

ENSAE 1A – Projet de programmation

Optimisation d'un réseau de livraison

Responsable du cours: Patrick Loiseau

patrick.loiseau@inria.fr

Version du 15 février 2023

1 Instructions et recommandations générales

1.1 Objectif

Le projet de programmation a pour objectif global de vous aider à acquérir une expérience de programmation **par la pratique**, via la résolution d'un problème particulier (décrit dans la section suivante). Plus spécifiquement, il est attendu au cours du projet que vous acquériez un certain nombre de compétences (liste non nécessairement exhaustive) :

- Apprendre à structurer du code pour un projet de moyenne envergure
- Apprendre à chercher en ligne les informations, les documentations, et les bibliothèques utiles
- Apprendre à analyser un problème et à le traduire en terme algorithmique
- Apprendre à analyser la complexité d'un algorithme
- Apprendre à manipuler quelques algorithmes et structures de données classiques
- Apprendre à debugger, tester, et optimiser du code
- Se familiariser avec les bonnes pratiques de code et avec un environnement d'édition.

Le projet est fait en Python (obligatoirement). On utilisera la notion de classe, avec une structure minimale imposée (voir plus loin). Pour l'ensemble du projet, on utilisera le service `vscode-python` de la plateforme SSP Cloud (hébergée par l'Insee) qui offre un environnement Visual Studio code avec la version 3.10 de python. Pour y accéder, allez sur <https://datalab.sspcloud.fr/catalog/ide> et sélectionnez `Vscode-python`. Il n'est pas autorisé d'utiliser des notebook jupyter, il est obligatoire de faire les TP et le projet dans des fichiers python d'extension `.py`.

Note : Le service sur `sspcloud` permet d'accéder à un environnement uniforme avec des logiciels à jour de n'importe où, y compris à la maison. Attention toutefois à bien enregistrer votre travail car un service inutilisé peut être "tué" à tout moment.

1.2 Évaluation et rendus

Le projet doit être fait en binôme ; les deux membres d'un même binôme doivent appartenir au même groupe de TP. Vous devez vous inscrire avec votre binôme, **avant le début de la séance 2**, sur ce formulaire :

<https://forms.office.com/e/uRELb0abdQ>.

Le projet contient 6 séances de TP. Les trois premières séances de TP seront relativement guidées, les deux suivantes plus ouvertes, la dernière servira à l'évaluation finale. On demande 2 rendus :

Un rendu intermédiaire, dû le vendredi 10/03 (23h59) : Après la 3ème séance de TP, on demande le rendu de l'ensemble du code écrit jusque-là, testé et documenté. Le code doit être déposé dans un dépôt de code github, seul le lien doit être envoyé au chargé de TP (voir section 1.4).

Un rendu final, dû le jeudi 06/04 (23h59) : Une semaine avant la dernière séance de TP, on demande le rendu final de l'ensemble du code du projet, documenté, accompagné d'un rapport d'environ 4-6 pages au format PDF. Le rapport doit décrire succinctement les choix algorithmiques et les résultats et justifier la complexité des algorithmes utilisés. Comme pour le rendu intermédiaire, le code lui-même doit être déposé dans un dépôt github dont le lien doit être donné dans le rapport PDF.

Lors de la dernière séance de TP, le 13/04, chaque chargé de TP passera voir tous les binômes de son groupe pour une séance de questions destinée à évaluer la compréhension des deux membres du binôme. Il ne sera pas demandé de faire une présentation du projet (pas de slide), mais il faudra pouvoir faire une démo si demandé.

La présence aux TPs est obligatoire et sera vérifiée au début de chaque séance. La notation inclura 5 points (sur 20) pour la présence et le rendu intermédiaire. Nous serons particulièrement attentifs au fait que le code soit testé et bien documenté. Le reste (15 points) sera attribué sur la base du rendu final et de la séance de questions lors du dernier TP. Nous tiendrons compte d'un certain nombre de critères : qualité du code, clarté de la documentation, pertinence des choix algorithmiques, analyse des performances algorithmiques, respect des bonnes pratiques, etc.

Note générale : Nous donnons une base de code (classe Graph, etc.) et un certain nombre d'instructions sur la structure du code et les spécifications. Il est crucial de bien respecter ces instructions et de ne pas modifier les noms des fonctions données en les implémentant.

1.3 Ressources utiles

Le projet suppose une connaissance du langage Python acquise au premier semestre. Toutefois, en cas de besoin, il existe de nombreux cours et livres sur la programmation en Python, tels que *Introduction to programming in Python* de R. Sedgewick, K Wayne, et R. Dondero. Pour ce qui est des bonnes pratiques, il existe de nombreuses ressources. Citons en particulier :

- Les documents de la communauté Python, e.g., le [PEP8](#) (qui contient une section sur le nommage) et le [PEP257](#) (sur l'écriture de documentation)
- Le [Hitchhiker's Guide to Python](#)
- Les supports de Lino Galiana (enseignant du cours Python pour la data science de deuxième année) sur [les bonnes pratiques](#) et [la qualité du code](#)
- Les pages de Xavier Dupré (ancien responsable du projet et enseignant du cours du premier semestre) donnant des [conseils divers](#)

Il pourra être utile de s'y référer au long du projet. Enfin, les élèves pourront être amenés à vouloir consulter des livres d'algorithmique ; il en existe là aussi de nombreux (e.g., *Introduction to Algorithms* de Cormen et al. ou (plus court !) *Algorithms* de Dasgupta, Papadimitriou, et Vazirani).

1.4 Contact des chargés de TP

- Groupe 1 : Lucas Baudin, lucas.baudin@ensae.fr
- Groupe 2 : Patrick Loiseau, patrick.loiseau@inria.fr
- Groupe 3 : Ziyad Benomar, ziyad.benomar@ensae.fr
- Groupe 4 : Quentin Jacquet, quentin.jacquet@edf.fr
- Groupe 5 : Salim Chouaki, salim.chouaki@inria.fr

2 Description du problème : optimisation d'un réseau de livraison

On considère un réseau routier constitué de villes et de routes entre les villes. L'objectif du projet va être de construire un réseau de livraison pouvant couvrir un ensemble de trajets entre deux villes avec des camions. La difficulté est que chaque route a une limite inférieure de puissance, c'est-à-dire à dire qu'un camion ne peut emprunter cette route que si sa puissance est supérieure ou égale à la limite inférieure de puissance de la route. Il faudra donc déterminer pour chaque couple de villes si un camion d'une puissance donnée peut trouver un chemin possible entre ces deux villes ; puis chercher à optimiser la flotte de camions qu'on achète en fonction des trajets à couvrir.

On représente le réseau routier par un graphe non orienté $\mathcal{G} = (\mathcal{V}, \mathcal{E})$. L'ensemble des sommets \mathcal{V} correspond à l'ensemble de villes. L'ensemble des arêtes \mathcal{E} correspond à l'ensemble des routes existantes entre deux villes. Chaque arête $e \in \mathcal{E}$ est associée à une valeur (ou poids) $\bar{p}_e \geq 0$ qu'on appelle puissance minimale de l'arête e , qui correspond à la puissance minimale d'un camion pour qu'il puisse passer sur la route e . Chaque arête $e \in \mathcal{E}$ est également associée à une deuxième valeur $d_e > 0$ correspondant à la distance entre les deux villes sommets sur l'arête e .

On considère un ensemble \mathcal{T} de trajets, où chaque trajet t est un couple de deux villes distinctes, i.e., $t = (v, v')$ où $v \in \mathcal{V}, v' \in \mathcal{V}, v \neq v'$. L'ensemble \mathcal{T} représente l'ensemble des couples de villes (v, v') pour lesquelles on souhaite avoir un camion qui puisse faire le transport entre v et v' . Notez que le graphe n'est pas orienté et on ne distingue pas la direction du trajet. À chaque trajet t est également associé un profit (ou utilité) $u_t \geq 0$, qui sera acquis par la compagnie de livraison si le trajet t est couvert.

Enfin, le transport est fait par des camions. Chaque camion (noté K) a une puissance p et coûte un prix c . Le transport sur un trajet $t = (v, v') \in \mathcal{T}$ sera possible si et seulement si on peut trouver dans le graphe \mathcal{G} un chemin allant de v à v' sur lequel la puissance minimale de chaque arête est inférieure ou égale à p (i.e., le camion a une puissance suffisante pour passer partout sur le chemin). On dit alors que le trajet t peut être couvert par le camion K considéré.

Le projet contient deux parties :

Partie 1 : calcul de la puissance minimale pour un trajet. Dans cette partie, qui couvre environ les trois premières séances, on s'intéresse au problème de calculer la puissance minimale nécessaire d'un camion pour un trajet $t \in \mathcal{T}$ (ainsi que le chemin associé).

Partie 2 : optimisation de l'acquisition de camions. Dans cette deuxième partie, on cherche à calculer quels camions acheter pour optimiser le profit des trajets couverts.

Notation On notera $V = |\mathcal{V}|$ le nombre de sommets du graphe \mathcal{G} (aussi souvent appelé n) ; $E = |\mathcal{E}|$ le nombre d'arêtes du graphe \mathcal{G} (aussi souvent appelé m) ; et $T = |\mathcal{T}|$ le nombre de trajets que l'entreprise souhaite couvrir.

Toutes les ressources associées au projet pour les étudiants (base de code, fichiers d'input, tests préliminaires, etc.) se trouve sur le dépôt github (publique) suivant :

<https://github.com/patrickloiseau/ensae-prog23>

qui contient également une explication des fichiers fournis.

Séance 1 : 10/2

Dans cette première séance, on va prendre en main la structure générale du code et implémenter quelques premiers algorithmes pour calculer si un camion peut couvrir un trajet (et la puissance minimale d'un camion pour un trajet donné).

Vous devez programmer vous-mêmes les algorithmes de graphe dans la classe `Graph` fournie dans le dépôt git du projet. En particulier, il n'est pas autorisé d'utiliser des paquets comme `networkx` pour la partie algorithmique. Vous pouvez l'utiliser, exclusivement pour la visualisation.

Une base de code, des fichiers de tests pour une partie des questions et des fichiers de données sont disponibles. Pour exécuter les tests, vous pouvez ou bien le faire dans l'onglet « Test » de VS Code, ou bien les exécuter en ligne de commande, par exemple pour la première question :

```
python tests/test_sq1_graph_loading.py
```

Note : Il est utile de regarder les tests en codant, pour être sûr qu'une fonction retourne le résultat au format attendu par le test. Nous ne fournissons que des tests très minimalistes dont le but est de vous aiguiller vers une bonne structure de tests pour démarrer. Il est essentiel que vous implémentiez d'autres tests par vous-même pour compléter.

Dans cette première séance, on s'intéressera uniquement aux fichiers d'entrées `network.x.in` où `x` est dans `{00, 01, 02, 03, 04}`, qui sont des petits fichiers destinés à pouvoir tester que les fonctions implémentés retournent les résultats corrects.

Les fichiers python à compléter dans un premier temps sont `main.py` et `graph.py`. Vous pouvez tester une partie de vos fonctions en appelant les fonctions dans `main.py`.

Question 1. Compléter la définition de la classe `Graph` en implémentant en particulier la méthode `add_edge` et écrivez une fonction `graph_from_file` qui permet de charger un fichier. Pour commencer, on s'intéresse seulement aux fichiers `network.x.in` où `x` est dans `{00, 01, 02, 03}`. Le fichier a le format suivant (comme dans le dossier `inputs`) :

- la première ligne est composée de deux entiers séparés par un espace : le nombre de sommets et le nombre d'arêtes ;
- les lignes suivantes représentent chacune une arête et sont composées de 3 entiers : les 2 numéros des sommets (à partir de 1) suivi de la puissance de l'arête.

Par exemple, le graphe :

$$1 - 2 - 3$$

sera représenté par le fichier (avec des puissances de 10 pour chaque arête) :

```
3 2
1 2 10
2 3 10
```

Mettre par défaut la distance sur chaque arête égale à 1 lorsque celle-ci n'est pas fournie.

Question 2. Écrire une méthode `connected_components_set` qui trouve les composantes connectées du graphe \mathcal{G} et analyser la complexité de l'algorithme en fonction de V et E . La méthode `connected_components_set` doit retourner un set de frozenset (ceci est apparent si on regarde le test correspondant). Dans le code fourni, on suggère de commencer par implémenter une méthode `connected_components` qui retourne une liste de listes (une par composante connectée) puis d'appeler la fonction `connected_components_set` ; mais ce n'est pas obligatoire. Vous pouvez aussi modifier directement la méthode `connected_components_set`. L'important est de passer le test unitaire associé.

Indice : On pourra implémenter un parcours en profondeur du graphe en utilisant une fonction récursive et on pourra se limiter ici à une méthode qui fonctionne pour les petits graphes.

Question 3. Écrire une fonction `get_path_with_power` qui prend en entrée une puissance de camion p et un trajet t et qui décide si un camion de puissance p peut couvrir le trajet t (et retourne, si c'est possible, un chemin admissible pour le trajet t). En pratique, on retournera le chemin si c'est possible et `None` sinon.

Analyser la complexité de l'algorithme.

Question 4. Modifier la fonction de lecture des fichiers `graph_from_file` pour lire la distance d'une arête qui est optionnelle. Ainsi la ligne `1 2 10 5` représente une arête qui va de 1 à 2, avec puissance minimale 10 et distance 5. La ligne `1 2 10` représente toujours une arête qui va de 1 à 2, avec puissance minimale 10 et distance 1 (la valeur par défaut). Tester sur le fichier `network.04.in`.

Question 5 (bonus). Modifier la fonction de la question 3 pour qu'elle retourne, lorsque le trajet peut être couvert par le camion, le plus court (au sens de la distance d) chemin admissible pour le trajet t .

Analyser la complexité de l'algorithme ci-dessus.

Question 6. Écrire une fonction `min_power` qui calcule, pour un trajet t donné, la puissance minimale d'un camion pouvant couvrir ce trajet. La fonction devra retourner le chemin, et la puissance minimale.

Analyser la complexité de l'algorithme ci-dessus.

Indice : On pourra penser à la recherche binaire.

Question 7. Implémenter une représentation graphique du graphe, du trajet, et du chemin trouvé. On pourra utiliser une bibliothèque pour cela, par exemple `graphviz`, vous pouvez l'installer sur le SSP Cloud avec le script `install_graphviz.sh`, à exécuter dans un terminal.

Question 8. Tester les algorithmes sur les graphes fournis. Implémenter de nouveaux tests des fonctions développées.

Question 9 (bonus, difficile). Télécharger une carte de France. La convertir en un graphe avec des villes et des routes où les puissances minimales sont \bar{p}_1 pour les routes départementales et inférieures, $\bar{p}_2 > \bar{p}_1$ pour les routes nationales, et $\bar{p}_3 > \bar{p}_2$ pour les autoroutes. Pour la distance, on pourra prendre soit la distance en km soit le temps de trajet. Pour l'ensemble des trajets \mathcal{T} , on prendra l'ensemble des couples de deux villes de plus 100,000 habitants. À chaque trajet, on associera un profit égal au minimum du nombre d'habitants entre les deux villes.

Indice : On pourra utiliser la bibliothèque OSMnx à l'adresse suivante

<https://osmnx.readthedocs.io/en/stable/>

Si vous êtes arrivé à ce point et que tout fonctionne bien, vous pouvez commencer à tester sur des graphes plus gros (`network.x.in` avec $x \geq 1$), ainsi qu'en répétant un grand nombre de fois la requête de la question 6. Pour cela, on fournit des ensembles de trajets `network.x.in` avec $x \geq 1$ associés à chaque graphe correspondant. La structure des fichiers `network.x.in` est la suivante :

- la première ligne contient un entier qui correspond au nombre de trajets dans l'ensemble
- les lignes suivantes contiennent chacune un trajet sous la forme
`ville1 ville2 utilité`

Préparation de la séance 2

En préparation de la séance 2, les élèves doivent :

1. Créer un dépôt git du projet pour le binôme avec exactement la même structure que le git de base <https://github.com/patrickloiseau/ensae-prog23>, et se familiariser avec l'utilisation de git dans vscode.
2. Se familiariser avec le terminal et les commandes de base.
3. Réviser la notion de classes en Python
4. Terminer au minimum la question 1 de la séance 1 (obligatoire) et faire tourner le test associé (et se familiariser avec `unittest` si ce n'est pas acquis). Il est très très fortement recommandé d'avoir abordé aussi la question 2 et d'en profiter pour réviser la notion de graphe si elle n'est pas acquise. Il est également conseillé d'étudier les autres questions de la séance 1 pour avancer ensuite plus efficacement.

Chacun de ces points est court mais nécessaire pour pouvoir avancer efficacement dans les prochaines séances et acquérir une expérience suffisante de programmation. Pour vous aider, les instructions précises de chaque point sont détaillées ci-dessous—lisez les très attentivement.

2.1 Créer un dépôt git sur GitHub avec les fichiers du TP

GitHub est une plateforme de dépôt de code permettant le contrôle de version, c'est-à-dire qu'on peut tracer les modifications et les mises à jour. C'est un standard en programmation, il faut savoir mettre son code sur GitHub, et prendre l'habitude de mettre à jour le dépôt quand on fait des modifications. C'est d'autant plus important quand on code sur une plateforme cloud éphémère comme SSP Cloud.

Faites les différentes étapes ci-dessous :

Créer votre dépôt git Vous devez créer votre propre dépôt git sur GitHub avec la même structure que le git de base <https://github.com/patrickloiseau/ensae-prog23> (c'est à dire les même répertoire et les mêmes fichiers aux mêmes endroits). (Plus généralement d'ailleurs, rappelons : il ne faut **jamais renommer un fichier ou répertoire** tel que `graph.py`.)

Si vous avez déjà créé votre dépôt git pour le projet, vérifier bien qu'il contient la même structure que le git de base. Notez aussi que nous avons ajouté de la documentation dans le fichier `graph.py`, vous pourrez donc vouloir le remplacer, mais faites bien attention à ne pas perdre le code que vous avez ajouté.

Si vous ne l'avez pas encore créé, une solution facile est la suivante :

- Connectez vous sur <https://github.com/> (créez d'abord un compte si vous n'en avez pas)
- Cliquez sur le "+" en haut à droite puis sur "import repository"
- Dans le champs "Your old repository's clone URL" indiquez `https://github.com/patrickloiseau/ensae-prog23`
- Dans le champs "repository name", mettez "ensae-prog23". Il est inutile de mettre votre nom dans le nom du dépôt puisque le chemin du dépôt sera déjà associé au nom de votre compte github.
- Cliquez sur "Begin Import"

Quand c'est fini, vous verrez "Importing complete! Your new repository `votre_login_github/ensae-prog23` is ready." où `votre_login_github` est votre login github et vous pourrez y accéder à l'adresse `https://github.com/votre_login_github/ensae-prog23`.

Cloner le dépôt git dans VSCode Maintenant le dépôt git créé ci-dessus sera le lieu sûr de stockage de la dernière version de votre code à tout moment.

Si vous utilisez SSP Cloud, à chaque début de session de codage (i.e., nouveau démarrage d'un service `vs-code-python`), dans VSCode, vous devrez clone le dépôt git. Cela copiera sur le cloud le

contenu du dépôt et le rendra directement accessible depuis VSCode. Pour cela, tapez "Shift+Ctrl+P" ou "Shift+Command+P" sur macOS, puis tapez "clone". Vous verrez apparaître l'option "Git : clone", cliquez dessus. Cela vous demande l'adresse du dépôt git, donnez l'adresse du dépôt créé ci-dessus et cliquez sur entrée. Cela vous donne enfin une liste de répertoires où mettre le clone du dépôt, choisissez "work" (ce qui mettra le clone dans `/home/onyxia/work/`) puis cliquez sur OK. Ensuite, suivez les instructions pour que VSCode se connecte à votre compte github. Vous devriez arriver dans un nouvel onglet sur github jusqu'à l'étape "Congratulations, you're all set! Your device is now connected." Vous pouvez fermer l'onglet. VSCode est en train de cloner le dépôt. Lorsque que c'est fini, cliquez sur "Open". C'est terminé. Vous devriez voir dans le panneau de gauche tous les fichiers de votre dépôt avec la bonne arborescence.

Note : si vous utilisez votre ordinateur personnel, vous n'avez pas à cloner le dépôt à chaque fois. Vous pouvez le faire une fois pour toute au début. Ensuite, vous pouvez simplement ouvrir dans VSCode le dossier dans lequel se trouve la copie locale du dépôt sans avoir à re-cloner.

Se familiariser avec l'utilisation de git dans VSCode Une fois le dépôt git accessible dans VSCode, il est possible de le mettre à jour directement depuis VSCode après avoir fait des modifications. La documentation officielle se trouve [ici](#), mais c'est très simple. Il suffit de cliquer sur Commit dans l'onglet Source control à gauche et de se laisser guider. Essayez de faire des petites modifications et de les commiter (puis faire pull/push) sur le git pour vous familiariser.

ATTENTION : On rappelle encore une fois que si vous travaillez sur SSP Cloud, il est impératif de commiter et pusher ses modifications à la fin de chaque séance car sinon elles sont perdues.

2.2 Résumé sur l'utilisation du terminal

Le terminal est une interface en ligne de commande (par opposition aux interfaces graphiques) qui permet d'interagir avec le système d'exploitation¹ en écrivant des instructions. Dans ce TP, on va l'utiliser essentiellement pour exécuter du code python, mais il est très pratique de connaître les commandes pour se déplacer d'un répertoire à un autre, ou lister les fichiers d'un répertoire.

Depuis VSCode, vous pouvez ouvrir un terminal en utilisant le menu en haut à gauche, puis en sélectionnant « Terminal » et « New Terminal ». Sur la partie inférieure de votre écran, vous obtenez l'invite de commandes qui est de la forme :

```
onyxia@vscode-python-xxxx: ~/work$
```

où `~/work` est le dossier actuel, `onyxia` est le nom d'utilisateur sur la machine virtuelle et `vscode-python-xxxx` est le nom de la machine virtuelle.

Une première commande : pwd La commande `pwd` permet d'afficher le chemin du dossier dans lequel on se trouve. Si vous tapez la commande et validez avec la touche Entrée, vous obtenez un résultat de la forme :

```
/home/onyxia/work
```

En effet, ce chemin est équivalent à `~/work`, le `~` étant un raccourci pour le dossier de l'utilisateur, ici `/home/onyxia`.

1. Ici, il s'agit d'un système d'exploitation de type GNU/Linux (en fait la distribution Ubuntu) exécuté sur une machine virtuelle sur la plateforme SSP Cloud.

Lister les fichiers du dossier La commande `ls` (pour *list*) permet d'afficher les fichiers et dossiers du dossier courant. Si vous avez cloné votre dépôt git dans le dossier `work`, vous devez obtenir quelque chose comme :

```
onyxia@vscode-python-xxxx:~/work$ ls
ensae-prog23 lost+found
onyxia@vscode-python-xxxx:~/work$
```

On voit notre dossier `ensae-prog23` (et le dossier `lost+found` qui est un dossier spécial dont on ne traitera pas ici).

Changer de dossier avec `cd` La commande `cd` permet de changer de dossier (c'est un acronyme de *change directory*). Par exemple, si vous avez cloné votre dépôt dans le dossier `work` sous le nom `ensae-prog23`, vous pouvez déplacer l'invite de commande dans ce répertoire avec :

```
onyxia@vscode-python-xxxx:~/work$ cd ensae-prog23
onyxia@vscode-python-xxxx:~/work/ensae-prog23$
```

Notez que le dossier de la deuxième ligne a changé.

Le dossier parent s'écrit `..`, ainsi la commande `cd ..` permet de retourner au dossier `~/work`.

Exécuter du code python La commande `python` permet d'exécuter un fichier `.py`.

```
onyxia@vscode-python-xxxx:~/work$ cd ensae-prog23
onyxia@vscode-python-xxxx:~/work/ensae-prog23$ python delivery_network/main.py
<exécution du code python>
```

Notez que la première commande `cd` n'est pas nécessaire à chaque fois puisqu'à la fin de l'exécution du code python on reste dans le dossier `~/work/ensae-prog23/delivery_network`.

Le dossier où on exécute le code python est important : certains scripts python peuvent être exécutés dans leur dossier directement (c'est le cas de `main.py`) tandis que d'autres sont prévus pour être exécutés uniquement dans le dossier parent, c'est le cas des fichiers de tests qu'on exécute depuis le dossier `~/work/ensae-prog23` :

```
onyxia@vscode-python-xxxx:~/work/ensae-prog23$ python tests/test_s1q1_graph_loading.py
```

2.3 Classes

En Python, tout est un objet. Il existe plein de types d'objets prédéfinis, tels que les entiers, les listes, les fonctions, etc. Les classes servent à définir de nouveaux types d'objets.

Définition et instanciation de la classe Dans notre cas, on veut définir le type d'objet correspondant à un graphe, dans la classe `Graph` du fichier `graph.py` (le plus souvent, chaque classe est dans son propre fichier). On peut alors instancier la classe, c'est-à-dire créer un objet de la classe, avec l'instruction suivante :

```
g = Graph([])
```

Dans ce cas, la variable `g` contient maintenant un objet de type graphe. La liste vide `[]` est l'argument du constructeur de la classe `Graph` (c'est la liste des nœuds initiaux du graphe).

Attributs et méthodes Cet objet a des attributs auxquels on accède par la notation `.`, par exemple `g.nb_nodes` pour l'attribut nombre de sommets. Enfin, on peut définir des méthodes, c'est-à-dire des fonctions qui agissent sur un élément de la classe, auxquelles on accède aussi par la notation `.`. La définition des attributs et des méthodes de la classe `Graph` est faite sous la ligne `class Graph`. Par exemple, une méthode `add_edge` est définie dans la classe de façon similaire à une fonction :

```
class Graph:
    ...
    def add_edge(self, node1, node2, power_min, dist=1):
        code de la methode
```

Le premier argument de la méthode est obligatoirement `self` et représente l'objet sur lequel la méthode est appelée.

La méthode peut-être exécutée sur l'objet `g` avec :

```
g.add_edge("Paris", "Palaiseau", 4, 20)
```

où `"Paris"` correspond au premier argument, etc.

Dans notre cas, cet appel doit ajouter l'arête `"Paris"—"Palaiseau"` de puissance minimale 4 et de distance 20 au graphe `g`.

Il est important de savoir écrire des classes, en particulier des méthodes dans les classes. Cela a été vu au 1er semestre et doit être acquis. Toutefois, en cas d'oubli, voici un lien vers courte introduction aux classes : <https://courspython.com/classes-et-objets.html>.

2.4 Indications pour la question 1 de la première séance

Pour finir la question 1 de la première séance, vous devez compléter la définition de la méthode `add_edge` et la fonction `graph_from_file`.

Structure de donnée pour un graphe Pour ce projet, on vous propose de représenter un graphe par ses listes d'adjacence, c'est-à-dire que pour chaque sommet x du graphe, on a une liste de ses voisins avec la puissance minimale et la distance de l'arête qui relie x à chacun de ses voisins. Cette liste est contenue dans un dictionnaire. Ainsi, pour le graphe suivant, avec des puissances minimales de 18 et des distances de 21 pour chacune des arêtes :

$$1 - 2 - 3$$

On doit obtenir, pour le sommet 2, une liste d'adjacence de la forme `[(1, 18, 21), (3, 18, 21)]`. Les listes d'adjacence sont stockées dans le dictionnaire `graph` qui est un attribut de la classe `Graph`.

Tester la fonction `add_edge` Dans votre fichier `main.py`, vous pouvez tester votre code de `add_edge` avec les instructions suivantes :

```
from graph import Graph # on importe la classe graphe du fichier graph.py

g = Graph([]) # creation d'un objet de type Graph
g.add_edge("Paris", "Palaiseau", 4, 20)

print(g) # affichage du graphe
```

Ce code doit être exécuté comme dans la section 2.2.

La fonction `graph_from_file` Cette fonction est à la fin du fichier `graph.py`, vous devez la compléter pour ouvrir un fichier de données. Cette fonction doit créer un objet de type `Graph`, puis utiliser la méthode `add_edge` pour ajouter chacune des arêtes du graphe et enfin renvoyer l'objet de type `graph`.

Vous pouvez ensuite tester cette fonction en écrivant, dans `main.py`, un code qui importe la fonction `graph_from_file`, ouvre un fichier avec `g = graph_from_file("input/network.00.in")` par exemple, puis l'affiche.

De façon plus systématique, vous pouvez la tester en exécutant le test `test_s1q1_graph_loading.py` en tapant, depuis le répertoire racine `ensae-prog23` la commande :

```
python tests/test_s1q1_graph_loading.py
```

Ce test fait plus ou moins la même chose (exécute la fonction et vérifie que ce qui est retourné est ce qui est attendu) mais en utilisant le framework `unittest` qui est le standard pour les tests. Si vous n'êtes pas familier avec le framework `unittest`, cherchez de la documentation sur Internet pour vous familiariser, et utiliser l'exemple fourni par `tests/test_s1q1_graph_loading.py` pour mieux comprendre.