

Rapport de Synthèse – Projet C/C++

*Projet C/C++*

Sujet : « Réseaux sociaux : Recherche de composantes fortement connexes »

DREYER Quentin

JAMBET Pierre

NGUYEN Michael

Table des matières

[**Introduction** 3](#_Toc262378534)

[**1.** **Sujet** 3](#_Toc262378535)

[**2.** **Organisation du travail** 4](#_Toc262378536)

[**Travail réalisé** 5](#_Toc262378537)

[**1.** **Outils utilisés** 5](#_Toc262378538)

[**2.** **Représentation** 6](#_Toc262378539)

[Figure 1 : Graphe exemple 6](#_Toc262378540)

[Figure 3 : Liste d'adjacence 6](#_Toc262378541)

[Figure 2 : Matrice d'adjacence 6](file:///C:\Users\Kyrine\Desktop\Projet%20C%20Facebook\doc\synthèse.docx#_Toc262378542)

[**3.** **Les classes** 7](#_Toc262378543)

[1) Graph 7](#_Toc262378544)

[2) AdjMat 7](#_Toc262378545)

[3) AdjList 8](#_Toc262378546)

[4) Generator 8](#_Toc262378547)

[5) Summit 9](#_Toc262378548)

[**4.** **Le code** 9](#_Toc262378549)

[**5.** **Les avantages et les inconvénients** 10](#_Toc262378550)

[**Conclusion** 11](#_Toc262378551)

[**Annexes** 13](#_Toc262378552)

[**1.** **Remerciements** 13](#_Toc262378553)

[**2.** **Bibliographie** 13](#_Toc262378554)

[**3.** **Webographie** 13](#_Toc262378555)

# **Introduction**

## **Sujet**

#### Travail demandé

Le sujet du projet portait sur l’analyse des réseaux sociaux comme facebook par exemple. Dans ce cadre il nous était demandé d’analyser des données extraites de facebook avec des outils issus de la théorie des graphes.

L’objectif de ce projet était de créer un programme en C ou C++ dont la principale fonctionnalité est de parcourir un graphe afin d’effectuer sur ce dernier plusieurs calculs. Le premier calcul étant la décomposition des composantes fortement connexes, CFC. Il est ensuite demander de chercher des « plus courts chemins » a l’intérieur de ce graphe entre deux sommets donnés, chaque sommet étant pondéré, ici chaque personne est pondérée par la fréquence d’actualisation de son compte facebook.

Le thème principal du projet étant l’exploration de graphes nous avons choisi de nommer notre programme LAGER.

\_

| | \_\_ \_ \_\_ \_ \_\_\_ \_ \_\_

| | / \_` |/ \_` |/ \_ \ '\_\_|

| |\_\_| (\_| | (\_| | \_\_/ |

|\_\_\_\_\_\\_\_,\_|\\_\_, |\\_\_\_|\_|

|\_\_\_/

Lager Ain't a Graph Explorer for Rookies !

#### Fichier d’entrée

Le fichier d’entrée que notre programme doit lire doit être de la forme suivante :

**1 ligne** n *(le nombre de personnes dans le réseau social)*

**n lignes** nom personne, id, fréquence

**1 ligne** m *(le nombre de relations entre les personnes)*

**m lignes** id1, id2 *(personne id1 a confiance en id2)*

**1 ligne** q *(le nombre de questions que l’on se pose)*

**q lignes** id1 -> id2

4

Pierre Bollampally, 12331, 24

Gouman Rin, 564, 2

Jnkeea van der Zwaan, 76549, 8

Popescu George, 99, 1

6

12331, 564

564, 76549

76549, 12331

564, 12331

99, 564

99, 76549

3

99 -> 564

99 -> 76549

99 -> 12331

Une parti du travail a donc consisté a générer des fichiers d’entrée respectant cette nomenclature afin qu’ils puissent être lus par le programme.

## **Organisation du travail**

Le choix du langage fut la première question auquel nous avons du faire face, en effet le projet pouvait être réalisé en C ou C++, ayant tous trois des connaissances en dans ces deux langages nous avons choisi le C++. Ce choix est justifié par coté « Orienté Objet » du C++.

Ce choix peut paraitre surprenant car nous n’avons utilisé pour ce projet qu’une infime partie des possibilités du C++, nous n’avons pas utilisé d’héritages ni de polymorphismes ou autres techniques avancées. La « simple » utilisation des classes ainsi que de la Bibliothèque standard STL (Standard Template Library), nous ont été très utiles. De plus nous avons pu aussi utiliser des fonctions du langage C très utiles : atoi ou fscanf par exemple.

# **Travail réalisé**

## **Outils utilisés**

#### Développement

Le projet a été développé conjointement sur Windows ainsi que sur Gnu/Linux, pour plusieurs raisons. Nous avions tous des machines fonctionnant sous Windows chez nous, cependant, certains outils n’étant disponibles que sur Gnu/Linux, comme Valgrind par exemple et comme les ordinateurs de Polytech’ fonctionnent en grande partie sur Debian, nous avons utilisé les deux systèmes d’exploitation. Ceci nous a permis d’obtenir un code portable.

#### Contrôle de versions

Afin de gérer au mieux le travail de groupe, et pour optimiser le travail collaboratif nous avons choisi d’utiliser un gestionnaire de version. Notre choix s’est porté sur SubVersion(SVN), car l’outil TortoiseSVN pour Windows est extrêmement pratique. Nous avons donc hébergé notre code sur un serveur fourni gratuitement par Google (URL : <http://code.google.com/>).

#### Editeurs

Les outils que nous avons utilisées pour le développement étaient soit un simple éditeur de texte, NotePad++ sur Windows ou Gedit sur Ubuntu, ainsi qu’un IDE tel que CodeBlocks que nous avons retenu pour sa portabilité ainsi que sa gratuité.

#### Tests unitaires

Afin de créer un code robuste et facile a modifier, nous avons choisi d’utiliser un framework permettant de mettre en place des tests unitaires. Nous avons choisi le framework Google Test, pour sa simplicité d’utilisation. Ainsi a chaque modification du code, nous pouvions utiliser les tests pour vérifier que chaque fonction se comportait correctement, indépendamment du reste du programme.

Un test s’écrit simplement de la manière suivante :

*Sur cet exemple, on teste premièrement que la condition cond est vraie et on teste ensuite l’égalité des valeurs de val1 et val2.*

TEST(nom\_categorie\_test, nom\_test) {  
 ASSERT\_TRUE(cond);  
 EXPECT\_EQ(val1, val2);  
}

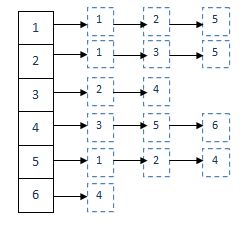
On a donc pu écrire une succession d’assertions vérifiant les propriétés de nos fonctions.

## **Représentation**

Nous avons choisi de représenter les graphes de deux manières différentes, qui sont les deux façons les plus classiques, la matrice d’adjacence, et la liste d’adjacence. Voici un exemple illustrant ces deux représentations. On notera l’intérêt de la liste en termes de stockage mémoire car on ne stocke pas les sommets « non voisins » d’un sommet donné.

## E:\Mes documents\Bureau\ig3projetc\trunk\doc\Fichier6n-graph2.png

### Figure 1 : Graphe exemple

\begin{pmatrix}
1 & 1 & 0 & 0 & 1 & 0\\
1 & 0 & 1 & 0 & 1 & 0\\
0 & 1 & 0 & 1 & 0 & 0\\
0 & 0 & 1 & 0 & 1 & 1\\
1 & 1 & 0 & 1 & 0 & 0\\
0 & 0 & 0 & 1 & 0 & 0\\
\end{pmatrix}.

### Figure 2 : Matrice d'adjacence

### Figure 3 : Liste d'adjacence

Nous avons donc pu effectuer les calculs avec les deux représentations et comparer les temps d’exécution et occupation de mémoire en fonction de cette représentation.

## **Les classes**

Les classes et la façon dont elles interagissent entre elles sont détaillés a l’aide de schéma dans le rapport intitulé « description ». Nous nous conterons ici d’un très bref résumé du fonctionnement de chacune.

Il est tout de même important de noter que dans tout le code, l’information essentielle est le tableau de sommet. En effet, pour toutes les données sur ces personnes, on ne les désignera pas par leur id, unique mais difficile à retrouver, mais par leur emplacement dans ce tableau.

### Graph

Cette classe est la classe principale du projet. Elle contient la plus grande partie des fonctions que l’on appellera de l’extérieur. Elle fait office d’interface entre les deux classes qui gèrent la représentation des graphes (AdjMat et AdjList) et l’utilisateur.

/\* =============================================================================

PROJET : projet C ig3 - FACEBOOK

NOM DU FICHIER : Graph.h

OBJET : Structure de graphe

--------------------------------------------------------------------------------

DATE DE CREATION : 30/04/2010

AUTEUR : Quentin DREYER / Pierre JAMBET / Michael NGUYEN

--------------------------------------------------------------------------------

DETAILS : SCC (Strongly Connected Component) = CFC (Composante Fortement Connexe)

============================================================================= \*/

### AdjMat

La classe AdjMat contient les fonctions permettant d’effectuer les calculs sur un graphe sous forme de Matrice. Les fonctions qu’elle définie sont les même que celles de AdjList, elles ne différent qu’au niveau de la représentation des relations entre les sommets du graphe.

/\* =============================================================================

PROJET : projet C ig3 - FACEBOOK

NOM DU FICHIER : AdjMat.h

OBJET : matrice d'adjacence

--------------------------------------------------------------------------------

DATE DE CREATION : 30/04/2010

AUTEUR : Quentin DREYER / Pierre JAMBET / Michael NGUYEN

--------------------------------------------------------------------------------

DETAILS : SCC (Strongly Connected Component) = CFC (Composante Fortement Connexe)

: DFS (Depth First Search) = PPG(Parcours en Profondeur du Graphe)

============================================================================= \*/

### AdjList

Comme il l’est précisé ci dessus, cette classe réalise l’ensemble des calculs qui permettent d’obtenir les composantes connexes d’un graphe représenté par une des listes d’adjacence.

/\* =============================================================================

PROJET : projet C ig3 - FACEBOOK

NOM DU FICHIER : AdjList.h

OBJET : representation de graphes sous forme de liste de voisins

--------------------------------------------------------------------------------

DATE DE CREATION : 30/04/2010

AUTEUR : Quentin DREYER / Pierre JAMBET / Michael NGUYEN

--------------------------------------------------------------------------------

DETAILS : SCC (Strongly Connected Component) = CFC (Composante Fortement Connexe)

: DFS (Depth First Search) = PPG(Parcours en Profondeur du Graphe)

============================================================================= \*/

### Generator

Afin de générer des fichiers dits « d’entrée » qui respectent la forme imposée par le sujet nous avons créée une classe dédiée a la génération qui peut venir de plusieurs sources.

/\* =============================================================================

PROJET : projet C ig3 - FACEBOOK

NOM DU FICHIER : Generator.h

OBJET : Genere des fichiers de donnee

--------------------------------------------------------------------------------

DATE DE CREATION : 19/04/2010

AUTEUR : Quentin DREYER / Pierre JAMBET / Michael NGUYEN

--------------------------------------------------------------------------------

============================================================================= \*/

### Summit

Ce fichier n’est en réalité pas une classe. Nous avons fait ce choix car nous trouvions superflu d’utiliser le mécanisme complexe d’une classe alors que nous ne voulions seulement définir une structure qui nous serait utile pour stocker des informations concernant les sommets. Il était aussi nécessaire de définir quelques fonctions associés a cette structure,

/\* =============================================================================

PROJET : projet C ig3 - FACEBOOK

NOM DU FICHIER : Summit.h

OBJET : Structure de sommet

--------------------------------------------------------------------------------

DATE DE CREATION : 30/04/2010

AUTEUR : Quentin DREYER / Pierre JAMBET / Michael NGUYEN

--------------------------------------------------------------------------------

DETAILS : Ce fichier définit la structure "struct\_summit" qui permet de faire toutes les operations sur les   
graphes : parcours, calcul de CFC ...============================================================================= \*/

## **Les tests**

Les détails des tests sont fournis dans le document intitulé « test » nous nous contenterons ici de lister les différents types de tests ainsi que d’expliquer leur utilité au sein du projet.

Nous pouvons séparer nos tests en deux catégories **fonctionnels** et **non-fonctionnels**

* **Les tests fonctionnels**

Ces tests ont pour but de vérifier le bon fonctionnement du programme ou plus en détail de chaque fonction. Avec de tels tests nous nous sommes assuré que le programme répondait à nos attentes.

Ces tests ont été effectués avec des « tests unitaires » que nous avons réalisés avec le FrameWork Google Test. Nous avons ainsi testé chaque portion important de notre code. De cette manière nous pouvions savoir a tout moment de l’évolution du projet si les résultats programme étaient « corrects » ou non.

* **Les tests non-fonctionnels**

Ces tests nous ont permis de contrôler l’exécution de notre programme

# **Conclusion**

# **Annexes**

## **Remerciements**

Nous tenons à remercier Polytech‘ Montpellier, plus particulièrement l’ensemble de nos professeurs, dont les enseignements nous ont permis de mener a bien ce projet. Cependant nous pensons qu’il est important de remercier aussi les auteurs des outils qui nous ont été indispensables pendant le déroulement du projet.

Merci à :

* Google pour : Google Code, Google Test et Google
* Richard Stallman pour GCC
* Razvan Dinu grace a qui nous avons pu tester notre programme sur des données « réelles ».
* Mathieu Triay pour ses conseils avertis

## **Bibliographie**

Support de cours

The C Programming Language (K & R)

## **Webographie**

* <http://www.siteduzero.com/>
* <http://www.cplusplus.com/>
* <http://www.developpez.com/>
* et en particulier :
* <http://gl.developpez.com/tutoriel/outil/makefile/>
* <http://fr.wikipedia.org/>
* <http://code.google.com/p/googletest/>