

DS 3 d'informatique corrigé

MP2I, 3 heures

Calculatrice et documents de cours interdits. Tout le code doit être écrit en C.

I Petites questions

1. Écrire une fonction `abs` de prototype `double abs(double)` permettant de calculer la valeur absolue d'un `double`.

Solution :

```
1 double abs(double x) {  
2     if(x < 0.)  
3         return -x;  
4     return x;  
5 }
```

2. Écrire une fonction `swap` de prototype `void swap(int*, int*)` échangeant les valeurs de deux variables (données par leurs adresses).

Solution :

```
1 void swap(int* x, int* y) {  
2     int tmp = *x;  
3     *x = *y;  
4     *y = tmp;  
5 }
```

3. Écrire des instructions pour définir deux variables de type `int` puis échanger leurs valeurs avec `swap`.

Solution :

```
1 int x = 1;  
2 int y = 2;  
3 swap(&x, &y);
```

4. Écrire une fonction `premier` de prototype `bool premier(int)` déterminant si un entier est premier.

Solution :

```
1 bool premier(int n) {  
2     for(int i = 2; i < n; i++) {  
3         if(n % i == 0)  
4             return false;  
5     }  
6     return true;  
7 }
```

II Fractions

1. Définir une structure `fraction` contenant un numérateur et un dénominateur (deux `int`).

Solution :

```

1  typedef struct fraction {
2      int num;
3      int den;
4  } fraction;

```

2. Définir une variable de type `fraction` correspondant à la fraction $\frac{3}{2}$.

Solution :

```

1  fraction f;
2  f.num = 3;
3  f.den = 2;

```

3. Écrire une fonction `add` pour ajouter deux fractions, de prototype `fraction add(fraction, fraction)`.
Remarque : Il n'est pas nécessaire d'utiliser de pointeur/malloc.

Solution :

```

1  fraction add(fraction f1, fraction f2) {
2      fraction res;
3      res.num = f1.num*f2.den + f1.den*f2.num;
4      res.den = f1.den*f2.den;
5      return res;
6  }

```

III Mélange de Knuth

Dans cet exercice, tous les tableaux contiennent des entiers (`int`).

Le mélange de Knuth est un algorithme qui applique une permutation aléatoire sur un tableau (il mélange aléatoirement les éléments). Pour l'implémenter on va utiliser la fonction `rand` en C qui permet d'obtenir un entier aléatoire entre 0 et `UINT_MAX`, c'est-à-dire le plus grand entier non signé représentable.

1. En supposant les entiers non signé codés sur 4 octets, quelle est la valeur de `UINT_MAX`?

Solution : 4 octets = 64 bits. Le plus grand entier positif correspond à $\underbrace{1\dots1}_{32}_2 = 2^{32} - 1$.

2. Écrire une fonction `randn`, telle que, si `n` est un entier positif, `randn(n)` renvoie un entier aléatoire entre 0 et `n`. (Remarque : il n'a pas besoin d'être exactement uniformément aléatoire).

Solution :

```

1  int randn(int n) {
2      return rand() % (n+1);
3  }

```

3. Écrire une fonction `swap` telle que, si `t` est un tableau d'entiers et `i, j` deux de ses indices, `swap(t, i, j)` échange les éléments d'indice `i` et `j` dans `t`.

Solution :

```

1  void swap(int* t, int i, int j) {
2      int tmp = t[i];
3      t[i] = t[j];
4      t[j] = tmp;
5  }

```

Voici le pseudo-code du mélange de Knuth sur un tableau `t` de taille `n` :

Pour i variant de 0 à $n - 1$:

Soit j un entier aléatoire entre 0 et i

Echanger les éléments d'indice i et j dans t

- Traduire le mélange de Knuth en C, telle que `shuffle(t, n)` applique le mélange de Knuth sur un tableau t d'entiers de taille n .

Solution :

```
1 void shuffle(int* t, int n) {  
2     for(int i = 0; i < n, i++)  
3         swap(t, i, randn(i));  
4 }
```

IV Tri par insertion (dichotomique)

Dans cet exercice, tous les tableaux contiennent des entiers (`int`).

- Écrire une fonction `position` telle que, si t est un tableau trié d'entiers et n, e des entiers, `position(t, n, e)` renvoie le plus petit indice $i < n$ tel que $t[i] > e$. Si un tel indice n'existe pas, on renverra n .
Par exemple, si t contient les éléments 1, 3, 6, 9, 17 (dans cet ordre), `position(t, 4, 7)` doit renvoyer 2.
On demande une complexité en $O(n)$.

Solution :

```
1 int position(int* t, int n, int e) {  
2     for(int i = 0; i < n; i++)  
3         if(t[i] > e)  
4             return i;  
5     return n;  
6 }
```

- Réécrire la fonction précédente en s'inspirant de la recherche par dichotomie. Quelle est la nouvelle complexité?

Solution :

```
1 int position_dicho(int* t, int n, int e) {  
2     int i = 0;  
3     int j = n - 1;  
4     while(i < j) {  
5         int m = (i + j)/2;  
6         if(t[m] < e)  
7             j = m;  
8         else  
9             i = m + 1;  
10    }  
11    return i;  
12 }
```

- Écrire une fonction `decaler` telle que `decaler(t, i, j)` décale les éléments du tableau t d'une position vers la droite. Ainsi, la valeur de $t[i]$ doit être mise dans $t[i + 1]$, $t[i + 1]$ dans $t[i + 2]$, ..., $t[j - 1]$ doit être mise dans $t[j]$.
Par exemple, après les instructions `int t[] = {1, 3, 6, 9, 17}` et `decaler(t, 1, 3)`, t doit contenir 1, 3, 3, 6, 17 ($t[i]$ n'est pas modifié).

Solution :

```

1 void decaler(int* t, int i, int j) {
2     for(; j > i; j--)
3         t[j] = t[j - 1];
4 }

```

Le tri par insertion sur un tableau `t` consiste à parcourir chaque élément `t[i]` de `t` et à l'insérer à sa bonne position de façon à ce que les `i` premiers éléments soient triés. On a donc une boucle `for` avec l'invariant suivant : "au `i`ème passage de la boucle `for`, les `i` premiers éléments de `t` sont triés.

4. En réutilisant `position` et `decaler`, implémenter une fonction `tri` permettant d'effectuer le tri par insertion sur un tableau. `tri` aura donc le prototype `void tri(int* t, int n)`, où `n` est la taille de `t`.

Solution :

```

1 void tri(int* t, int n) {
2     for(int i = 0; i < n; i++) {
3         int p = position(t, i, t[i]);
4         int tmp = t[i];
5         decaler(t, p, i);
6         t[p] = tmp;
7     }
8 }

```

5. Quelle est la complexité de `tri` en utilisant la fonction de la question 1?

Solution :

6. Quelle est la complexité de `tri` en utilisant la fonction de la question 2? Et si on compte seulement le nombre de comparaisons (c'est-à-dire le nombre de tests de `<`, `>`, `==...`)?

V Implémentation d'une file par liste chaînée

Dans cet exercice, on utilise une liste chaînée d'entiers (type `list`) pour implémenter une file (type `file`). Une file contient un pointeur vers le 1er élément et vers le dernier.

```

1 typedef struct list {
2     list* next;
3     int elem;
4 } list;

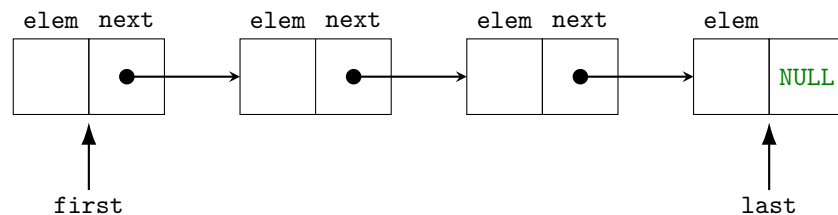
```

```

1 typedef struct file {
2     list* first;
3     list* last;
4 } file;

```

Voici un exemple de `file` :



Par convention, la `file` vide possède deux pointeurs `first` et `last` qui sont `NULL`.

1. Écrire une fonction pour tester si une `file` est vide.

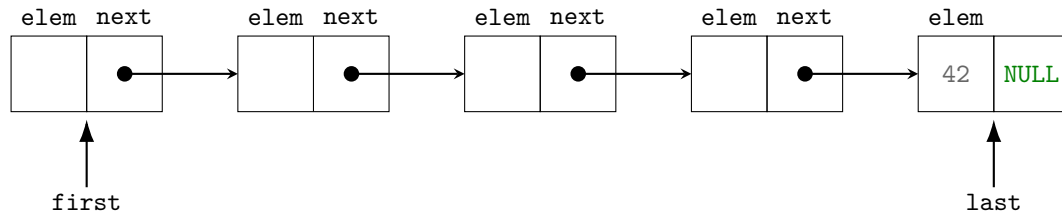
Solution :

```

1 bool empty(file* f) {
2     return f->first == NULL && f->last == NULL;
3 }

```

2. Écrire une fonction de prototype `void add(file*, int)` pour ajouter un élément à la fin de la file (après `last`). Ainsi, `add(f, 42)` appliqué sur la file `f` de l'exemple ci-dessus doit modifier la file de la façon suivante :



Solution :

```

1 void add(file* f, int e) {
2     list* noeud = malloc(sizeof(list));
3     noeud->elem = e;
4     noeud->next = NULL;
5     f->last->next = noeud;
6     f->last = noeud;
7 }

```

3. Écrire une fonction de prototype `int pop(file*)` pour supprimer et renvoyer l'élément au début de la file. On fera attention à libérer la mémoire.

Solution :

```

1 int pop(file* f) {
2     int e = file->first->elem;
3     list* second = file->first->next;
4     free(file->first);
5     file->first = second;
6     return e;
7 }

```

VI Fusion de listes triées

Écrire une fonction `list* merge(list*, list*)` (le type `list` étant défini ci-dessus) telle que, si `l1` et `l2` sont deux listes triées (par ordre croissant), `merge(l1, l2)` renvoie une liste triée contenant les éléments des deux listes.

Solution :

```

1 list* merge(list* l1, list* l2) {
2     if(l1 == NULL)
3         return l2;
4     if(l2 == NULL)
5         return l1;
6     if(l1->elem < l2->elem) {
7         list* l = merge(l1->next, l2);
8         l1->next = l;
9         return l1;
10    }
11    list* l = merge(l1, l2->next);
12    l2->next = l;
13    return l2;
14 }

```