

# Algorithmique Appliquée

BTS SIO SISR

Programmes numériques simples et  
techniques de débogage



CHAMBRE DE COMMERCE  
ET D'INDUSTRIE

1<sup>er</sup> ACCÉLÉRATEUR DES ENTREPRISES



Loïc Yvonnet



# Plan

- Introduction à la technique "devine-et-vérifie"
- Introduction à la dichotomie
- Introduction à l'instrumentation de code
- Introduction à l'algorithme Newton Raphson
- Histoire des bugs et du débogage
- Techniques pour déboguer manuellement
- Utilisation d'un "debugger" avec points d'arrêt

# Correction du travail à la maison



# DM : Retours sur Scratch et Python

[Lien vers le sujet de DM.](#)

# Introduction à la technique "devine-et-vérifie"

Guess-and-check 🇬🇧

# Devine-et-vérifie

Nous souhaitons résoudre les problèmes suivants :

- Retrouver un nombre dans un intervalle,
- Déterminer si un nombre est premier,
- Calculer une racine carrée.

Nous allons aborder différentes techniques. La plus simple est "devine-et-vérifie".

# Retrouver un nombre dans un intervalle

```

valeur_recherchee = int(input("Entrez un nombre entre 0 et 1 000 000 : "))

if valeur_recherchee < 0 or valeur_recherchee > 1000000:
    print("Erreur")
else:
    devine = 0
    while devine < valeur_recherchee:
        devine += 1
    print(devine)

```

# Nombre premier

```
x = int(input("Entrez un nombre entier positif : "))

if x <= 2:
    print("Les nombres inférieurs ou égaux à 2 ne sont pas premiers")
else:
    diviseur = None
    for devine in range(2, x):
        if x % devine == 0:
            diviseur = devine
            break

    if diviseur != None:
        print(f"Le plus petit diviseur de {x} est {diviseur}.")
    else:
        print(f"{x} est un nombre premier")
```



# Nombre premier (plus rapide)

```
x = int(input("Entrez un nombre entier positif : "))

if x <= 2:
    print("Les nombres inférieurs ou égaux à 2 ne sont pas premiers")
elif x % 2 == 0:
    print(f"Le plus petit diviseur de {x} est 2.")
else:
    diviseur = None
    for devine in range(3, x, 2):
        if x % devine == 0:
            diviseur = devine
            break

    if diviseur != None:
        print(f"Le plus petit diviseur de {x} est {diviseur}.")
    else:
        print(f"{x} est un nombre premier")
```

# Notion d'heuristique (1/2)

- On pourrait encore accélérer l'algorithme précédent avec des **heuristiques** supplémentaires.
- Une heuristique est une **astuce** permettant de simplifier un problème ou d'accélérer sa résolution.

# Notion d'heuristique (2/2)

- Par exemple :
  - on sait qu'un nombre dont le dernier chiffre est 5 est divisible par 5.
  - on sait que si la somme des chiffres d'un nombre est divisible par 3, alors ce nombre est divisible par 3.
  - on sait qu'il n'est pas nécessaire de tester les nombres supérieurs à  $\sqrt{x}$ .
- Ainsi, on peut éliminer très rapidement les nombres divisibles par 2, 3 ou 5.

# Racine carrée

```
x = int(input("Entrez un nombre entier positif : "))
devine = 0
while devine ** 2 < x:
    devine += 1

if devine ** 2 != x:
    print(f"{x} n'est pas un carré parfait")
else:
    print(f"La racine carrée de {x} est {devine}.")
```

# Racine carrée à petits pas

```
x = float(input("Entrez un nombre entier positif : "))
devine = 0
pas = 0.0001
while devine ** 2 < x:
    devine += pas

erreur = abs(x - devine ** 2)
print(f"La racine carrée de {x} est {devine} à {erreur} près")
```

# Limites de l'approche devine-et-vérifie

- Cette approche est basée sur une **énumération exhaustive**.
- Limites :
  - Effectue un *grand nombre* de tests.
  - Si le nombre recherché n'est pas énuméré, l'erreur n'est pas complètement maîtrisée.
- D'autres approches existent.

# Introduction à la dichotomie

Bisection search 

# Le juste prix

- Jeu télévisé des années 1990.
- Le présentateur demandait au joueur de trouver un prix entre **1 et 1000** francs.
- Le joueur propose un prix.
- Le présentateur dit si c'est **supérieur, inférieur ou égal**.
- Le joueur propose un nouveau prix, et le présentateur répond à nouveau.
- Le joueur a **une minute** pour trouver le juste prix.



# La dichotomie

- On utilise le fait que l'espace de travail est **totalelement ordonné**.
- A chaque étape, on divise l'espace de travail par 2, jusqu'à converger vers une solution satisfaisante.

# Retrouver un nombre dans un intervalle

```

valeur_recherchee = int(input("Entrez un nombre entre 0 et 1 000 000 : "))

if valeur_recherchee < 0 or valeur_recherchee > 1000000:
    print("Erreur")
else:
    debut = 0
    fin = 1000000
    milieu = round((fin + debut) / 2)
    while milieu != valeur_recherchee:
        if milieu > valeur_recherchee:
            fin = milieu
        else:
            debut = milieu
        milieu = round((fin + debut) / 2)
    print(milieu)

```

# Racine carrée

```
x = float(input("Entrez un nombre positif : "))

debut = 0
fin = max(1, x)
milieu = (fin + debut) / 2
epsilon = 0.0001

while abs(milieu ** 2 - x) >= epsilon:
    if milieu ** 2 > x:
        fin = milieu
    else:
        debut = milieu
    milieu = (fin + debut) / 2

erreur = abs(milieu ** 2 - x)
print(f"La racine carrée de {x} est {milieu} à {erreur} près")
```

# Comparaison entre dichotomie et énumération exhaustive

- Intuitivement, pour les 3 problèmes qui nous préoccupent :
  - Retrouver un nombre dans un intervalle : la **dichotomie** gagne.
  - Déterminer si un nombre est premier : l'**énumération exhaustive** gagne.
  - Calculer une racine carrée : la **dichotomie** gagne.
- S'il est nécessaire de tester toutes les valeurs, la dichotomie n'apporte rien.

# **TD : Utilisation de la dichotomie pour calculer des racines et des logarithmes**



# **TD : Dichotomie pour Racines et Logarithmes**

[Lien vers le sujet de TD.](#)

# Introduction à l'instrumentation de code

# Pourquoi instrumenter le code

- Nous avons vu que différents algorithmes permettent de résoudre un même problème.
- Nous avons tenté de comparer ces algorithmes en utilisant notre intuition.
- L'intuition est utile mais pas très *mathématique*.
- On souhaite effectuer des **mesures** et **observer l'exécution**.



# Instrumentation

- L'instrumentation consiste à rajouter du code :
  - pour **observer** l'exécution avec des `print`.
  - pour **mesurer** des indicateurs comme le nombre d'itérations effectuées.
  - pour **comprendre** les problèmes, lorsqu'il y en a.
- Ces ajouts **ne modifient pas** l'algorithme instrumenté. Il s'agit **d'instruments de mesure**.

# Observation de valeurs en cours d'exécution

```
x = float(input("Entrez un nombre positif : "))

debut = 0
fin = max(1, x)
milieu = (fin + debut) / 2
epsilon = 0.0001

while abs(milieu ** 2 - x) >= epsilon:
    print(milieu) # On affiche ici la valeur
    if milieu ** 2 > x:
        fin = milieu
    else:
        debut = milieu
    milieu = (fin + debut) / 2

erreur = abs(milieu ** 2 - x)
print(f"La racine carrée de {x} est {milieu} à {erreur} près")
```

# Compte du nombre d'itérations

```
x = float(input("Entrez un nombre positif : "))

debut = 0
fin = max(1, x)
milieu = (fin + debut) / 2
epsilon = 0.0001

compteur = 0

while abs(milieu ** 2 - x) >= epsilon:
    compteur += 1 # On incrémente le compteur d'itérations
    if milieu ** 2 > x:
        fin = milieu
    else:
        debut = milieu
    milieu = (fin + debut) / 2

erreur = abs(milieu ** 2 - x)
print(f"La racine carrée de {x} est {milieu} à {erreur} près")
print(f"Nombre d'itérations : {compteur}") # on l'affiche
```

# Chronométrage de l'exécution

```
import time

x = float(input("Entrez un nombre positif : "))

chrono_debut = time.process_time() # démarrage du chronomètre

#
# Corps du code à chronométrer
# (voir diapositives précédentes pour les détails)
#

chrono_fin = time.process_time() # arrêt du chronomètre
temps_ecoule = chrono_fin - chrono_debut # calcul du temps écoulé

erreur = abs(milieu ** 2 - x)
print(f"La racine carrée de {x} est {milieu} à {erreur} près")
print(f"Temps d'exécution : {temps_ecoule}s") # on l'affiche
```

# Benchmark (1/2)

- La comparaison du temps d'exécution de 2 algorithmes (ou plus) s'appelle un **benchmark**.
- Les processus s'exécutant sur un système d'exploitation sont en compétition pour les ressources de la machine.
- Les mesures effectuées avec `time.process_time` ne sont **pas précises** car elles sont impactées par les autres processus s'exécutant sur la machine.

# Benchmark (2/2)

- Si un processus gourmand en ressources (tel qu'un jeu vidéo) est exécuté en même temps, la mesure peut être fortement **impactée**.
- Lorsque l'on souhaite être précis, il faut que les mesures soient **indépendantes** des autres processus.
- Dans les prochains cours et TPs, nous verrons des méthodes plus précises.

# Introduction à l'algorithme Newton Raphson

# Algorithme d'approximation numérique

- On a utilisé une méthode d'**approximations successives** avec la dichotomie pour résoudre  $\sqrt{x}$ .
- A chaque itération :
  - on fait une **supposition** ;
  - on calcul l'**erreur** par rapport au résultat théorique ;
  - si l'erreur est inférieure à un  $\delta$  suffisamment petit, on s'arrête ;
  - sinon, on fait une nouvelle supposition plus proche que la supposition précédente.



# Newton Raphson (1/4)

- Un autre algorithme d'approximation est également célèbre : **Newton-Raphson**.
- L'algorithme de Newton-Raphson peut être utilisé pour trouver les **racines** de nombreuses fonctions.
- La racine  $r$  d'une fonction  $f$  est telle que :

$$f(r) = 0$$

- On s'intéresse au cas des fonctions polynomiales à une variable.

# Newton Raphson (2/4)

- On note notre fonction polynomiale  $P(x)$  :

$$P(x) = a_n x^n + a_{n-1} x^{n-1} + \dots + a_2 x^2 + a_1 x + a_0$$

$$P(x) = \sum_{k=0}^n a_k x^k$$

- Pour rappel, la dérivée de  $P(x)$  se note  $P'(x)$  et est égale à :

$$P'(x) = \sum_{k=0}^n a_k k x^{k-1}$$

# Newton Raphson (3/4)

- On cherche à trouver la racine  $r$  telle que  $P(r) = 0$ .
- On note  $s_1$  et  $s_2$  des approximations de  $r$  pour  $P(r) = 0$ .
- On souhaite que  $s_2$  soit une meilleure approximation de  $r$  que  $s_1$ , soit :

$$P(r) \leq P(s_2) < P(s_1)$$

# Newton Raphson (4/4)

- Un **théorème** prouvé par Newton montre que  $s_2$  peut être calculé de la manière suivante :

$$s_2 = s_1 - \frac{P(s_1)}{P'(s_1)}$$

# Newton-Raphson pour le calcul de racine carrée

- Trouver la racine carrée de  $a_0$  revient à résoudre  $x^2 - a_0 = 0$ .
- Notre polynôme s'écrit donc  $P(x) = x^2 - a_0$ .
- Trivialement, on a  $P'(x) = 2x$ .
- Si on a une approximation  $s_1$  de  $P(r) = 0$ , alors on calcule une meilleure approximation  $s_2$  :

$$s_2 = s_1 - \frac{P(s_1)}{P'(s_1)} = s_1 - \frac{s_1^2 - a_0}{2s_1}$$

# Application en Python

```
a0 = float(input("Entrez un nombre positif : "))

s = a0 / 2
epsilon = 0.0001

while abs(s ** 2 - a0) >= epsilon:
    P = s ** 2 - a0
    P_prime = 2 * s
    s = s - P / P_prime

erreur = abs(s ** 2 - a0)
print(f"La racine carrée de {a0} est {s} à {erreur} près")
```

# Problèmes et algorithmes

- En résumé :
  - Retrouver un nombre dans un intervalle : la **dichotomie** gagne,
  - Déterminer si un nombre est premier : l'**énumération exhaustive** gagne,
  - Calculer une racine carrée : **Newton-Raphson** gagne.
- Vous allez voir cela en pratique dans le prochain TP.

# TP : Comparaison d'algorithmes ayant le même objectif





# TP : Comparaison d'Algorithmes

[Lien vers le sujet de TP.](#)

# Histoire des bugs et du débogage dans la culture anglo-saxonne

# Le mythe de l'insecte dans la machine

- 1947 : un insecte empêchant le fonctionnement du calculateur de l'université de Harvard est découvert.
- Depuis, une légende urbaine affirme qu'il s'agit du premier "bug" (insecte en anglais).
- L'emploi du terme "bug" pour désigner un problème viendrait de là.

# Les vraies origines

- Le terme "bug" était déjà utilisé dans la langue anglaise pour désigner un problème.
- 1896 : Le livre *Nouveau Catéchisme de l'Electricité* de *Hawkins* emploie cette terminologie.
- En ancien anglais, le terme "*bugbear*" signifie "*tout ce qui peut causer une peur ou une anxiété excessive sans que cela soit nécessaire*".

# Eviter les bugs (1/2)

- **Problème d'arrêt** (Halting Problem) : il n'est pas possible de prouver la validité d'un programme de manière générique.
- **Preuve de programme** :
  - Prouver le bon fonctionnement d'un algorithme est ardu.
  - Prouver le fonctionnement d'un programme complexe est presque toujours trop coûteux.

# Eviter les bugs (2/2)

- **Solution** : mettre en place de **bonnes pratiques** de développement logiciel.
- Nous aborderons quelques unes de ces bonnes pratiques dans les prochains cours.

# Bugs manifestes et cachés

- **Bug manifeste** : le problème est visible facilement. Par exemple, un crash.
- **Bug caché** : le problème est quasiment invisible dans la plupart des cas. Par exemple, une fuite mémoire.

# Bugs persistants et intermittents

- **Bug persistant** : il survient de manière systématique et il est facile à reproduire.
- **Bug intermittent** : il semble survenir de manière aléatoire et il est difficile à reproduire.



# Techniques pour déboguer manuellement un programme sur papier

# Plus capables et moins rapides

- Une **machine** n'est pas nécessaire pour exécuter un algorithme.
- Les 1ers algorithmes ont été inventés bien avant la création des 1ers calculateurs.
- Un **humain** peut tout à fait exécuter manuellement un algorithme.
- Un humain sera simplement moins rapide qu'une machine.
- Un humain peut également faire des erreurs de calcul qu'une machine éviterait.

# Pourquoi le faire manuellement ?

- Vous devez donc vous préparer pour l'**examen**.
- Les entreprises les plus prestigieuses demandent aux candidats de **développer sur un tableau blanc**.
- En pratique, même en entreprise, on continue à **résoudre les problèmes les plus complexes** par des brouillons sur papier ou sur tableau blanc avant de passer sur machine.

# Procédure

- Prendre un papier 
- Prendre un crayon 
- Dessiner un tableau dont le nombre de colonnes est égal au nombre de variables à suivre 
- A chaque itération, remplir une ligne avec les valeurs actuelles des variables 

# Example

```
a0 = 16

s = a0 / 2
epsilon = 0.1

while abs(s ** 2 - a0) >= epsilon:
    P = s ** 2 - a0
    P_prime = 2 * s
    s = s - P / P_prime

print(f"sqrt({a0}) == {s}")
```

a0	s	epsilon	P	P_prime
16	8	0.1		
16	8	0.1	48	16
16	5	0.1	9	10
16	4.1	0.1	-0.8	8.2
16	4	0.1		

# Utilisation d'un debugger avec points d'arrêt

# La puissance d'un EDI

- Tout bon **E**nvironnement de **D**éveloppement **I**ntégré (EDI) propose un **debugger**.
- Visual Studio Code, avec l'extension Python, propose un bon debugger.
- L'objectif d'un debugger est d'arrêter l'exécution d'un processus pour regarder son état.
- On doit lancer le processus depuis l'EDI en **mode débogage**, et utiliser des **points d'arrêt**.
- Un point d'arrêt se nomme *breakpoint* en anglais.

# Lancer en mode débogage

A gauche de l'interface se trouve le menu *Run and Debug*.





# Choisir le mode de débogage

Dans le cadre de ce cours, vous choisirez toujours de déboguer le fichier courant.



# La barre d'outils de débogage

Lorsque le programme s'exécute (non arrêté sur un point d'arrêt), la barre d'outils de débogage, qui se trouve en haut de l'éditeur, a cet aspect.



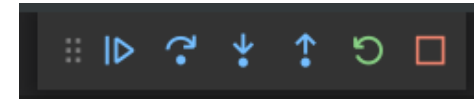
# Barre d'outils de débogage sur un point d'arrêt

- L'aspect change lorsque l'exécution arrive sur un point d'arrêt.
- Il devient alors possible d'exécuter pas à pas les instructions.



# Options de la barre d'outils

- Les icônes permettent respectivement :
  - Continuer l'exécution (**F5**),
  - Exécuter l'instruction courante (**F10**),
  - Rentrer dans la fonction (**F11**),
  - Exécuter toutes les instructions jusqu'à la fin de la fonction,
  - Recommencer l'exécution depuis le début,
  - Stopper l'exécution;



# Comment poser un point d'arrêt ?

Aspect d'une ligne  
avant de poser un point  
d'arrêt.

```
68  if __name__ == "__main__":  
69      compress()
```

# Point d'arrêt classique

- Il suffit de **cliquer à gauche de la ligne** pour poser un point d'arrêt.
- Un **rond rouge** apparaît.
- Il est également possible d'utiliser le raccourci **F9**.
- Pour supprimer un point d'arrêt, il suffit de cliquer dessus à nouveau (ou d'utiliser F9 une seconde fois).

```
68  if __name__ == "__main__":  
● 69      compress()
```

# Arrêt sur point d'arrêt

- La ligne est mise en **surbrillance** lorsqu'un point d'arrêt est atteint.
- Il devient alors possible d'**examiner toutes les variables** locales et globales.
- Pour cela, positionnez le curseur de la souris au-dessus d'une variable.

```
68  if __name__ == "__main__":  
69      compress()
```

# Autre méthode pour lancer en mode débogage

En haut à droite de l'éditeur se trouve un bouton avec une flèche. Si on sélectionne la flèche avec un insecte, on lance l'exécution en mode débogage.





# Point d'arrêt conditionnel

Parfois, on souhaite arrêter l'exécution **uniquement lorsqu'une condition bien particulière est remplie.**

Pour cela, on commence par créer un point d'arrêt classique. Ensuite, on fait un clic droit sur ce point d'arrêt pour l'éditer.



```
6 while abs(s ** 2 - a0) >= epsilon:  
7     P = s ** 2 - a0  
8     P_prime = 2 * s  
9     print("La carrée de {a0} est {s} près")
```

Remove Breakpoint Del P\_prime  
Edit Breakpoint...  
Disable Breakpoint

# Expression Booléenne sur un point d'arrêt

Si on souhaite arrêter l'exécution uniquement si la valeur de la variable  $P$  est inférieure à 20, il suffit de rentrer l'expression  $P < 20$ .

Il est possible de rentrer n'importe quelle expression Booléenne valide en Python.

```
6 while abs(s ** 2 - a0) >= epsilon:
7     P = s ** 2 - a0
8     P_prime = 2 * s
```

Expression ▼  $P < 20$

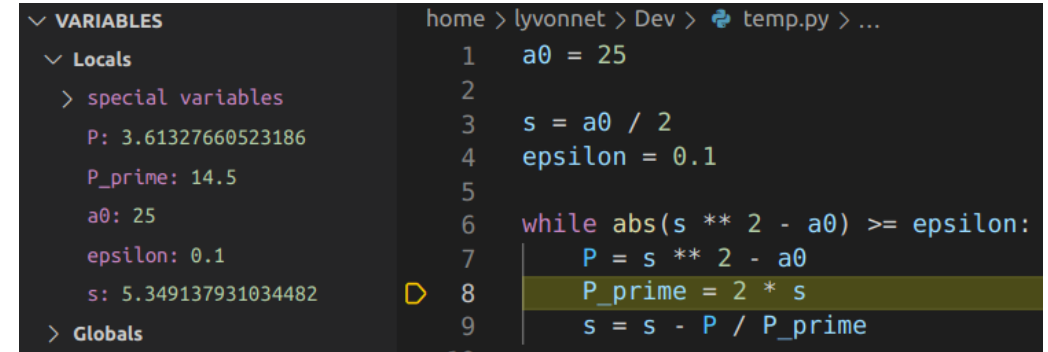
# Aspect d'un point d'arrêt conditionnel

L'aspect d'un point d'arrêt conditionnel permet d'alerter sur la nature particulière de ce point d'arrêt.

```
6  while abs(s ** 2 - a0) >= epsilon:  
7      P = s ** 2 - a0  
8      P_prime = 2 * s
```

# Tableau de valeurs

On peut obtenir  
l'arborescence de  
toutes les valeurs de  
toutes les variables  
dans l'encadré à  
gauche de l'éditeur.



The screenshot shows a code editor interface. On the left, a 'VARIABLES' panel is expanded, showing a tree structure under 'Locals'. It lists 'special variables' with values for P, P\_prime, a0, epsilon, and s. On the right, a Python script is being edited. The script defines a0, s, and epsilon, then enters a while loop that calculates P and updates P\_prime and s. The current line of code, P\_prime = 2 \* s, is highlighted in green.

```
home > lyvonnet > Dev > temp.py > ...  
1 a0 = 25  
2  
3 s = a0 / 2  
4 epsilon = 0.1  
5  
6 while abs(s ** 2 - a0) >= epsilon:  
7     P = s ** 2 - a0  
8     P_prime = 2 * s  
9     s = s - P / P_prime  
10
```

# Avec un compteur

- Parfois, on souhaite arrêter l'exécution à une **itération particulière**.
- On crée un point d'**arrêt conditionnel** en spécifiant "Hit" puis le numéro d'itération souhaité.
- L'arrêt s'effectuera lorsque le pointeur de stack sera passé le nombre de fois spécifié sur la ligne de code spécifiée.

```
6 while abs(s ** 2 - a0) >= epsilon:  
7     P = s ** 2 - a0  
8     P_prime = 2 * s  
Hit Count ▾ 3  
9     s = s - P / P_prime
```

# Logs supplémentaires

- Parfois, on souhaite rajouter des **logs supplémentaires** sans pour autant changer le programme.
- Le point d'arrêt Log **n'arrête pas** l'exécution du programme.
- Il affiche le contenu de la f-string spécifiée à chaque fois que la ligne est atteinte.

```
6 while abs(s ** 2 - a0) >= epsilon:  
7     P = s ** 2 - a0  
8     P_prime = 2 * s  
Log Message ▾ P = {P}  
9     s = s - P / P_prime
```

# Aspect d'un point d'arrêt Log

Un point d'arrêt Log est  
un losange à la place  
d'un cercle.

```
6  while abs(s ** 2 - a0) >= epsilon:  
7      P = s ** 2 - a0  
♦ 8      P_prime = 2 * s  
9      s = s - P / P_prime
```

# Autres options de débogage (1/2)

- Il existe de nombreuses autres options de débogage.
- Par exemple :
  - Voir la pile d'appels de fonctions et changer de contexte ;
  - Créer un point d'arrêt lors de l'entrée dans une fonction ;



# Autres options de débogage (2/2)

## Autres exemples

- Activation et désactivation de tous les points d'arrêt,
- Suivre la valeur d'expressions particulières,
- Afficher différents threads d'exécution,
- etc.

# TP : Déboguer un programme mal écrit et comportant des bugs



# **TP : Débogage d'un programme mal écrit**

**[Lien vers le sujet de TP.](#)**