

## I Quelques fonctions auxiliaires

1.

---

```
let nombre_aretes g =
  let res = ref 0 in
  for i = 0 to Array.length g - 1 do
    res := !res + List.length g.(i)
  done;
  !res/2 (* on a compté chaque arête 2 fois *)
```

---

2. `let g = [| [|1; 3|]; [|0; 2; 4|]; [|1; 5|]; [|0; 4|]; [|1; 3; 5|]; [|2; 4|] |]`3. `let adjacence = Array.map Array.of_list`

4.

---

```
let rang (p, q) (s, t) =
  if t = s + 1 then (p*(q - 1) + s - s/4)
  else s mod 4 + (q - 1)*s/4
```

---

5.

---

```
let sommets (p, q) i =
  if i < p*(q - 1) then
    let u = i/(q - 1) + p*(i mod (q - 1)) in
    u, u + p
  else
    let j = i - p*(q - 1) in
    let u = j + j/p in
```

---

6.

---

```
let quadrillage p q =
  let n = p*q in
  let g = Array.make n [] in
  for i = 0 to n - 1 do
    if i mod p <> 0 then g.(i) <- (i - 1)::g.(i);
    if (i + 1) mod p <> 0 then g.(i) <- (i + 1)::g.(i);
    if i/p <> 0 then g.(i) <- (i - p)::g.(i);
    if i/p <> q - 1 then g.(i) <- (i + p)::g.(i)
  done;
  g;;
```

---

## II Caractérisation des arbres

7. •  $s \in C_s$  donc  $C_s \neq \emptyset$ •  $S_n \subseteq \bigcup C_s$  car si  $s \in S_n$  alors  $s \in C_s$ .  $C_s \subseteq S_n$  par définition donc  $\bigcup C_s \subseteq S_n$ . Donc  $S_n = \bigcup C_s$ .• Soient  $s, t \in S_n$ . Supposons  $C_s \cap C_t \neq \emptyset$  et montrons  $C_s = C_t$ . Comme  $C_s \cap C_t \neq \emptyset$ , il existe un sommet  $u \in C_s \cap C_t$ . Comme  $u \in C_s$ , il existe un chemin  $C_1$  de  $u$  à  $s$ . De même, il existe un chemin  $C_2$  de  $u$  à  $t$ . En concaténant  $C_1$  et  $C_2$ , on obtient un chemin  $C$  de  $s$  à  $t$ . Alors, si  $v \in C_s$ , la concaténation d'un chemin de  $v$  à  $s$  et de  $C$  donne un chemin de  $v$  à  $t$ , ce qui montre  $C_s \subseteq C_t$ . De même, on montre  $C_t \subseteq C_s$  et donc  $C_s = C_t$ .8. Soit  $\mathcal{C} = \{\text{longueur d'un chemin de } s \text{ à } t\}$ . Comme  $t \in C_s$ ,  $\mathcal{C} \neq \emptyset$ . Comme  $\mathcal{C}$  est un ensemble fini non vide, il possède un minimum.Notons  $C$  un chemin réalisant ce minimum. Supposons que  $C$  passe plusieurs fois par le même sommet  $u$ . Alors on peut décomposer  $C$  en un chemin  $C_1$  de  $s$  à  $u$ , puis un chemin  $C_2$  partant de  $u$  et revenant en  $u$ , puis un chemin  $C_3$  de  $u$  vers  $t$ . Alors, en supprimant  $C_2$ , obtient un chemin de  $s$  vers  $t$  (composé de  $C_1$  et  $C_3$ ) de longueur strictement inférieure à  $C$ , ce qui est absurde. Donc les sommets de  $C$  sont distincts.

9. Supposons par l'absurde que les extrémités  $u, v$  de  $a_k$  soient dans la même composante connexe. Alors il existe un chemin  $C$  dans  $G_k$  de  $u$  à  $v$ . La concaténation de  $C$  et de  $a_k$  donne un cycle. Ce cycle existe aussi dans  $G$ , ce qui est absurde pour un arbre.

Comme il y a initialement  $n$  composantes connexes, que chaque ajout d'arc diminue de 1 le nombre de composante connexe et qu'on obtient un arbre  $G$  avec 1 composante connexe (car  $G$  est un arbre donc connexe donc possède 1 seule composante connexe),  $n - 1$  arêtes ont été ajoutés :  $m = n - 1$ .

10.

(i)  $\implies$  (ii) Si  $G$  un arbre alors  $G$  est connexe par définition et  $m = n - 1$  par la question précédente.

(ii)  $\implies$  (iii) Si  $G$  est connexe et  $m = n - 1$  : supposons que  $G$  contienne un cycle  $C$ . Soit  $a$  une arête de  $C$ . Alors  $G - a$  (le graphe obtenu en enlevant  $a$  dans  $G$ ) est connexe. En effet : si  $u$  et  $v$  sont deux sommets de  $G$  alors ils sont reliés par un chemin  $C_{uv}$  dans  $G$  (car  $G$  est connexe) et, en remplaçant  $a$  par  $C - a$  dans  $C_{uv}$ , on obtient un chemin de  $u$  à  $v$  dans  $G - a$ .

Ainsi  $G - a$  est connexe et possède  $n$  sommets et  $n - 2$  arêtes, ce qui est absurde d'après Q9.

(iii)  $\implies$  (i) Supposons  $G$  acyclique et  $m = n - 1$ . Supposons par l'absurde que  $G$  ne soit pas connexe. Tant qu'il existe au moins 2 composantes connexes dans  $G$ , on ajoute une arête entre 2 composantes connexes différentes. Comme le nombre de composantes connexes diminue de 1 à chaque ajout, on obtient de cette façon un graphe  $G'$  à une seule composante connexe, qui est donc connexe. De plus,  $G'$  est acyclique car ajouter une arête entre 2 composantes connexes ne crée pas de cycle. Donc  $G'$  est un arbre à  $n$  sommets et strictement plus de  $n - 1$  arêtes, ce qui est absurde d'après Q9. Donc  $G$  est connexe et (i) est démontré.

11.

---

```

let rec representant p s =
  if p.(s) < 0 then s
  else representant p p.(s);;

```

---

12.

---

```

let union p s t =
  if p.(s) = p.(t) then p.(t) <- p.(t) - 1;
  if p.(s) < p.(t) then p.(t) <- s
  else p.(s) <- t;;

```

---

13. Montrons la proposition suivante par récurrence :

$H_k$  : si  $\mathcal{P}$  est une partition de  $S_n$  construite à partir de  $\mathcal{P}_n^{(0)}$  avec au plus  $k$  réunions et  $X \in \mathcal{P}$  alors  $|X| \geq 2^{h(s)}$ .

- $H_0$  est vraie car on a alors  $h(s) = 0$  et  $|X| = 1$  (toutes les parties sont des singletons).
- Soit  $k \in \mathbb{N}^*$ . Supposons  $H_{k-1}$  et considérons  $\mathcal{P}$  une partition de  $S_n$  construite à partir de  $\mathcal{P}_n^{(0)}$  avec  $k$  réunions. La dernière réunion a permis d'obtenir  $\mathcal{P}$  à partir d'une partition  $\mathcal{P}'$  en réunissant les parties  $X$  et  $Y$  associées à deux sommets  $s$  et  $t$ , pour obtenir une partie  $Z$ . On note  $h(t)$  la hauteur de  $t$  dans  $\mathcal{P}$  et  $h'(t)$  la hauteur de  $t$  dans  $\mathcal{P}'$ . Supposons que  $t$  ait été choisi comme représentant à l'issue de cette union (le cas où  $s$  l'a été est similaire). D'après  $H_{k-1}$ ,  $|Y| \geq 2^{h'(t)}$ . Il y a 2 cas : soit  $h(t) = h'(t)$  soit  $h(t) = h'(t) + 1$ .  
Si  $h(t) = h'(t)$  alors  $|Z| \geq |Y| \geq 2^{h'(t)} = 2^{h(t)}$ .  
Si  $h(t) = h'(t) + 1$  alors  $h'(s) = h'(t)$  (seule possibilité pour augmenter la hauteur) et :

$$|Z| = |Y| + |X| \underset{H_{k-1}}{\geq} 2^{h'(t)} + 2^{h'(s)} = 2^{h'(t)+1} = 2^{h(t)}$$

On a donc bien montré  $H_k$ .

D'après le principe de récurrence,  $H_k$  est donc vraie pour tout  $k \in \mathbb{N}$ .

14. **union**  $p \ s \ t$  est clairement en  $O(1)$ . **representant**  $p \ s$  est en complexité linéaire en la hauteur de l'arbre contenant  $s$ , qui est  $h(s) \leq \log_2(n)$  (d'après Q13), c'est-à-dire  $O(\log(n))$ , où  $n$  est le nombre de sommets.

15.

---

```

exception Cycle;;

let est_un_arbre g =
  let n = Array.length g in
  let p = Array.init n (fun i -> -1) in
  try for i = 0 to n - 1 do
    let ri = representant p i in
    g.(i) |> List.iter (fun j ->
      if j > i then
        let rj = representant p j in
        if ri = rj then raise Cycle
        else union p ri rj)
    done;
  nombre_aretes g = n - 1
  with Cycle -> false

```

---

### III Arbres couvrants et pavages par des dominos

16. Le chemin {debut = 1; fin = 4; suivant = [| -5; 2; 5; 3; -1; 4 |]} part du sommet 1 pour aller en 2 puis 5 puis 4.
17. Cet algorithme peut ne pas terminer (si on tombe toujours sur un cycle avant de rencontrer  $\mathcal{T}$ ) mais la probabilité que cela arrive est nulle.
- 18.

---

```

let marche_aleatoire adj parent s =
  let c = {
    debut = s;
    fin = s;
    suivant = Array.make (Array.length adj) (-1)
  } in
  while parent.(c.fin) = -2 do
    let i = Random.int (Array.length adj.(c.fin)) in
    let v = adj.(c.fin).(i) in
    c.suivant.(c.fin) <- v;
    c.fin <- v;
  done;
  c

```

---

19.

---

```

let rec greffe parent c =
  let u = ref c.debut in
  while !u <> c.fin do
    let v = c.suivant.(!u) in
    parent.(!u) <- v;
    u := v
  done

```

---

20.

---

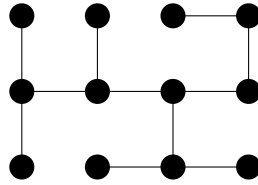
```

let wilson g r =
  let adj = adjacence g in
  let parent = Array.make (Array.length g) (-2) in
  parent.(r) <- -1;
  for s = 0 to Array.length parent - 1 do
    if parent.(s) = -2 then
      let c = marche_aleatoire adj parent s in
      greffe parent c
  done;
  parent

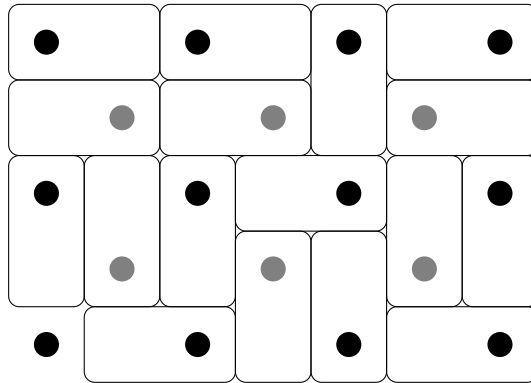
```

---

21.



22.



23. On peut récupérer les coordonnées  $(i, j)$  de  $s$  en utilisant la fonction `sommets` et utiliser la direction du domino en  $(i, j)$ .

24.

---

```
let coord_noire i = 2*(i mod p), 2*(i/p)
```

---

25.

---

```
let sommet_direction s d =
  let i, j = coord_noire s in
  match d with
  | N -> if j = q - 1 then -1 else s + p
  | S -> if j = 0 then -1 else s - p
  | W -> if i = 0 then -1 else s - 1
  | E -> if i = p - 1 then -1 else s + 1
```

---

26.

---

```
let phi pavage =
  let n = Array.length pavage in
  let parent = Array.make n (-2) in
  for i = 0 to n - 1 do
    parent.(i) <- sommet_direction i pavage.(i)
  done;
  parent
```

---

## IV Utilisation du dual pour la construction d'un pavage

27.

---

```
let dual () =
  let n' = (p - 1)*(q - 1) + 1 in
  let g' = Array.make n' [] in
  let g = quadrillage (p - 1) (q - 1) in
  for i = 0 to n' - 2 do
    g'.(i + 1) <- List.map ((+) 1) g.(i)
  done;
  let add i =
    g'.(i) <- 0::g'.(i);
    g'.(0) <- i::g'.(0) in
  for i = 1 to p - 1 do add i done; (* bord du bas *)
  for i = n' - p + 1 to n' - 1 do add i done; (* bord du haut *)
  for i = 1 to q - 1 do add (i*(p - 1)) done; (* bord droit *)
  for i = 1 to q - 1 do add (1 + (i - 1)*(p - 1)) done; (* bord gauche *)
  g'
```

---