INF2010 Algorithmes et Structures de données

Introduction

Considérations officielles

- INF2010 Algorithmes et Structures de données
 - → Cours de deuxième année
- Réussir le cours est requis pour suivre de nombreux cours du baccalauréat en génie informatique et génie logiciel, (dont certains à option):
 - LOG3210 (Éléments de langage et compilateurs)
 - INF3710 (Fichiers et bases de données)
 - INF4705 (Analyse et conception d'algorithmes)
 - INF8701 (Simulation des systèmes à événements discrets)

Évaluation:

- Laboratoires 30% (5% par laboratoire)
- Contrôle périodique 30%
- Examen final 40%

Laboratoires:

- 6 séances (une fois aux deux semaines)
- La présence aux laboratoires est OBLIGATOIRE!!!
- Les laboratoires sont réalisés en équipe de deux
- Le logiciel Eclipse est utilisé au laboratoire

Coordonateur

Ettore Merlo

Coordonnées:

Bureau M-4105

Extension téléphonique 5758

E-mail: ettore.merlo@polymtl.ca

Chargé de cours:

Tarek Ould Bachir

→ Stagiaire post-doctoral

Coordonnées:

Bureau M-5028

Extension téléphonique 7128

E-mail: tarek.ould-bachir@polymtl.ca

E-mail: tarkoo@gmail.com

Disponibilités

Après la séance de cours ou sur RDV (par courriel)

Site web du cours:

www.moodle.polymtl.ca

- Documentation:
 - Le livre de référence (en vente à la Coop)
 - Acétates du cours (disponibles sur le site web du cours)
- Plan de cours:

Contient toute l'information présentée ici et plus.

Disponible sur le site web du cours...

Coordonateur du cours:

Le professeur Ettore Merlo

Ce que nous allons étudier

- Les structures de données (SD) séquentielles
- La manipulation des SD séquentielles
- Algorithmes de tri
- Arbres binaires/Arbres binaires de recherche
- Arbres équilibrés (AVL, Splay,...)
- File de priorité (monceaux)
- Algorithmes sur les chaînes de caractères
- Graphes et algorithmes sur les graphes
- Ensembles disjoints

Après le cours, vous pourrez

- Comprendre les fondements sur lesquels reposent les SD et les algorithmes les plus communément employés pour manipuler les manipuler
- Savoir utiliser et adapter ces SD pour la résolution d'un problème spécifique
- Être capable de concevoir de nouvelles SD pour la résolution d'un problème spécifique

Commençons un peu...

Qu'est ce qu'une structure de donnée?



La structure de données

Est-ce ça?

```
// Déclare Etudiant
struct Etudiant {
    int age;
    float moyenne;
    char nom[25];
};
```

La structure de données

Définition

Structure logique servant à contenir des données et dont le but et d'en simplifier le traitement.

On entend par traitement de données, l'accès en lecture et écriture (get/set), l'insertion ou le retrait (add/remove), le tri, etc.

Comment mesurer la performance d'un algorithme?

- Temps d'exécution ?
 - → Dépend de la machine
 - → Dépend du langage
 - → Requiert des tests empiriques
- Nombre de lignes de code ?
 - → On a mesuré par le passé la complexité d'un programme par le nombre de lignes de codes. Est-ce vraiment pertinent encore aujourd'hui?

Notation asymptotique

```
■ O( g(n) )

\rightarrow O( n )

\rightarrow O( n^2 )

\rightarrow O( log(n) )

\rightarrow O( n log(n) )
```

■ Qu'est-ce donc *n* ?

Quelle est la complexité asymptotique du bout de code suivant:

FaisQuelqueChose() a un temps d'exécution unitaire

Quelle est la complexité asymptotique du bout de code suivant:

FaisQuelqueChose() a un temps d'exécution unitaire

Quelle est la complexité asymptotique du bout de code suivant:

Quelle est la complexité asymptotique du bout de code suivant:

```
int calcul( int n )
{
    if( n = 1 )
        return 1;
    else
        return calcul( n/2) + 1;
}
```

Langage JAVA

Pour enseigner les SD, on préférera un langage de haut niveau comme C++ ou JAVA.

Connaissez-vous JAVA?



Qu'est-ce que c'est?

- Le JAVA est un langage de programmation orienté objet
- Le JAVA reprend la syntaxe du C++
- Le JAVA exploite une machine virtuelle (JVM) pour être multi plate-forme

Spécificités:

- En JAVA, tout est objet, à l'exception des quelques types primitifs
- En JAVA, tout est référence (et il n'y a pas de pointeur à proprement parler)
- Le JAVA exploite un ramasse-miette qui facilite grandement la vie du développeur

Exemple de code:

```
public static int OuSontLesReferences( int n )
  Integer N1 = new Integer( n );
  Integer N2 = new Integer ( 2*n );
  N1 = N2;
  N2 = N1;
  N2 = N1 + N2;
  return N2.intValue();
```

Spécificités:

- En JAVA, l'héritage multiple n'existe pas:
 - Un objet hérite d'un seul parent
 - Un objet peut cependant implémenter autant d'interfaces que désiré
 - Un objet implémentant une interface doit implémenterr toutes les méthodes de l'interface

Exemple de code:

```
public class Vecteur3D{
  protected int a, b, c;
  Vecteur3D( int a, int b, int c) {
      this.a = a;
      this.b = b;
      this.c = c;
  public String toString() {
      return "(" + a + ", " + b + ", " + c + ")";
```

Exemple de code:

```
public interface Arith
{
    public int somme();
    public int produit();
}
```

```
Exemple de code:
```

```
public class Vecteur3DArith extends Vecteur3D implements Arith{
   public Vecteur3DArith(int a, int b, int c) {super(a, b, c);}
   public int somme() {return a + b + c;}
   public int produit() {return a * b * c;}
   public String toString() {
      return super.toString() +
         "\n Somme: " + somme() +
         "\n Produit: " + produit();
```

Spécificités:

- Le JAVA dispose de nombreuses librairies très riches et puissantes. Il vous revient de les découvrir pour en tirer le meilleur profit:
 - Fouillez l'Internet
 - Prêtez attention aux classes vues en classe
 - Servez-vous de l'aide contextuelle de l'IDE (notamment l'auto-complétion)