} \in F$
- et $a_n \in S$.

Comme \mathcal{L} est local, on a bien $\mathcal{L}_{auto}(\mathcal{A}) = \mathcal{L}$. Si \mathcal{L} ne contient pas le mot vide, il suffit de l'exclure des états accepteurs et on obtient un automate normalisé. ■

■ **Exemple 53 — Automate associé à l'expression régulière linéaire $(a|b)^* c$** . Le langage dénoté par cette expression régulière est local (le montrer!). On construit l'automate défini lors de la démonstration du théorème 38. Comme ce langage ne comporte pas le mot vide, l'automate est normalisé.



d Automate de Glushkov et algorithme de Berry-Sethi

On cherche maintenant un algorithme pour transformer une expression régulière (pas nécessairement linéaire) en un automate fini.

M **Méthode 6 — Algorithme de Berry-Sethi** Pour obtenir un automate fini local reconnaissant le langage $\mathcal{L}_{ER}(e)$ à partir d'une expressions régulière e sur un alphabet Σ :

1. Linéariser l'expression e : cela consiste à numéroter toutes les lettres qui apparaissent afin de créer une expression rationnelle linéaire e' .
2. Déterminer les ensembles P , S et F associés au langage local $\mathcal{L}(e')$.
3. Déterminer un automate **local** \mathcal{A} reconnaissant $\mathcal{L}_{ER}(e')$ à partir de P, S et F . On peut associer ses états aux lettres de l'alphabet de e' . L'état initial est relatif au mot vide : s'il appartient au langage, on fait de cet état un état accepteur. Toutes les transitions qui partent de l'état initial conduisent à un état associé à une lettre de P . Les états accepteurs sont associés aux éléments de S . Les facteurs de deux lettres déterminent les autres transitions.
4. Supprimer les numéros sur les transitions et faire réapparaître l'alphabet initial Σ .

L'automate obtenu est nommé automate de Glushkov[glushkov_abstract_1961]. C'est un automate **local et sans transitions spontanées**. Il n'est pas nécessairement déterministe mais on peut le déterminer facilement en utilisant la procédure de déterminisation d'un AFND (cf méthode 4). Il possède $|\Sigma_e|$ états où Σ_e est l'alphabet étendu obtenu en faisant le marquage. $|\Sigma_e|$ correspond donc au nombre total de lettres dans e en comptant les répétitions. Dans le pire des cas, le nombre de transitions de l'automate est en $O(|\Sigma_e|^2)$.

M **Méthode 7 — Linéarisation de l'expression régulière** À partir de l'expression régulière de départ, on numérote à partir de 1 chaque lettre de l'expression dans l'ordre de lecture.

Si une lettre apparaît plusieurs fois, elle est numérotée autant de fois qu'elle apparaît avec un numéro différent.

Par exemple, la linéarisation de $ab|(ac)^*$ est $a_1b_1|(a_2c_1)^*$.

R La linéarisation d'une expression est en fait un marquage par une fonction

$$m : \{a_1, a_2, \dots, b_1, \dots\} \longrightarrow \Sigma \quad (12.9)$$

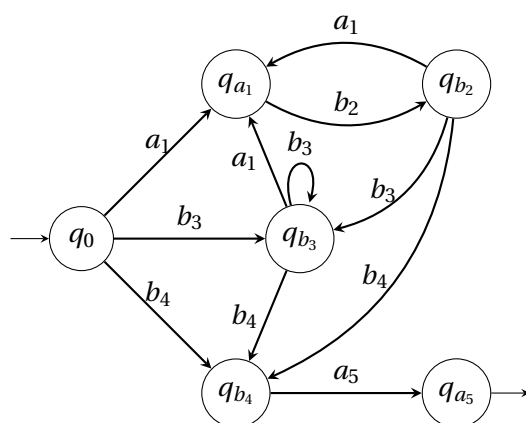
que l'on utilise également à la fin de l'algorithme de Berry-Sethi 6 pour supprimer les numéros.

La complexité de l'algorithme de Berry-Sethi est quadratique dans le pire des cas. Si n est le nombre de lettres rencontrées dans l'expression linéarisée, on a :

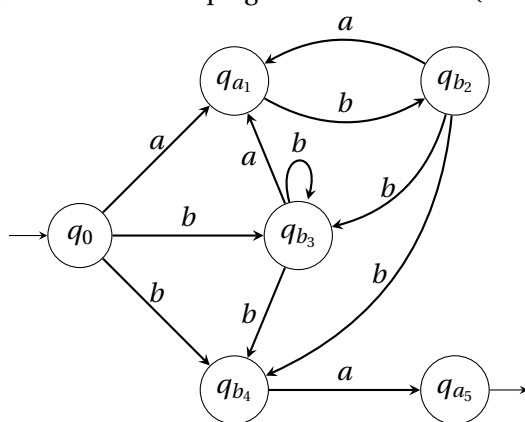
- la linéarisation est en $O(n)$,
- la construction des ensembles P , S , et F est linéaire en $O(n)$,
- la construction de l'automate avec les ensembles précédents est au pire quadratique en $O(n^2)$ (on construit n chemins qui peuvent être de longueur n),
- la suppression des marquages est linéaire en $O(n)$.

■ **Exemple 54 — Construire l'automate de Glushkov associé à l'expression régulière $(ab|b)^*ba$.** On applique l'algorithme de Berry-Sethi :

1. Linéarisation : $(ab|b)^*ba \longrightarrow (a_1b_2|b_3)^*b_4a_5$,
2. Construction des ensembles associés au langage local de l'expression linéarisée :
 - $P = \{a_1, b_3, b_4\}$
 - $S = \{a_5\}$
 - $F = \{a_1b_2, b_2a_1, b_2b_4, b_3b_3, b_3b_4, b_3a_1, b_4a_5, b_2b_3\}$
3. Construction de l'automate local associé :



Suppression des marquages des transitions (numéros) :

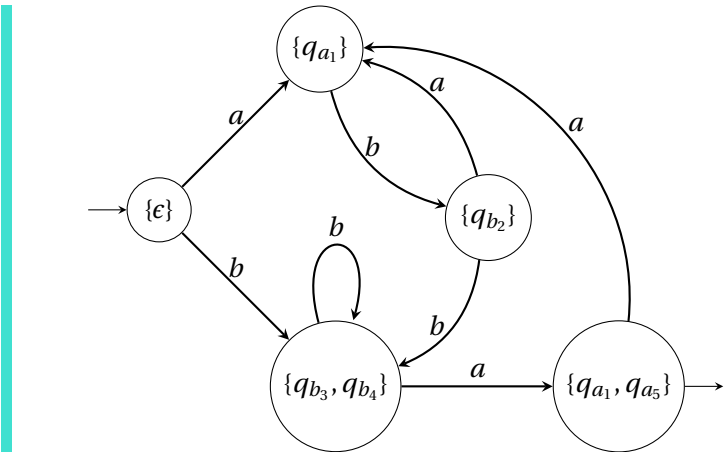


Déterminisation :

On construit la fonction de transition de proche en proche à partir de l'état initial :

	$\downarrow q_0$	$\{q_{a_1}\}$	$\{q_{b_2}\}$	$\{q_{b_3}, q_{b_4}\}$	$\uparrow \{q_{a_1}, q_{a_5}\}$
a	$\{q_{a_1}\}$		$\{q_{a_1}\}$	$\{q_{a_1}, q_{a_5}\}$	
b	$\{q_{b_3}, q_{b_4}\}$	$\{q_{b_2}\}$	$\{q_{b_3}, q_{b_4}\}$	$\{q_{b_3}, q_{b_4}\}$	$\{q_{b_2}\}$

ce qui se traduit par l'AFD :



D Comparaison Thompson / Berry-Sethi

Étape	Thompson	Berry-Sethi
Préparation	Aucune	Linéariser l'expression Construire les ensembles P , S et F
Automate	Construction directe en $O(n)$	Construction en $O(n^2)$
Finition	Supprimer les transitions spontanées	Aucun

TABLE 12.2 – Comparaison des algorithmes de Thompson et Berry-Sethi.

13

DES AUTOMATES AUX EXPRESSIONS RATIONNELLES

À la fin de ce chapitre, je sais :

- expliquer ce qu'est un automate généralisé
- fusionner des transitions multiples
- éliminer des états
- passer d'un automate à une expression régulière

Ce chapitre permet d'apporter une démonstration à la réciproque du théorème de Kleene, à savoir qu'un langage reconnaissable est un langage régulier. On s'appuie pour cela sur l'algorithme d'élimination des états qui nécessite le concept d'automate généralisé.

A Automate généralisé

■ **Définition 166 — Automate généralisé.** Soit Σ un alphabet et \mathcal{E}_R l'ensemble des expressions régulières sur un Σ . Un automate généralisé est un automate tel que $\mathcal{A} = (Q, \mathcal{E}_R, Q_i, \Delta, F)$, c'est-à-dire un automate dont les étiquettes des arcs sont des expressions régulières.

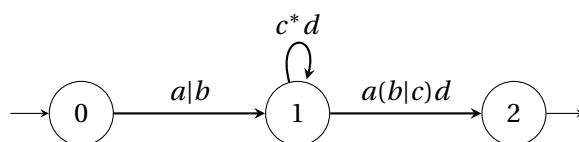


FIGURE 13.1 – Exemple d'automate généralisé sur l'ensemble des expressions régulières sur $\Sigma = \{a, b, c, d\}$

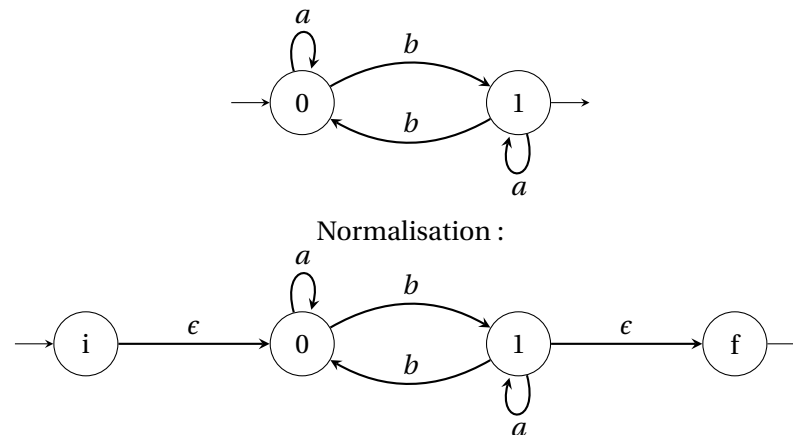


FIGURE 13.2 – Normalisation d'un automate

B D'un automate généralisé à une expression régulière

Soit un automate \mathcal{A} **normalisé**. On souhaite trouver une expression régulière e telle que $\mathcal{L}(\mathcal{A}) = \mathcal{L}_{ER}(e)$, c'est-à-dire le langage reconnu par l'automate \mathcal{A} est le même que celui dénoté par e .

■ **Définition 167 — Automate normalisé.** Un automate est normalisé s'il ne possède pas de transition entrante sur son état initial et s'il possède un seul état final sans transition sortante.

Ⓡ Si l'automate n'est pas normalisé, on ajoute un état initial avec une transition spontanée vers l'état initial et un état final relié par des transitions spontanées depuis les états accepteurs.

■ **Exemple 55 — Normalisation d'un automate.** La figure 13.2 montre un automate et sa version normalisée. Il faut noter que si l'automate possède plusieurs états accepteurs, il faut relier tous ces états accepteurs au nouvel état final.

La construction de Brzozowski et McCluskey est intuitive et facile à programmer. Il s'agit d'éliminer un à un les états de l'automate généralisé associé à \mathcal{A} . À la fin de la procédure, il ne reste plus que deux états reliés par un seul arc étiqueté par une seule expression régulière e . Le langage dénoté par cette dernière est le langage reconnu par l'automate.

Ⓜ **Méthode 8 — Construire l'expression régulière équivalent à un automate normalisé** Deux grandes étapes sont nécessaires pour construire l'expression régulière équivalent à un automate. **Pour chaque état q à éliminer**, c'est-à-dire les états autres que l'état initial ou l'état

final,

1. **fusionner** les expressions régulières des transitions au départ de q_s et à destination du même état q_n comme illustré sur la figure 13.3. Formellement, si on a les transitions (q_s, e_1, q_n) et (q_s, e_2, q_n) , alors on fusionne les deux expressions en faisant leur somme : $(q_s, e_1|e_2, q_n)$. On ne conserve ainsi qu'une seule expression par destination au départ de q_s .
2. **éliminer l'état** q_s en mettant à jour les transitions au départ des états précédents comme l'illustre la figure 13.4. Considérons chaque transition de type (q_p, e_1, q_s) et (q_s, e_2, q_n) , c'est-à-dire les transitions pour lesquelles q_s intervient. Si on souhaite éliminer q_s , il faut considérer à chaque fois deux cas :
 - (a) une transition boucle (q_s, e_b, q_s) existe : alors il est nécessaire d'ajouter la transition $(q_p, e_1 e_b^* e_2, q_n)$,
 - (b) dans le cas contraire, il suffit d'ajouter la transition $(q_p, e_1 e_2, q_n)$.

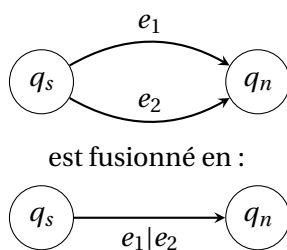
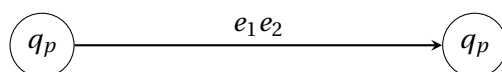


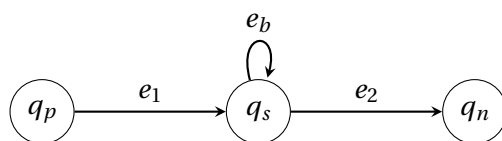
FIGURE 13.3 – Fusion de deux arcs au départ d'un état q_s et à destination du même état q_n



après élimination de q_s , on obtient :



Dans le cas où il existe une boucle :



après élimination de q_s , on obtient :

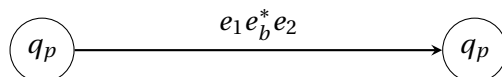
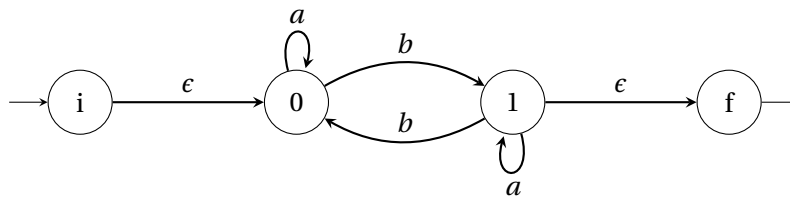
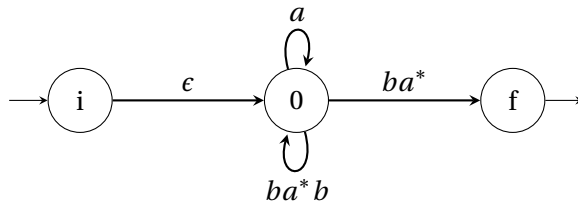


FIGURE 13.4 – Élimination d'un état q_s .

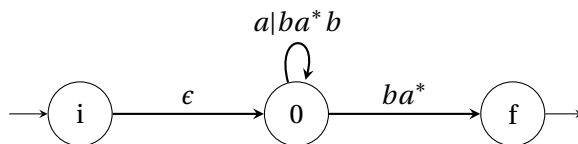
■ **Exemple 56** — Élimination des états d'un automate généralisé et normalisé . Considérons l'automate normalisé de la figure 13.2.



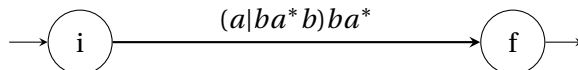
Élimination de l'état 1 :



Fusion des arcs partant de 0 à destination de 0 :



Élimination de l'état 0 :



L'expression régulière équivalente à l'automate est donc $(a|ba^*b)ba^*$.

AU-DELÀ DES LANGAGES RÉGULIERS

À la fin de ce chapitre, je sais :

- ☞ expliquer les limites des langages réguliers
- ☞ montrer qu'un langage n'est pas régulier

A Limites des expressions régulières

Les langages réguliers permettent de reconnaître un motif dans un texte. Néanmoins, ils ne permettent pas de mettre un sens sur le motif reconnu : celui-ci est reconnu par l'automate mais en quoi est-il différent d'un autre mot reconnu par cet automate? Par exemple, on peut reconnaître les mots qui se terminent par *tion* mais on ne saura pas faire la différence sémantique entre *révolution* et *abstention*.

Un autre exemple classique est l'interprétation des expressions arithmétiques : comment comprendre que $a \times b - c$ se calcule $(a \times b) - c$ et pas $a \times (b - c)$. Les deux motifs sont des expressions arithmétiques valides mais elle ne s'interprètent pas de la même manière. C'est là une des limites des langages réguliers : une fois motif reconnu, on ne peut pas l'interpréter. Pour la dépasser, il faut utiliser les notions de grammaires --> HORS PROGRAMME .

Une autre question se pose : comment savoir si un langage est régulier sans pour autant exhiber un automate? Comment caractériser formellement un langage régulier?

B Caractériser un langage régulier

Théorème 39 — Lemme de l'étoile. Soit \mathcal{L} un langage sur un alphabet Σ reconnu par un automate \mathcal{A} à n états. Alors on a :

$$\forall w \in \mathcal{L}, |w| \geq n \implies \exists x, y, z \in \Sigma^*, w = xyz, |xy| \leq n, y \neq \epsilon \text{ et } xy^*z \subseteq \mathcal{L} \quad (14.1)$$

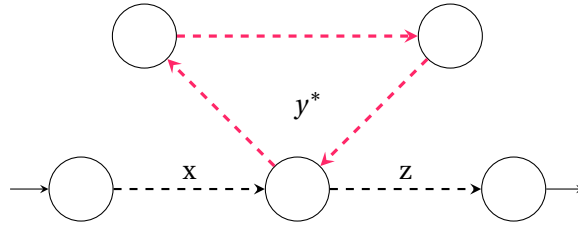


FIGURE 14.1 – Illustration du lemme de l'étoile : si le nombre de lettres d'un mot reconnu w est plus grand que le nombre d'états de l'automate n , alors il existe une boucle sur laquelle on peut itérer.

Démonstration. Soit w un mot reconnu par l'automate \mathcal{A} à n états de longueur m . Il existe un chemin dans \mathcal{A} qui part de l'état initial q_0 et s'achève sur un état accepteur q_m .

$$q_0 \xrightarrow{a_1} q_1 \xrightarrow{a_2} \dots \xrightarrow{a_m} q_m$$

En numérotant de manière incrémentale les états de 0 à m , on a nécessairement $m \geq n$. D'après le principe des tiroirs, comme l'automate ne possède que n états, ce chemin repasse par certains états. Prenons le premier état par lequel le chemin repasse et notons le i . Il existe donc deux entiers i et j tels que $0 < i < j \leq n < m$ et $q_i = q_j$, c'est-à-dire il existe un cycle de longueur $j - i$ sur le chemin. Comme il s'agit du premier état par lequel on repasse, les états q_0 jusqu'à q_{j-1} sont tous distincts.

On choisit alors de poser $x = a_1 \dots a_{i-1}$, $y = a_i \dots a_{j-1}$ et $z = a_j \dots a_m$. On remarque que $w = xyz$ et que x et xy vérifient les propriétés du lemme de l'étoile car y n'est pas vide et $|xy| \leq n$. Il reste à montrer que $xy^*z \subseteq \mathcal{L}$. Comme le chemin reconnaissant y est un cycle, on peut le parcourir autant de fois que l'on veut, 0 ou k fois, le mot sera toujours reconnu par l'automate. ■

Théorème 40 — Principes des tiroirs. Si $n+1$ éléments doivent être placés dans n ensembles, alors il existe au moins un ensemble qui contient au moins 2 éléments. Autrement dit, si E et F sont deux ensembles finis tels que $|E| > |F|$, alors il n'existe aucune application injective de E dans F .

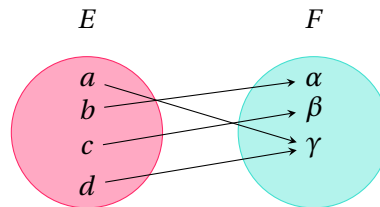


FIGURE 14.2 – Illustration du principe des tiroirs : on ne peut pas ranger les éléments de E dans les tiroirs de F sans en mettre deux dans un tiroir.

(R) Le lemme de l'étoile est parfois appelé le lemme de l'itération car on peut itérer autant de fois que l'on veut y .

 **Vocabulary 13 — Pumping lemma** \longleftrightarrow Lemme de l'étoile

■ **Définition 168 — Constante d'itération et facteur itérant.** D'après le lemme de l'itération, il existe un entier naturel N tel que chaque mot w de \mathcal{L} tel que $|w| \geq N$ possède au moins un facteur non vide y pouvant être itéré.

On dit alors que N est une constante d'itération pour le langage \mathcal{L} et que y est un facteur itérant.

■ **Définition 169 — Constante d'itération minimale.** Il s'agit de la plus petite constante d'itération d'un langage \mathcal{L} .

■ **Exemple 57 — Exemples de constantes minimales d'itération.** On considère les langages dénotés par des expressions régulières et on calcule la constante minimale d'itération du langage :

$ab \rightarrow 3$, car le seul mot reconnu par le langage est ab . On ne peut pas itérer ce mot. De plus, il n'y a pas de mots de longueur supérieure à 2. C'est pourquoi, tous les mots (qui n'existent pas) de longueur supérieure ou égale à 3 peuvent être itérés.

$aab^* \rightarrow 3$, car le plus petit mot du langage est aa mais il ne peut pas être itéré. Soit un mot w de longueur 3. On peut le décomposer comme suit : $w = xyz$, $x = aa$, $y = b$ et $z = \epsilon$. Cette décomposition satisfait le lemme de l'étoile.

$(a|b)^* \rightarrow 1$. On observe que $\epsilon \in \mathcal{L}_{ER}((a|b)^*)$, cependant il ne peut pas être itéré. Donc, la constante minimale ne peut pas être égale à zéro. Soit w un mot de longueur 1. Il vaut a ou b . Dans le premier cas, on peut choisir la décomposition $w = xyz$ avec $x = \epsilon$, $y = a$, $z = \epsilon$, dans le deuxième $x = \epsilon$, $y = b$, $z = \epsilon$. Dans les deux cas, la décomposition satisfait le lemme de l'étoile.

(R) Il faut remarquer que le lemme de l'étoile peut être vérifié par un langage non régulier. C'est pourquoi, la plupart du temps, on utilise le lemme de l'étoile pour montrer qu'un langage n'est pas régulier : s'il ne le vérifie pas, il n'est pas régulier.

C Les langages des puissances

■ **Définition 170 — Langage des puissances.** On appelle langage des puissances le langage défini par :

$$\mathcal{L}_p = \{a^n b^n, n \in \mathbb{N}\} \quad (14.2)$$

Théorème 41 — Le langage des puissances n'est pas régulier.

Démonstration. Par l'absurde en utilisant le lemme de l'étoile.

Supposons que \mathcal{L}_p soit régulier. Alors il vérifie le lemme de l'étoile. Soit n un entier naturel, une constante d'itération de ce langage. Considérons $w = a^n b^n \in \mathcal{L}_p$. On a bien $|w| = 2n \geq n$. On peut donc appliquer le lemme de l'étoile à w .

Soient x, y et z , les mots formant la décomposition de $w = xyz$. D'après le lemme de l'étoile, $|xy| \leq n$. Il existe donc des entiers naturels i et $j > 0$ tels que $x = a^i$, $y = a^j \neq \epsilon$, $xy = a^{i+j}$ et $i+j \leq n$. On peut réécrire la décomposition comme suit : $w = xyz = a^i a^j a^{n-i-j} b^n$, c'est-à-dire que $z = a^{n-i-j} b^n$.

Le lemme de l'étoile affirme qu'on peut itérer sur y et appartenir toujours au langage. Donc le mot $xy^2z = a^i a^{2j} z = a^i a^{2j} a^{n-i-j} b^n$ devrait appartenir à \mathcal{L}_p . Or ce n'est manifestement pas le cas car $i + 2j + n - i - j = n + j > n$ car $j > 0$. C'est pourquoi \mathcal{L}_p n'est pas un langage régulier.

NB : on aurait pu également étudier le mot xy^0z et aboutir à la même conclusion. ■

(R) C'est un résultat à connaître car on peut s'en servir pour démontrer la non régularité d'autres langages. La démonstration est également typique de l'utilisation du lemme de l'étoile.

Sixième partie

Logique

DE LA LOGIQUE AVANT TOUTE CHOSE

À la fin de ce chapitre, je sais :

- ✎ formuler des propositions logiques à partir du langage naturel
- ✎ utiliser les connecteurs logiques pour relier les variables
- ✎ établir une table de vérité
- ✎ utiliser les lois de Morgan, le tiers exclu et la décomposition de l'implication
- ✎ mettre une formule propositionnelle sous une forme normale
- ✎ étudier la satisfaisabilité d'une formule propositionnelle

Le but de cette partie est de familiariser progressivement les étudiants avec la différence entre syntaxe et sémantique d'une part et de donner une base de vocabulaire permettant de modéliser une grande variété de situations (par exemple, satisfaction de contraintes, planification, diagnostique, vérification de modèles, etc.). L'étude des quantificateurs est hors programme. Notions Variables propositionnelles, connecteurs logiques, arité. Formules propositionnelles, définition inductive, représentation comme un arbre. Sous-formule. Taille et hauteur d'une formule. Valuations, valeurs de vérité d'une formule propositionnelle. Satisfaisabilité, modèle, ensemble de modèles, tautologie, antilogie. Équivalence sur les formules. Conséquence logique entre deux formules. Forme normale conjonctive, forme normale disjonctive. Problème SAT. Commentaires Notations : $\neg, \vee, \wedge, \rightarrow, \leftrightarrow$. Les formules sont des données informatiques. On fait le lien entre les écritures d'une formule comme mot et les parcours d'arbres. Notations pour la valeur vraie, pour la valeur fausse. Une formule est satisfiable si elle admet un modèle, tautologique si toute valuation en est un modèle. On peut être amené à ajouter à la syntaxe une formule tautologique et une formule antilogique; elles sont en ce cas notées \top et \perp . On présente les lois de De Morgan, le tiers exclu et la décomposition de l'implication. On étend la notion à celle de conséquence d'un ensemble de formules : on note \vdash . La compacité est hors programme. Lien entre forme normale disjonctive complète et table de vérité.

DÉDUCTION NATURELLE

À la fin de ce chapitre, je sais :



2.3 Dédution naturelle pour la logique propositionnelle Il sagit de présenter les preuves comme permettant de pallier deux problèmes de la présentation du calcul propositionnel faite en première année : nature exponentielle de la vérification dune tautologie, faible lien avec les preuves mathématiques. Il ne sagit, en revanche, que dintroduire la notion darbre de preuve. La déduction naturelle est présentée comme un jeu de règles dinférence simple permettant de faire un calcul plus efficace que létude de la table de vérité. Toute technicité dans les preuves dans ce système est à proscrire. On sabstient dimplémenter ces règles. Lambition est dêtre capable décrire de petites preuves dans ce sys- tème. l Ministère de lenseignement supérieur, de la recherche et de linnovation, 2021 Option informatique Filière MP <https://www.enseignementsup-recherche.gouv.fr> 7/10

Septième partie

Annexes

BIBLIOGRAPHIE

Articles

Livres

Sites web

