## T7.2 Tri par insertion

Après le tri par sélection, nous allons étudier un deuxième algorithme de tri: le tri par insertion. C'est le «tri du joueur de cartes».

Il consiste à choisir un élément et de l'insérer à la bonne position en faisant «remonter» les éléments plus grands que lui.

```
\{: .center width=50\%\}
```

## Quelques remarques:

- on commence à l'indice 1;
- pour chaque indice de travail i, on appelle clé l'élément de la liste d'indice i;
- on examine ensuite les éléments à gauche, c'est-à-dire les élements d'indice j < i;</li>
- tant que l'élément d'indice j est supérieur à la clé, on le décale d'une position vers la droite;
- une fois que ce n'est plus possible, on insère la clé.

```
\{\{ \text{ initexo}(0) \} \}
```

!!! example " $\{\{ \text{ exercice}() \}\}$ " === "Énoncé" Implémenter l'algorithme du tri par insertion sous la forme d'une fonction:

```
{{ correction(False,
    ```python linenums='1'
    def tri_insertion(tab: list) -> None:
        Trie en place le tableau tab donné en paramètre
        for i in range(1, len(tab)):
            cle = tab[i]
            j = i - 1
            while j > 0 and tab[j] > cle:
                tab[j+1] = tab[j]
                j = j - 1
            tab[j+1] = cle
    . . .
    11
    ) }}
!!! example "{{ exercice() }}" === "Énoncé" Il s'agit d'étudier la complexité
de cet algorithme de façon expérimentale.
    Pour cela:
    1. Reprendre les fonctions `chrono` et `pire_cas` de l'exercice 2 sur le tri par sélect
    2. Faire de même avec une liste déjà triée. Que remarquez-vous?
=== "Correction"
    {{ correction(False,
    ) }}
!!! note "À voir" https://www.toptal.com/developers/sorting-algorith
ms\{:target="\_blank"\}
```

=== "Correction"