

*1<sup>ère</sup> NSI — Thème 6: Algorithmique*

# Algorithmique & Mise au Point de Programmes

Lycée Fustel de Coulanges, Massy

Marc Biver, février 2024, *v0.2*

*Ce document reprend les notions abordées en cours et pratiquées en TP / TD; il inclut la totalité de ce qui a été diffusé en classe sur ce thème. Si vous avez des questions à son propos n'hésitez pas à me contacter par le biais de la messagerie de l'ENT.*

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Point d'étape – où est-on / où va-t-on ?</b>	<b>3</b>
1.1	Ce qu'on a couvert jusqu'à présent . . . . .	3
1.2	Ce dont on va parler dans ce nouveau chapitre . . . . .	3
1.3	Comment on va procéder . . . . .	4
1.4	Comment réviser / préparer les contrôles ? . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Introduction à la conception d'algorithmes</b>	<b>5</b>
2.1	Écrire un algorithme : spécification . . . . .	6
2.2	Ecrire un algorithme : pseudo-code . . . . .	7
2.3	Tester un algorithme . . . . .	9
<b>3</b>	<b>Preuves d'algorithmes</b>	<b>11</b>
3.1	Terminaison : variant de boucle . . . . .	11
3.2	Correction partielle : invariant de boucle . . . . .	12
<b>4</b>	<b>Complexité d'algorithmes</b>	<b>16</b>
4.1	Cadre théorique . . . . .	16
4.2	Exercices d'application . . . . .	16
4.3	Principes d'estimation de la complexité . . . . .	18
4.4	Et dans la vraie vie... ? . . . . .	19
4.5	Complexité - à retenir . . . . .	21
<b>5</b>	<b>Algorithmes de tri</b>	<b>22</b>
5.1	Pourquoi trier ? . . . . .	22
5.2	Le tri par permutation ou "tri à bulles" . . . . .	22
5.3	Le tri par sélection . . . . .	23

# 1 Point d'étape – où est-on / où va-t-on ?

## 1.1 Ce qu'on a couvert jusqu'à présent

- Rudiments de l'architecture physique d'un ordinateur – le modèle de Von Neumann.
- Mise en jambes sur de l'écriture de code : réalisation d'une page Web en HTML.
- Introduction à Python, et plus spécifiquement :
  - Ce qu'on appelle ses "constructions élémentaires" – variables, fonctions, conditions & embranchements, boucles...
  - Les types et valeurs de base : entiers (naturels et relatifs), flottants (réels), chaînes de caractères et booléens (qu'on n'a que brièvement abordés pour l'instant).
  - Un type dit "construit" – les listes.
- Un peu de théorie : la représentation des types et valeurs de base en machine (les entiers naturels et relatifs, les réels, les alphanumériques).
- Un peu plus de théorie : introduction à la logique booléenne (que l'on n'a couverte que très rapidement – on y reviendra en fin d'année).
- Un retour à la pratique : le traitement de données en table, la manipulation de fichiers dans Python, et des types de données plus complexes – les dictionnaires, les listes de dictionnaires...

## 1.2 Ce dont on va parler dans ce nouveau chapitre

On a donc fait des "sauts" de la théorie vers la pratique, puis vers la théorie de nouveau — pour finalement atterrir ici, dans ce chapitre sur l'algorithmique qui se trouve presque exactement au "milieu" de cet axe théorie–pratique.

Comme je vous l'ai dit à plusieurs reprises dans les parties précédentes – et spécialement dans celle portant sur le traitement de données en table, l'algorithmique, vous en faites déjà : je vous pose des problèmes par le biais de notebooks Jupyter dans Cappytale v2 et vous réfléchissez à comment les résoudre. Dit autrement, *vous concevez des algorithmes*.

Ce que l'on va faire dans ce nouveau chapitre c'est formaliser cette démarche, la structurer, puis étudier quelques exemples d'algorithmes beaucoup plus avancés que ce que l'on a vu jusqu'à présent.

Spécifiquement, on va parcourir le chemin suivant :

- Introduction à l'algorithmique – étapes de conception et de rédaction d'un algorithme ;
- Pratique : tests d'algorithmes / de programmes ;
- Preuve d'algorithmes ;
- Complexité d'algorithmes ;
- Etude de certains algorithmes spécifiques :
  - Algorithmes de tri - par sélection, par insertion ;
  - Algorithme de recherche dichotomique dans un tableau ;
  - Algorithmes gloutons ;
  - Algorithmes des k plus proches voisins – algorithme d'apprentissage, "machine learning".

- Pratique : mise au point de programmes ; programmation défensive.

### 1.3 Comment on va procéder

Comme dit plus haut, on est ici à la frontière entre la théorie et la pratique – on va donc avoir un fonctionnement hybride en classe :

- **Prise de notes essentielle** — vous commencez à connaître les cours que je vous fournis, ils sont *très* longs. Ils doivent vous servir de référence, vous permettre surtout de bien revoir les corrections d'exercices, mais votre savoir, lui, doit venir de votre prise de notes ;
- Plusieurs exercices sur papier qu'on fera en classe et dont il sera très important que vous gardiez une trace ;
- En parallèle et en complément, quelques applications / exercices sur machine.

### 1.4 Comment réviser / préparer les contrôles ?

Comme pour les autres chapitres de cours de NSI, les deux choses les plus importantes que vous devez acquérir pour être en mesure de bien réussir les contrôles sont :

- Connaître et comprendre les notions présentées dans le cours (et en particulier les définitions) ;
- Être capable de faire tous les exercices présents dans ce cours et également dans le cahier d'exercices qui l'accompagne.

Plus spécifiquement, chaque section de ce cours se termine par un encart (sur fond vert) intitulé "À Savoir  $\rightleftharpoons$  À Réviser" dans lequel je vous explique plus en détails ce qu'il y a à retenir de la section en question.

En tout état de cause mon conseil principal pour les révisions est de prendre la version de ce cours et du cahier d'exercices qui ne contient ***pas*** les solutions, vous exercer à faire les exercices qui sont dedans, puis vérifier les réponses dans la version qui contient les solutions.

Bon courage !

## 2 Introduction à la conception d'algorithmes

Quelques questions pour commencer...

→ Qu'est-ce qu'un algorithme (indice : c'est constitué de trois parties) ?

→ Parmi les éléments suivants, qu'est-ce qui est un algorithme, qu'est-ce qui n'en est pas ?

- a. Une recette de gâteau au chocolat ;
- b. La liste des présidents de la V<sup>ème</sup> République ;
- c. Les règles du jeu d'échecs ;
- d. Les règles à appliquer pour résoudre une équation du 2<sup>nd</sup> degré ;
- e. Les instructions de montage d'un meuble Ikea.

Donc, pour reprendre :



### DÉFINITION: algorithme

Un algorithme est une **suite finie d'instructions** permettant de **résoudre un problème**. Il est structuré en trois parties :

- a. L'entrée des données ;
- b. Le traitement des données ;
- c. La sortie des données



### DÉFINITION: l'algorithmique

L'algorithmique est :

- La conception (et la production) d'algorithmes ;
- Leur étude – leur analyse, la mesure de leur fiabilité (est-ce qu'il répond vraiment au problème posé ?) et de leur efficacité (est-ce qu'il le fait en un temps acceptable ?).

Nous allons dans ce cours nous intéresser à ces deux composantes, en commençant, dans ce chapitre, par la première dont les étapes peuvent se résumer ainsi :

1. Énoncé d'un problème à résoudre ;
2. Spécification de l'algorithme – nom, entrées, sorties ;
3. Explicitation de la démarche en pseudo-code – description du traitement des données qui va permettre de résoudre le problème ;
4. Traduction en langage de programmation.

La 1<sup>ère</sup> et la 4<sup>ème</sup> étape sont à la marge de notre propos ici :

- L'énoncé d'un problème à résoudre par le biais d'un programme informatique est une activité à part entière (souvent appelée "expression de besoin" dans le monde professionnel). Vous y avez un petit peu touché dans le cadre de vos projets, mais dans l'ensemble, dans le contexte de la NSI, les problèmes vous sont posés – et votre rôle consiste à savoir les résoudre ;
- La traduction en langage de programmation, que dans le contexte de la NSI nous réalisons en Python, a fait l'objet d'un pan du cours distinct ; nous allons évidemment y revenir en partie ici, mais la syntaxe Python n'est pas l'objet de notre étude ici.

## 2.1 Écrire un algorithme : spécification

Avant d'écrire un algorithme il faut bien définir ce que l'on veut faire et à partir de quoi ; il s'agit de donner **une spécification au problème**. Pour cela on doit :

- Donner un nom explicite à l'algorithme — *par exemple CuissonGâteauChocolat* ;
- Décrire les conditions d'utilisation de l'algorithme, les données qu'il attend en entrée et les conditions dans lesquelles il va pouvoir être exécuté, sa **précondition** — *par exemple "Beurre et Lait non périmés"* ;
- De même, décrire le résultat attendu, sa **postcondition**, la nature des données renvoyées et à quoi elles correspondent — *par exemple "gâteau rond, moelleux, et succulent"*.

Cette étape de spécification est fondamentale – c'est en quelque sorte la "carte d'identité" de notre algorithme, ce qui va permettre à quelqu'un qui ne le connaît pas de le comprendre sans avoir besoin de lire son code. On va donc la transcrire dans notre code Python en tête de la fonction lui correspondant – et c'est exactement ce que je vous demande de faire dans vos projets.



### RÈGLES & MÉTHODES: Docstring

La transcription de la spécification d'un algorithme en tête de la fonction Python lui correspondant s'appelle "**la docstring**" ou "**la documentation**" de la fonction. Il est inscrit entre deux séries de trois apostrophes – par exemple :

```
1 def MaxNombre(n1, n2):
2     '''
3     Fonction dont les paramètres sont entiers ou réels.
4     Elle renvoie la plus grande de ces deux valeurs ou, en cas
5     d'égalité, la première valeur.
6     '''
7     if n1 < n2:
8         return n2
9     else:
10        return n1
```

### Exercice 1: Rédaction d'une spécification de fonction

Considérez la fonction suivante :

```
1 def Fonction(n1, n2, n3):
2     if n1 < n2 < n3 or n3 < n2 < n1:
3         return n2
4     elif n1 < n3 < n2 or n2 < n3 < n1:
5         return n3
6     elif n2 < n1 < n3 or n3 < n1 < n2:
7         return n1
8     elif n1 == n2 and n2 == n3:
9         return n1
10    else:
11        return None
```

Est-ce que ce qu'elle fait est clair d'entrée de jeu ?

Rédigez la docstring de cette fonction pour remédier à cela.



## À SAVOIR $\rightleftharpoons$ À RÉVISER:

De cette section il faut que vous reteniez :

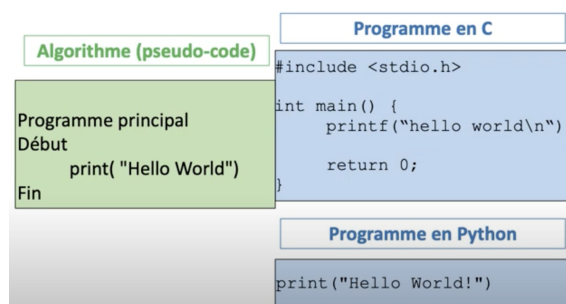
- La démarche qui va de l'énoncé d'un problème à la programmation de sa résolution en passant par l'algorithme ;
- La nécessité de **spécifier** un algorithme – le *nommer*, définir sa *précondition* et sa *postcondition*.
- La nécessité de transcrire systématiquement cette spécification dans la docstring de la fonction qui en résulte.

## 2.2 Ecrire un algorithme : pseudo-code

Si l'on se réfère aux étapes listées plus haut, on en est maintenant au moment où l'on sait *ce que va réaliser* notre programme, *ce qu'il va prendre en entrée*, et *ce qu'il va retourner en sortie*. Il s'agit à présent d'explicitier le **comment** – quelles sont les étapes qui vont être effectuées pour résoudre le problème ? Quel traitement va-t-on appliquer aux données en entrée pour produire les données en sortie ?

On a déjà utilisé à de multiples reprises le pseudo-code dans ce cours – donc (*en théorie*) vous devriez déjà être convaincus de son intérêt et savoir l'utiliser. Nous allons donc passer directement à quelques exercices d'application – en rappelant tout de même au préalable les principes et règles suivants :

- Le pseudo-code est une façon de décrire un algorithme pour qu'il soit compréhensible "entre humains".
- Le pseudo-code est indépendant du langage de programmation – un algorithme convenablement écrit devrait en théorie pouvoir être implémenté aussi aisément en Python qu'en C ou qu'en JavaScript<sup>1</sup>. A titre d'exemple, voici un "Hello World" en deux langages de programmation distincts, mais partant du même pseudo-code :



- Conséquence : les règles de syntaxe de pseudo-code sont inspirées des éléments communs à la plupart des langages de programmation.
- Il n'y a pas de pseudo-code universel – le seul principe à respecter, c'est que les règles de syntaxe appliquées soient bien définies, comprises et partagées par tous·tes celles et ceux qui seront amené·e·s à lire les algorithmes.

Ce dernier point implique qu'il y ait quand même une ossature de règles minimales dans un contexte donné – comme pour ce cours par exemple :

1. C'est évidemment un peu simpliste d'écrire ceci ainsi, mais en théorie le principe est vrai : lorsque vous rédigez un algorithme en pseudo-code, vous devriez ne pas avoir de langage de programmation spécifique en tête.



## RÈGLES & MÉTHODES: pseudo-code en 1<sup>ère</sup> NSI

- On spécifie explicitement en début d'algorithme les entrées attendues et les sorties prévues ;
- On utilise une flèche vers la gauche (" $\leftarrow$ " ou " $\triangleleft$ ") pour affecter des variables ;
- On utilise l'indentation pour délimiter les fonctions, les conditions, les boucles... <sup>a</sup>
- On explicite la fin de toute structure (fonction, condition, boucle...) débütée ;
- On n'hésite pas à inclure des commentaires pour expliquer les étapes – et dans ce cas, on les préfixe d'une flèche vers la droite (" $\rightarrow$ " ou " $\triangleright$ ")
- ... et c'est tout !

<sup>a</sup>. Ici on triche un peu puisque l'indentation est spécifique à Python – mais pas tant que ça puisque cela restera compréhensible même pour une implémentation dans un autre langage.

Pour illustrer ces principes, voici le pseudo-code d'une fonction (qu'on a déjà vue dans un chapitre précédent, d'ailleurs) prenant une liste de réels positifs en entrée et qui en renvoie le maximum :

**Entrée:** *liste* dont tous les éléments  $\in \mathbb{R}^+$

**Sortie:** *Max*  $\in \mathbb{R}^+$

```
1: fonction TROUVEMAX(liste)
2:   Max  $\leftarrow$  0
3:   pour tout Element de liste faire
4:     si Element > Max alors                                 $\triangleright$  On a trouvé un nouveau max
5:       Max  $\leftarrow$  Element
6:     fin si
7:   fin pour
8:   retourner Max
9: fin fonction
```

### Exercice 2: Rédaction d'algorithmes en pseudo-code

En appliquant les principes énoncés ci-dessus, rédigez les algorithmes suivants :

- Un algorithme qui prend deux nombres en entrée et affiche leur somme.
- Un algorithme qui calcule la somme des  $N$  premiers entiers naturels.
- Un algorithme qui génère les  $N$  premiers termes de la séquence de Fibonacci. (rappel : c'est une suite de nombres dont les deux premiers sont 0 et 1 et dont chaque élément est la somme des deux précédents – donc : 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, etc...).
- Un algorithme qui vérifie si une chaîne de caractères est un palindrome (se lit de la même manière dans les deux sens).

### Exercice 3: Traduction de pseudo-code en Python

- Traduisez en une fonction Python l'algorithme de la suite de Fibonacci ;
- Traduisez en une fonction Python l'algorithme de vérification qu'un mot



est un palindrome ;

- c. **Expliquez comment vous allez tester votre fonction. Comment choisissez-vous les cas que vous allez tester ?**

Pensez bien à remplir correctement la documentation (ou docstring) de votre fonction. Que renvoie la fonction `help(nom_de_votre_fonction)` ?



À SAVOIR



À RÉVISER:

De cette section il faut que vous reteniez :

- Les éléments qu'il faut systématiquement inclure dans la rédaction du pseudo-code d'une fonction :
  - Ses entrées – et conditions qui s'y appliquent ;
  - Ses sorties ;
  - Le traitement des données.
- Les *principes* de rédaction de pseudo-code – et par-dessus tout **le fait que le pseudo-code ne peut pas souffrir d'ambiguïté**. Le plus simple pour atteindre cet objectif est de commencer par se conformer aux règles énoncées ici ;
- Ne pas perdre de vue que la traduction d'un algorithme en code Python est un exercice en soi : la *logique* de la démarche appartient à l'algorithme, mais son *implémentation* relève du bon usage de la syntaxe du langage.

## 2.3 Tester un algorithme

Cette étape est cruciale dans le développement d'un programme informatique car les erreurs dans les phases de rédaction de l'algorithme et de traduction en langage de programmation sont plus que fréquentes – elles sont systématiques dès lors qu'un programme atteint un certain niveau de complexité.

Un test permet de vérifier que l'algorithme fonctionne sur une donnée précise. Pour programmer efficacement il faut concevoir des *jeux de tests* permettant de vérifier que l'algorithme renvoie, dans des cas particuliers bien choisis, ce que l'on attend de lui. Il est impossible d'écrire un ensemble de tests permettant d'exclure toutes les erreurs possibles, mais on peut cependant essayer d'en construire un en respectant déjà les règles suivantes :



### RÈGLES & MÉTHODES: tester une fonction

Les **jeux de tests** (ensembles de données que l'on va tester) à préparer pour tester une fonction donnée doivent :

- Si la spécification de l'algorithme mentionne plusieurs cas possibles, les tester tous (ex : chaînes de caractères paires et impaires pour le palindrome) ;
- Si l'algorithme doit renvoyer une valeur booléenne, construire des tests permettant d'obtenir les deux valeurs de vérité (toujours l'exemple du test de palindrome) ;

- Si l’algorithme s’applique à une liste / un tableau, effectuer un test avec un tableau vide ;
- Si l’algorithme s’applique à un nombre, effectuer des tests avec des valeurs positives, négatives, et avec zéro.

Attention : ces règles ne sont pas exhaustives – vous devez plus les voir comme des principes à appliquer et à adapter à chaque fonction que vous développez.



À SAVOIR  $\Leftrightarrow$  À RÉVISER:

**Apprendre par cœur les règles énoncées ici n’aurait aucun sens.** Ce qu’il faut comprendre ce sont les principes qui les sous-tendent et être capable, pour les fonctions que vous allez développer (en exercice, projet, ou contrôle), de proposer des jeux de tests qui les respectent.

### 3 Preuves d'algorithmes

On vient de voir comment tester un algorithme – démarche qui va nous permettre de nous rendre compte, sur des cas concrets, s'il se comporte de la manière que l'on souhaite. On ne peut en revanche jamais tester *l'intégralité* des situations possibles, et il est parfois vital d'être certain, malgré cela, que l'algorithme se termine et produit le résultat attendu à tous les coups – on peut penser par exemple à l'informatique embarquée dans le pilotage automatique de voitures ou de trains...

Pour atteindre ce but on va (comme on le ferait en mathématiques) **démontrer** qu'un algorithme est correct, et ce en deux étapes :

- La **terminaison** : on montre que l'algorithme se termine.
- La **correction partielle** : on montre que l'algorithme produit bien le résultat attendu.

#### 3.1 Terminaison : variant de boucle

Dans ce cours on va limiter le champ de cette étude à la vérification que toute boucle **tant que** (ou boucle conditionnelle, ou boucle **while**) se termine bien et n'est pas infinie. En effet, dans le contexte du programme de 1<sup>ère</sup>, c'est le seul cas où la terminaison ne serait pas garantie puisque, d'une part, les seules structures se répétant que nous envisageons sont les boucles<sup>2</sup>, et que, d'autre part, les boucles **pour** (ou boucles itératives, ou boucles **for**) sont conçues pour se terminer au bout d'un nombre d'itérations donné, fixé, et connu à l'avance<sup>3</sup>.

Pour prouver qu'un algorithme s'arrête, il faut donc démontrer que pour chaque boucle **tant que**, la condition d'entrée **sera invalidée dans un temps fini** – ou, dit autrement, après un nombre fini de passages dans cette boucle. La plupart du temps, cela revient à montrer qu'il existe un **variant** pour chacune de ces boucles.



#### DÉFINITION: variant de boucle

Un **variant de boucle** est une quantité entière positive qui décroît strictement à chaque itération de la boucle (une suite d'entiers naturels strictement décroissante est nécessairement finie).

Exemple, pour la boucle suivante, on peut aisément se convaincre que la quantité  $5 - i$  est un variant de boucle selon la définition ci-dessus : elle commence à 5 puis décroît jusqu'à atteindre 0 – on est donc bien certains que la boucle se terminera.

```
1:  $i \leftarrow 0$ 
2: tant que  $i < 5$  faire
3:    $i \leftarrow i + 1$ 
4: fin tant que
```

Attention ! Pour qu'une quantité soit un variant de boucle il faut bien qu'elle décroisse, **mais aussi** qu'elle soit **toujours** positive – en d'autres termes que la

2. En terminale on s'intéressera à la récursivité qui induisent des répétitions potentiellement infinies sans l'utilisation de boucles.

3. même si on peut en théorie imaginer une boucle allant "de 1 à n" dans laquelle on augmente n... Mais c'est en dehors du périmètre de ce cours.

condition d'arrêt de la boucle ne soit pas étroite au point de permettre au variant de "dépasser" 0. Considérez la boucle suivante par exemple :

```
1:  $i \leftarrow 0$   
2:  
3: tant que  $i \neq 5$  faire  
4:    $i \leftarrow i + 2$   
5: fin tant que
```

On voit bien que dans ce cas  $5 - i$  décroît bien... mais devient assez rapidement négatif!

#### Exercice 4: Variant de boucle

Considérez les deux algorithmes suivants :

```
1: Afficher "entrez un entier positif"  
2: lire  $Nb$   
3:  $i \leftarrow 0$   
4: tant que  $Nb > 0$  faire  
5:    $Nb \leftarrow Nb // 10$   
6:    $i \leftarrow i + 1$   
7: fin tant que  
8: Afficher  $i$ 
```

```
1: Afficher "entrez un entier positif"  
2: lire  $Nb$   
3:  $k \leftarrow 1$   
4:  $i \leftarrow 0$   
5: tant que  $k < (Nb + 1)$  faire  
6:    $k \leftarrow k \times 10$   
7:    $i \leftarrow i + 1$   
8: fin tant que  
9: Afficher  $i$ 
```

- Que sont censés faire ces algorithmes ?
- Utilisez la technique du variant pour justifier que le premier se termine.
- Que se passerait-il si on remplaçait la condition " $Nb > 0$ " par " $Nb \neq 0$ " ?
- Utilisez la technique du variant pour justifier que le second se termine.
- Que se passerait-il si on remplaçait " $k < (Nb + 1)$ " par " $k \neq (Nb + 1)$ " ?



À SAVOIR  $\rightleftharpoons$  À RÉVISER:

De cette section il faut évidemment avoir compris ce qu'est un variant de boucle, mais il faut surtout être capable de résoudre des exercices tel que celui ci-dessus : **identifier** le variant de boucle, **prouver** qu'il décroît strictement, en **déduire** en appliquant la condition de la boucle qu'elle se termine.

### 3.2 Correction partielle : invariant de boucle

On va s'intéresser ici (dans le cadre du programme de 1<sup>ère</sup>) à démontrer la correction des boucles dont on conçoit les algorithmes et, pour ce faire, on va se poser des questions du type :

- Les variables sont-elles bien initialisées *avant* le début de la boucle ?
- Le nombre de tours de la boucle est-il correct ?
- S'il y en a un, est-ce que l'indice est bien choisi ?
- Et, *in fine*, les valeurs obtenues en sortie de boucle sont-elles les bonnes ?

Toutes ces questions vont être abordées au moyen de la notion d'*invariant de boucle*.



## DÉFINITION: invariant

Un **invariant** est une propriété d'un algorithme qui reste vraie tout au long de son exécution.

Un invariant de boucle est une proposition toujours vraie à chaque fois que l'on entre dans la boucle. La démarche que nous allons adopter se déroule en quatre étapes :

1. On choisit l'invariant :
  - Comprendre clairement le but de la boucle – qu'est-elle censée accomplir ? Quel est le résultat attendu ?
  - Partir "de la fin", c'est-à-dire du résultat attendu et identifier quelle quantité est "construite" au fur et à mesure des itérations de la boucle pour constituer ce résultat.
  - Ceci devrait vous mettre sur la voie de votre invariant – une propriété (somme d'éléments déjà traités, ordre d'éléments dans une liste...) qui ne change pas malgré les itérations de la boucle.
2. On montre que l'invariant est vérifié avant la boucle (initialisation) ;
3. On montre que si l'invariant est vérifié *avant* un passage dans la boucle, alors il est préservé *après* le passage dans la boucle ;
4. On peut conclure sur la valeur finale à la sortie de la boucle.

Et ainsi, *par récurrence*, on démontre la correction partielle.

▷ Ca vous semble très abstrait ? Vous avez notamment l'impression que le choix de l'invariant est *très, très, très* flou ? C'est normal ! Le seul moyen d'expliquer ça clairement est de s'appuyer sur des exemples...

Considérons la fonction suivante :

**Entrée:**  $a, b \in \mathbb{N}$  avec

**Sortie:** Le produit  $a \times b$

```

1: fonction PRODUIT(a, b)
2:   m ← 0
3:   p ← 0
4:   tant que m < a faire
5:     m ← m + 1
6:     p ← p + b
7:   fin tant que
8:   retourner p
9: fin fonction

```

On commence par noter qu'on a bien un invariant de boucle... Lequel ? <sup>4</sup> La terminaison est donc prouvée.

Étapes de la démarche :

1. Choix de l'invariant : le but est de renvoyer le produit  $p$  qui, à la fin, vaudra  $a \times b$  ; il est construit dans cette boucle par ajouts successifs de  $b$ ,  $m$  fois. On peut donc avoir l'intuition que l'invariant est  $p = m \times b$ . Vérifions cela avec les deux étapes suivantes.
2. Avant la boucle on a  $p$  et  $m$  tous les deux à 0 – donc l'invariant est vérifié.

---

4.  $a - m$  bien sûr !

3. Supposons qu'au début d'une itération de la boucle l'invariant est vérifié, avec  $m$  et  $p$  ; à la fin de cette itération, les valeurs respectives de  $m$  et  $p$  seront de  $m' = m + 1$  et  $p' = p + b$ . On aura alors :

$$p' = p + b = m \times b + b = (m + 1) \times b = m' \times b$$

Et donc l'invariant est bien vérifié à la fin de la boucle.

4. En fin de boucle on a  $m = a$  et donc à la sortie de la boucle on a bien  $p = a \times b$ .

On a donc bien démontré la correction de la boucle.

### Exercice 5: Détermination d'un invariant de boucle

Donner un invariant de boucle pour la fonction suivante qui calcule  $x$  à la puissance  $n$  :

**Entrée:**  $x, n \in \mathbb{N}$

**Sortie:**  $x^n$

```

1: fonction PUISSANCE( $x, n$ )
2:    $r \leftarrow 1$ 
3:   pour  $i$  allant de 0 à  $n - 1$  faire
4:      $r \leftarrow r \times x$ 
5:   fin pour
6:   retourner  $r$ 
7: fin fonction
```

Un invariant de boucle peut être une formule mathématique (une égalité, une inégalité) mais pas nécessairement – il peut également être une *propriété* qui reste vraie tout au long de la boucle.

### Exercice 6: Un autre invariant d'un type un peu différent

Considérez le code suivant :

```

1  def tous_xxx(liste):
2      '''
3      Fonction qui .....
4      '''
5      i = 0
6      while i < len(liste) and liste[i] % 2 == 0:
7          i += 1
8      return i == len(liste)
```

- La docstring semble effacée et le nom de la fonction incomplet – que fait cette fonction selon vous ?
- Quel est le variant de boucle ?
- Quel est la propriété (portant sur les nombres de la liste et faisant intervenir l'indice  $i$ ) qui constitue l'invariant de boucle de cette fonction ?

### Exercice 7: Et un dernier pour la route...

Montrer que  $r = a - b \times q$  est bien un invariant de boucle de la fonction suivante, qui réalise une division euclidienne :

**Entrée:**  $a, b \in \mathbb{N}; b \neq 0$

**Sortie:**  $q, r$  le quotient et le reste de la division euclidienne de  $a$  par  $b$

```

1: fonction DIVEUCLID(a, b)
2:   r ← a
3:   q ← 0
4:   tant que  $r \geq b$  faire
5:      $r \leftarrow r - b$ 
6:      $q \leftarrow q + 1$ 
7:   fin tant que
8:   retourner q, r
9: fin fonction

```



À SAVOIR



À RÉVISER:

Ce qu'il faut retenir de cette section est l'équivalent de ce qui était nécessaire pour la précédente :

- Comprendre la notion d'invariant de boucle ;
- Être capable de résoudre des exercices comme ceux ci-dessus : **identifier** un invariant de boucle, **montrer** qu'il est vrai **avant la boucle**, **prouver par récurrence** qu'il l'est à toutes les itérations de la boucle, et en **déduire la correction partielle** de la boucle.

Note : je vous fournirai prochainement un cahier d'exercices corrigés pour vous entraîner sur les invariants, les variants — et plus généralement sur tout le contenu de ce chapitre.

## 4 Complexité d'algorithmes

### 4.1 Cadre théorique

Lorsque l'on commence à traiter d'importants volumes de données, que l'on commence à considérer des traitements complexes, ou tout simplement longs en nombre d'instructions exécutées se pose la question de la *performance* du traitement. On évalue cette performance suivant deux axes :

- **Performance temporelle** (que nous allons aborder ici) – il s'agit du temps d'exécution du programme.
- **Performance spatiale** (qui n'est pas au programme) – il s'agit de la mémoire nécessaire à l'exécution du programme (pour stocker notamment l'intégralité des variables qu'il manipule).

On ne s'intéresse pas ici à la durée exacte d'exécution d'un programme – celle-ci est trop dépendante de la machine sur laquelle on l'exécute, des autres traitements en cours le cas échéant, du langage de programmation... Ce à quoi on va s'intéresser c'est à la mesure du **nombre d'opérations élémentaires** que va effectuer un programme en fonction des données qu'il va recevoir en entrée. Par "opération élémentaire" on entend "étape" du programme (ligne de code, le plus souvent) dont, pour simplifier, on va considérer qu'elles prennent toutes la même temps à exécuter. Ainsi, en estimant grossièrement le nombre d'opérations élémentaires en fonction du volume de données en entrée on pourra commencer à se faire une idée de la performance d'un algorithme donné : c'est ce qu'on appelle un **calcul de complexité**.

Le but principal d'un calcul de complexité est de pouvoir comparer l'efficacité entre différents algorithmes répondant à un même problème. En d'autres termes, de répondre à la question : "*Quelle que soit la machine et le langage de programmation utilisé, l'algorithme A est-il plus performant que l'algorithme B pour de grands volumes de données ?*"



#### DÉFINITION: complexité d'un algorithme

La **complexité d'un algorithme** est une mesure intrinsèque à l'algorithme qui est indépendante de toute implémentation. Elle est calculée en fonction d'un *paramètre représentatif des entrées* (la taille) et à l'aide d'une *mesure élémentaire* (nombre de comparaisons, nombre d'opérations arithmétiques, etc.).

### 4.2 Exercices d'application

Le plus simple pour comprendre ces notions est de démarrer par quelques exemples concrets – on en déduira à la section suivantes des règles et une méthode d'évaluation de la complexité.

#### Exercice 8: Comptage d'opérations élémentaires

Pour chacun des deux algorithmes suivants, calculer le nombre d'opérations élémentaires effectué. Dépend-il des données en entrée ?



```

1: fonction PRODUIT1(n, b)
2:   p ← n × b
3:   retourner p
4: fin fonction

```

```

1: fonction PRODUIT2(n, b)
2:   m ← 0
3:   p ← 0
4:   tant que m < n faire
5:     m ← m + 1
6:     p ← p + b
7:   fin tant que
8:   retourner p
9: fin fonction

```

### Exercice 9: Complexité – somme des premiers entiers

Reprenons un algorithme qu'on avait écrit dans un exercice précédent et qui calculait la somme des  $n$  premiers entiers :

**Entrée:**  $n \in \mathbb{N}$

**Sortie:** la somme des  $N$  premiers entiers naturels

```

fonction SOMMEENTIER(S(N)
  Resultat ← 0
  pour i allant de 1 à N faire
    Resultat ← Resultat + i
  fin pour
  retourner Resultat
fin fonction

```

Quelle est sa complexité? <sup>a</sup>

a. Derrière cette question s'en cachent en fait deux : 1/ combien d'opérations élémentaires effectue l'algorithme ? 2/ de quelle quantité ("paramètre représentatif des entrées") dépend ce nombre et selon quelle formule mathématique ?

### Exercice 10: Complexité – boucles imbriquées

Envisageons à présent la fonction suivante, qui contient deux boucles imbriquées, et pour laquelle la complexité sera un peu plus compliquée à estimer :

```

1  def Verif_Doublons(liste):
2      '''
3      Fonction qui prend en entrée une liste quelconque et qui vérifie qu'elle
4      ↪ ne contient pas de doublon.
5      Elle renvoie True si elle en trouve au moins un, False sinon.
6      '''
7      # On commence par parcourir la totalité de la liste
8      for i in range(len(liste)):
9          # Pour chaque élément liste[i] on le compare avec tous les autres
10         ↪ éléments de la liste
11         for j in range(len(liste)):
12             if i != j and liste[i] == liste[j]:
13                 # Si on a trouvé un doublon, on s'arrête
14                 return True
15
16     # Si on a atteint ce point c'est qu'on a fait toutes les comparaisons et
17     ↪ qu'on n'a trouvé aucun doublon.
18     return False

```

a. Quelle est sa complexité ?

- b. (question bonus) Ne pensez-vous pas que cet algorithme effectue des opérations inutiles ? Lesquelles ? Comment l'améliorer ?

### 4.3 Principes d'estimation de la complexité

Sur la base de ce que l'on vient de voir dans les exercices, on peut poser les principes de calcul de la complexité suivants :



#### RÈGLES & MÉTHODES: Calcul de complexité

- On commence par "compter" le nombre d'opérations élémentaires – et en déduire le paramètre représentatif des entrées dont la complexité dépend (le plus souvent ce sera la longueur d'une liste ou d'une chaîne, la valeur d'un nombre...).
- On se place dans un contexte "au pire" : lorsque plusieurs cas sont possibles on simplifie en considérant que le maximum possible d'opérations va être effectué.
- On se limite à l'*ordre de grandeur* de la complexité – en d'autres termes on ignore tous les termes du calcul que l'on vient de faire à l'exception de sa plus importante dépendance au paramètre des entrées : on ignore les valeurs constantes quand il y a une dépendance à  $n$ , les puissances de  $n$  inférieures à la plus grandes, les facteurs multiplicateurs constants...  
Exemples :
  - Si notre calcul a donné  $3n + 1$  on dira que l'ordre de grandeur de la complexité dépend de  $n$ , et on parlera d'une "complexité linéaire".
  - Si notre calcul a donné  $7n^2 + 3n + 1$  on dira que l'ordre de grandeur de la complexité dépend de  $n^2$ , et on parlera d'une "complexité quadratique".
  - Cas particulier : si notre calcul a donné 5 opérations, on dira que la complexité est constante (ne dépend pas des entrées).
- Cette complexité est décrite en utilisant la notation " $\mathcal{O}$ " (appelée "grand O") – ainsi, pour les trois cas précédents on notera les complexités, respectivement,  $\mathcal{O}(n)$  (complexité linéaire),  $\mathcal{O}(n^2)$  (complexité quadratique), et  $\mathcal{O}(1)$  (complexité constante).

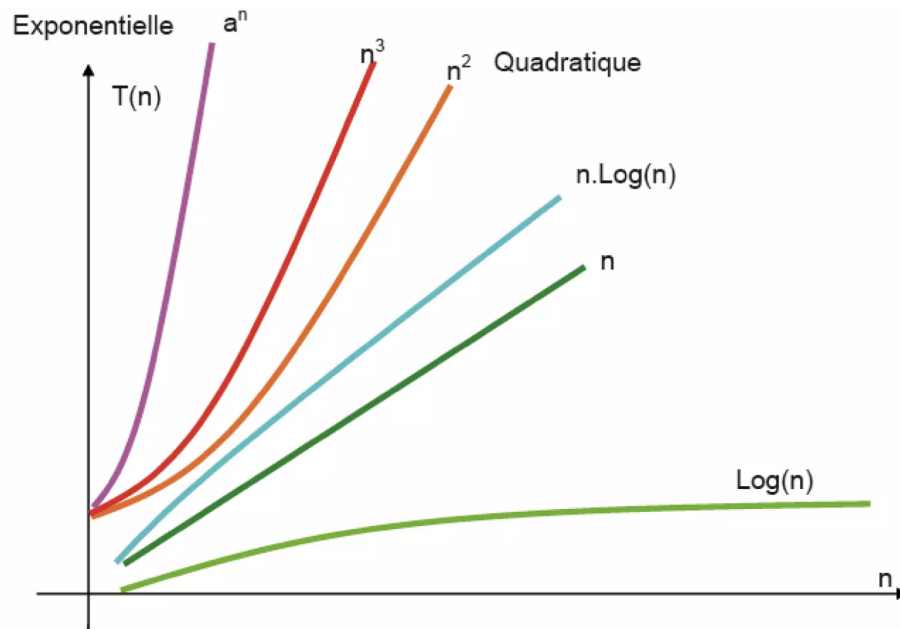
#### Exercice 11: Nommons les complexités précédentes

En appliquant ces règles :

- Comment peut-on nommer et noter les complexités des fonctions des exercices précédents – `Produit1`, `Produit2`, `SommeEntiers`, et `Verif_Doublons` ?
- Est-ce que la complexité de la version optimisée de `Verif_Doublons` (qu'on a appelée `Verif_Doublons_Optim`) serait différente de celle de `Verif_Doublons` ?

## 4.4 Et dans la vraie vie... ?

On vient de voir les complexités constantes, linéaires, et quadratiques — il en existe en fait de nombreuses autres, mais qui ne sont pas au programme de 1<sup>ère</sup>. Leur importance vaut le coup d'être mentionnée — et elle est évidente si l'on regarde ce graphique de croissance des principales fonctions utilisées dans les calculs de complexité.



Le lien entre la complexité et les performances temporelles d'un algorithme devraient sembler évidents à la lecture de ce graphique, mais pour s'en convaincre davantage encore, il suffit de considérer ces tables (*source : cours NSI Charles Poulmaire*). L'unité utilisée ("FLOPS") signifie "Floating-point operations per second" ou opération sur nombre flottant par seconde — c'est donc bien une unité de mesure de la performance d'un ordinateur qui se rapporte directement à la complexité qui, elle, est mesurée comme une estimation des opérations élémentaires.

		Complexité						
		1	$\log_2 n$	$n$	$n \log_2 n$	$n^2$	$n^3$	$2^n$
Taille des données	$n = 10^2$	1 ps	6,64 ps	0,1 ns	0,66 ns	0,01 $\mu s$	1 $\mu s$	$4 \times 10^{10}$ a
	$n = 10^3$	1 ps	9,96 ps	1 ns	9,96 ns	1 $\mu s$	1 ms	$\infty$
	$n = 10^4$	1 ps	13,28 ps	10 ns	132,8 ns	10 ms	1 s	$\infty$
	$n = 10^5$	1 ps	16,6 ps	0,1 $\mu s$	1,6 $\mu s$	0,01 s	> 16 min	$\infty$
	$n = 10^6$	1 ps	19,93 ps	1 $\mu s$	19,93 $\mu s$	1 s	> 11 j	$\infty$

(a) Puissance de l'unité de calcul : 1 téraFLOPS (ordinateurs actuels)

		Complexité						
		1	$\log_2 n$	$n$	$n \log_2 n$	$n^2$	$n^3$	$2^n$
Taille des données	$n = 10^2$	1 fs	6,64 fs	0,1 ps	0,66 ps	0,01 ns	1 ns	$4 \times 10^8$ a
	$n = 10^3$	1 fs	9,96 fs	1 ps	9,96 ps	1 ns	1 $\mu s$	$\infty$
	$n = 10^4$	1 fs	13,28 fs	10 ps	132,8 ps	10 $\mu s$	1 ms	$\infty$
	$n = 10^5$	1 fs	16,6 fs	0,1 ns	1,6 ns	0,01 ms	1 s	$\infty$
	$n = 10^6$	1 fs	19,93 fs	1 ns	19,93 ns	1 ms	> 16 min	$\infty$

(b) Puissance de l'unité de calcul : 1 pétaFLOPS (ordinateurs les plus puissants du monde)

		Complexité						
		1	$\log_2 n$	$n$	$n \log_2 n$	$n^2$	$n^3$	$2^n$
Taille des données	$n = 10^2$	1 as	6,64 as	0,1 fs	0,66 fs	0,01 ps	1 ps	$4 \times 10^5$ a
	$n = 10^3$	1 as	9,96 as	1 fs	9,96 fs	1 ps	1 ns	$\infty$
	$n = 10^4$	1 as	13,28 as	10 fs	132,8 fs	10 ns	1 $\mu s$	$\infty$
	$n = 10^5$	1 as	16,6 as	0,1 ps	1,6 ps	0,01 $\mu s$	1 ms	$\infty$
	$n = 10^6$	1 as	19,93 as	1 ps	19,93 ps	1 $\mu s$	1 s	$\infty$

(c) Puissance de l'unité de calcul : 1 exaFLOPS (certains réseaux actuels ; ordinateurs attendus d'ici fin des années 2020)

Les unités de temps utilisées ici – qui permettent également de mieux se rendre compte de la vitesse à laquelle évoluent les ordinateurs – sont :

$\infty$  Infini – temps que par convention on considère comme infini car irréalisable dans la réalité.

**a** Année

**j** Jour

**min** Minute

**s** Seconde

**ms** Milliseconde –  $10^{-3}$  secondes – un millièème de seconde

**$\mu s$**  Microseconde –  $10^{-6}$  secondes – un millièème de seconde

**ns** Nanoseconde –  $10^{-9}$  secondes – un milliardième de seconde

**ps** Picoseconde –  $10^{-12}$  secondes – un mille milliardième de seconde

**fs** Femtoseconde –  $10^{-15}$  secondes – un million de milliardième de seconde

**as** Attoseconde –  $10^{-18}$  secondes – un milliard de milliardième de seconde

Et puisque l'on parle d'unités, je précise également les unités listées dans les libellés de ces trois tableaux qui décrivent la puissance de calcul des ordinateurs considérés :

**téraFLOPS**  $10^{12}$  opérations par seconde, soit mille milliards.

**pétaFLOPS**  $10^{15}$  opérations par seconde, soit un million de milliards (mille fois plus puissant que le premier).

**exaFLOPS**  $10^{18}$  opérations par seconde, soit un milliard milliards (mille fois plus puissant que le précédent, un million de fois plus que le premier).

## 4.5 Complexité - à retenir



À SAVOIR



À RÉVISER:

Nous reviendrons dans les sections qui suivent sur les notions développées ici en les appliquant à certains algorithmes connus, mais ce qu'il faut retenir *a minima* est :

- Notions de complexité spatiale et temporelle ;
- Compréhension de l'importance du type dépendance entre le volume de données en entrée et le nombre d'opérations élémentaires à effectuer ;
- Comptage des opérations élémentaires et estimation de la complexité – être capable de résoudre des exercices comme ceux qui précèdent ;
- En particulier être capable d'appliquer ces notions aux complexités constante ( $\mathcal{O}(1)$ ), linéaire ( $\mathcal{O}(n)$ ), et quadratique  $\mathcal{O}(n^2)$ .

## 5 Algorithmes de tri

### 5.1 Pourquoi trier ?

Imaginez que vous êtes dans une bibliothèque qui contient tous les livres qui étaient disponibles en France en 2019 – ça fait quand même 810.130 livres différents<sup>5</sup>.



Ca ne paraît peut-être pas énorme, mais si on imagine qu'ils sont tous des livres de poche plus ou moins standard d'avec une tranche d'une épaisseur d'environ 1,9 cm, si on les range bout à bout sur une étagère, l'étagère devra mesurer plus de 15 kilomètres de long.... Alors si après ça je vous demande d'aller me chercher le livre Le Petit Prince par Antoine de Saint-Exupéry, vous allez être *très* mécontents si je précise que les livres sont rangés dans le désordre, et regretter qu'ils ne soient pas rangés par auteur puis par titre, par exemple....

En informatique, c'est la même chose – et on en a déjà un petit peu parlé dans le chapitre précédent, sur le traitement des données en table : si j'ai un tableau qui contient des milliers ou des millions d'informations (par exemple une liste de tous les clients d'Amazon, ou de tous les articles jamais publiés dans le journal Le Monde), il pourra être très lent d'en retrouver un si ils ne sont pas triés, mais à l'inverse ça pourra être relativement rapide s'ils le sont.

Le problème se pose donc de *comment* trier de grandes quantités de données – et nous allons voir qu'il y a plusieurs solutions différentes. En 1<sup>ère</sup>, nous allons aborder 3 algorithmes de tri différents :

- a. Le tri par permutation ;
- b. Le tri par sélection ;
- c. Le tri par insertion.

### 5.2 Le tri par permutation ou "tri à bulles"

Considérez l'algorithme suivant :

**Entrée:** *liste* d'éléments ordonnables – des nombres par exemple

**Sortie:** ????

```
1: fonction TRI1(liste)
2:   N ← longueur(liste)
3:   pour i allant de 1 à N-1 faire
4:     si liste[i] > liste[i + 1] alors
5:       Échanger Liste[i] et liste[i+1]
6:     fin si
7:   fin pour
8:   retourner liste
9: fin fonction
```

---

5. Source : [Document "Chiffres-clés du secteur du livre 2018-2019"](#), Ministère de la Culture.

→ Que ferait cet algorithme sur la liste  $[2, 5, 3, 1]$  ?

→ Du coup que fait l'algorithme ci-dessus ? Par quoi faudrait-il remplacer " ? ? ? ? " pour décrire ce qu'il renvoie ?

→ Est-ce que cela donne des idées pour enrichir cet algorithme pour qu'il fasse un tri complet de la liste qu'il prend en entrée ?

Appliquons cette conclusion à notre algorithme, traduisons-le en Python et considérons le résultat :

```
1 def TriBulles(liste):
2     '''
3     Fonction qui effectue le tri par permutations de la liste passée en entrée.
4     '''
5     n = len(liste)
6     for i in range(n):
7         for j in range(n-1):
8             if liste[j] > liste[j+1]:
9                 # Cette syntaxe permet d'affecter deux variables simultanément
10                 ↪ et donc de ne pas passer par une variable intermédiaire
11                 liste[j], liste[j+1] = liste[j+1], liste[j]
12     return liste
```

→ Quel est la complexité de cet algorithme ?

→ Allez – une dernière question avant de conclure le chapitre : pourquoi à votre avis appelle-t-on ce tri par permutations "tri à bulles" ?



**À SAVOIR ⇔ À RÉVISER:**

Du tri par permutations il faut que vous reteniez :

- Le principe de base – vous devez être capables d'en expliquer l'algorithme s'il vous est donné ;
- Le calcul de complexité ;
- Le fonctionnement – tel qu'on l'a décrit ici, qui doit vous permettre de résoudre des exercices comme ceux qui sont inclus dans le cahier d'exercices d'entraînement.

### 5.3 Le tri par sélection