

IFT436 – Algorithmes et structures de données  
Université de Sherbrooke

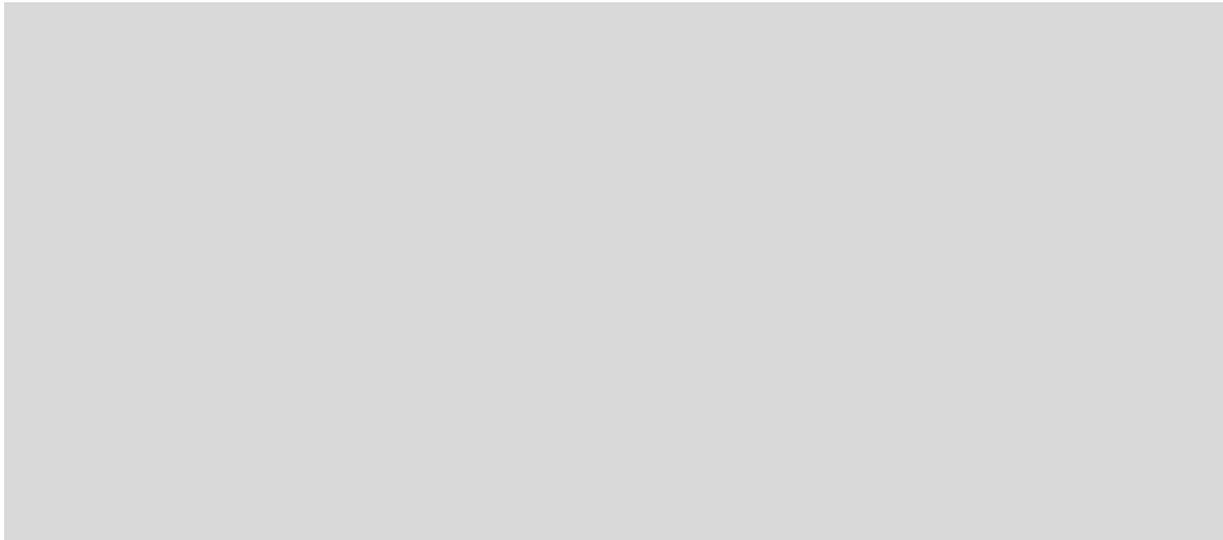
## Examen final

Enseignant: Michael Blondin  
Date: vendredi 20 décembre 2024  
Durée: 3 heures

### Directives:

- Vous devez répondre aux questions dans le **cahier de réponses**, et non sur ce questionnaire;
- **Une seule feuille** de notes au format  $8\frac{1}{2}'' \times 11''$  est permise;
- Les **fiches récapitulatives** des chapitres 5 à 8 se trouvent à la fin du questionnaire;
- **Aucun matériel additionnel** n'est permis;
- **Aucun appareil électronique** (calculatrice, téléphone, montre intelligente, etc.) n'est permis;
- Vous devez donner **une seule réponse** par sous-question;
- L'examen comporte **5 questions** sur **5 pages** valant un total de **50 points**;
- En moyenne, vous avez **36 minutes par question**;
- La correction se base notamment sur la **clarté**, l'**exactitude** et la **concision** de vos réponses, ainsi que sur la **justification** pour les questions qui en requièrent une;
- Les indices d'une séquence **débutent à 1**; autrement dit,  $s = [s[1], s[2], \dots, s[n]]$  où  $n = |s|$ ;
- Si la **base d'un logarithme** n'est pas spécifiée, il s'agit de la base 2: « log » dénote «  $\log_2$  »;
- Les symboles / et  $\div$  désignent la division exacte et entière, par ex.  $7/2 = 3,5$  et  $7 \div 2 = 3$ .

### Question 1: analyse d'algorithmes récursifs



(a)

2,5 pts

(b)

3 pts

(c)

2,5 pts

**Question 2: diviser-pour-régner**

(a)

(i)

2 pts

(ii)

2 pts

(iii)

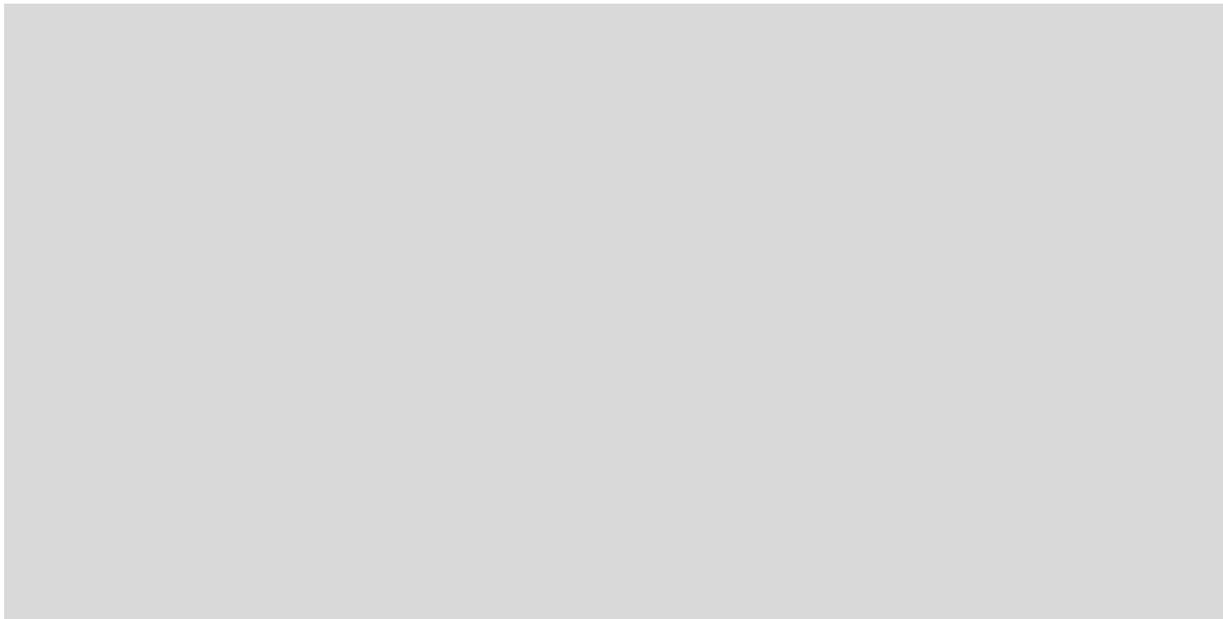
2 pts

(b)



6 pts

**Question 3: force brute et programmation dynamique**



(a)



1 pt

(b)



3 pts

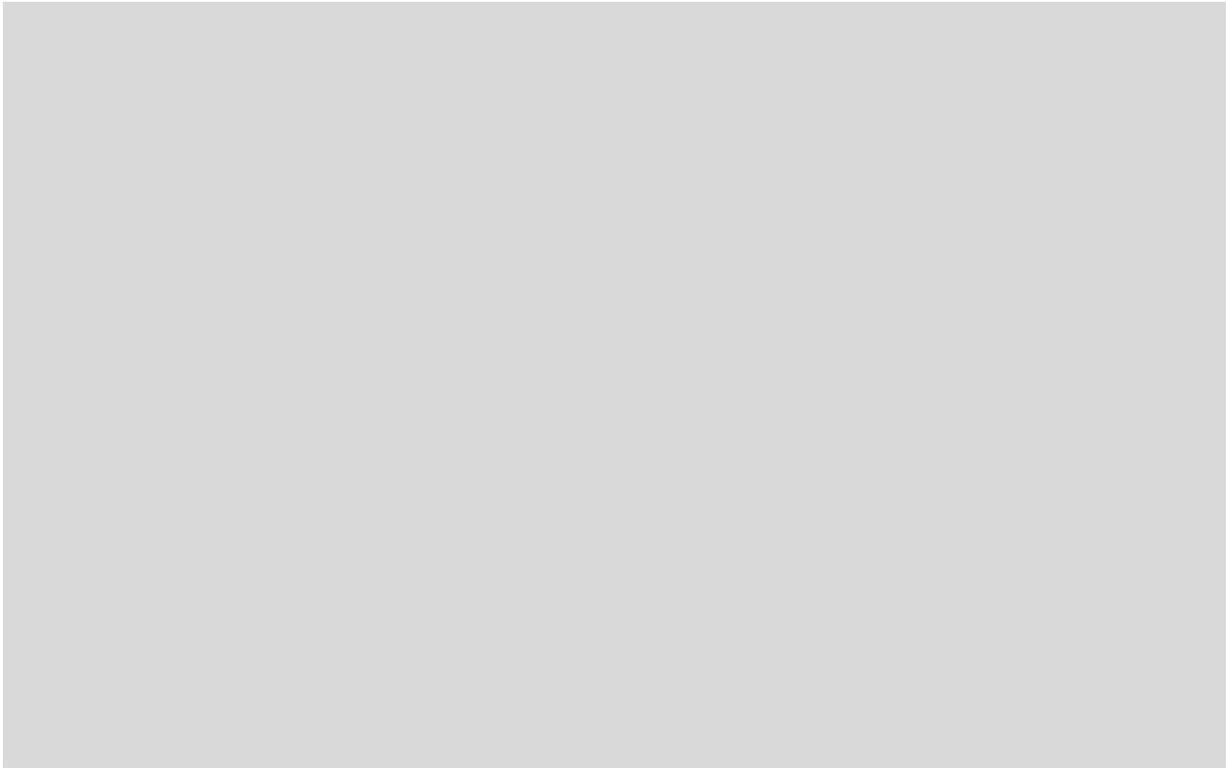
(c)



8 pts

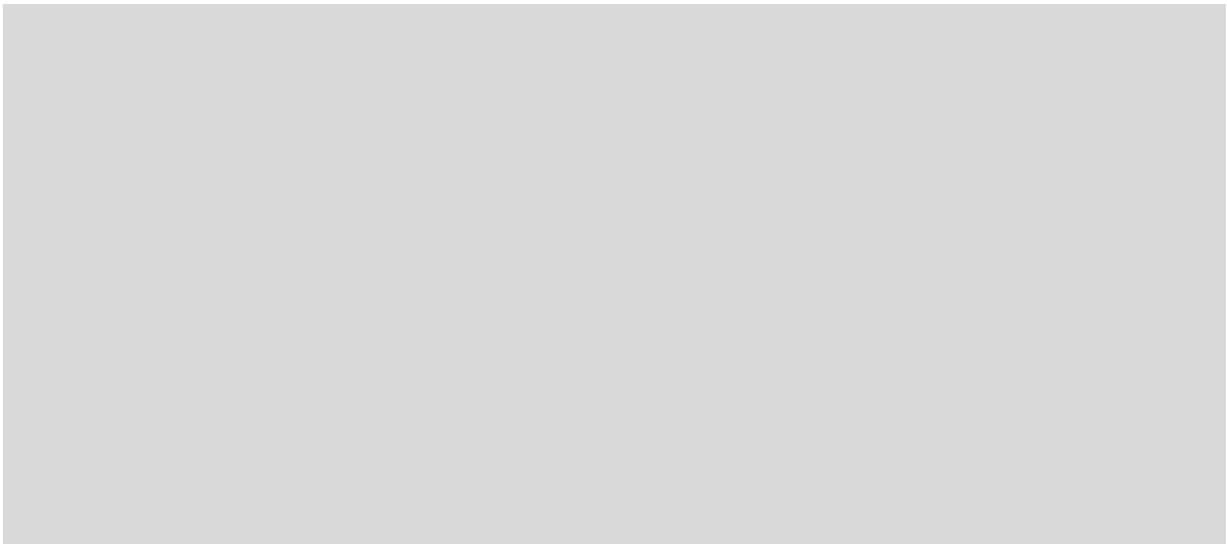
**Question 4: plus courts chemins**

(a)

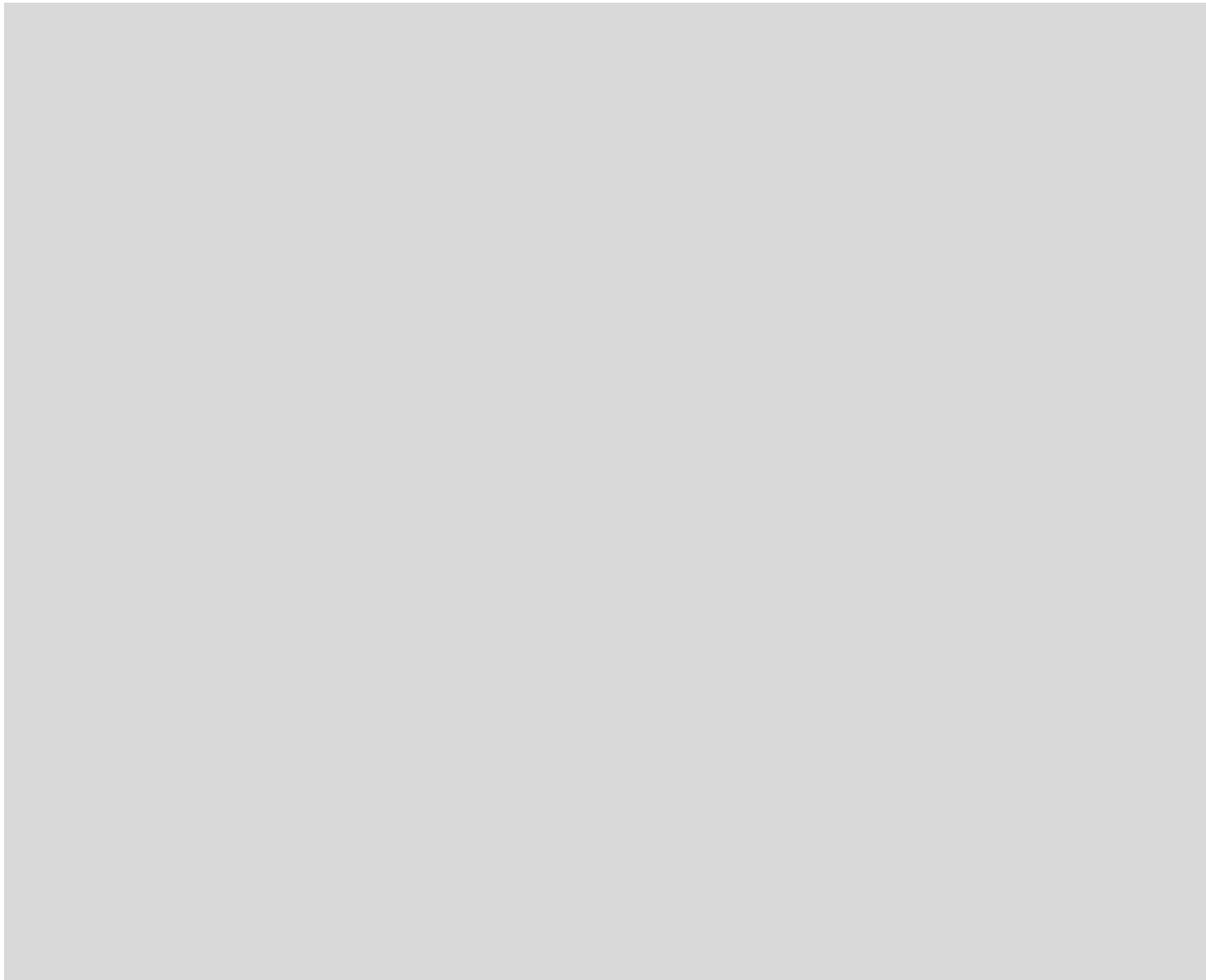


5 pts

(b)



3 pts

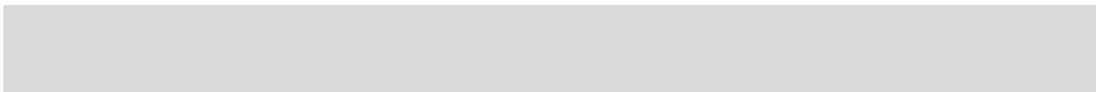
**Question 5: algorithmes probabilistes**

(a)



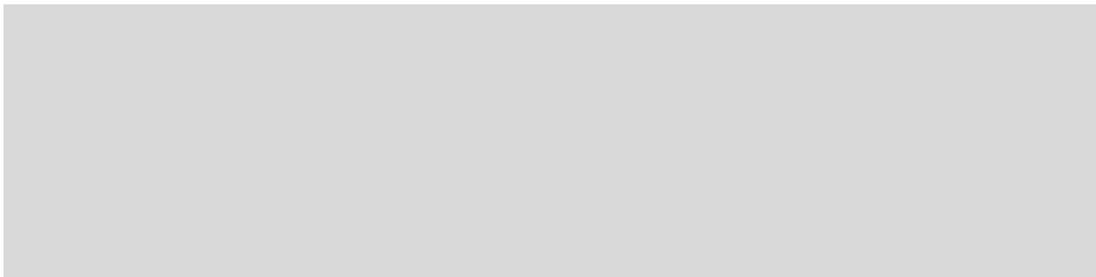
3 pts

(b) (i)



4 pts

(ii)



3 pts

## 5. Algorithmes récursifs et approche diviser-pour-régner

### Diviser-pour-régner

- ▶ A) découper en sous-problèmes disjoints
- ▶ B) obtenir solutions récursivement
- ▶ C) s'arrêter aux cas de base (souvent triviaux)
- ▶ D) combiner solutions pour obtenir solution globale
- ▶ Exemple: tri par fusion  $\mathcal{O}(n \log n)$

### Réurrences linéaires

- ▶ Cas homogène:  $\sum_{i=0}^d a_i \cdot t(n-i) = 0$
- ▶ Polynôme caractéristique:  $\sum_{i=0}^d a_i \cdot x^{d-i}$
- ▶ Forme close:  $t(n) = \sum_{i=1}^d c_i \cdot \lambda_i^n$  où les  $\lambda_i$  sont les racines
- ▶ Constantes  $c_i$ : obtenues en résolvant un sys. d'éq. lin.
- ▶ Cas non homo.: si  $s = c \cdot b^n$ , on multiplie poly. par  $(x-b)$
- ▶ Exemple:
  - Récurrence:  $t(n) = 3 \cdot t(n-1) + 4 \cdot t(n-2)$
  - Poly. carac.:  $x^2 - 3x - 4 = (x-4)(x+1)$
  - Forme close:  $t(n) = c_1 \cdot 4^n + c_2 \cdot (-1)^n$

### Autres méthodes

- ▶ Substitution: remplacer  $t(n), t(n-1), t(n-2), \dots$  par sa déf. jusqu'à deviner la forme close
- ▶ Arbres: construire un arbre représentant la récursion et identifier le coût de chaque niveau

### Quelques algorithmes

- ▶ Hanoi:  $src[1:n-1] \rightarrow tmp, src[n] \rightarrow dst, tmp[1:n-1] \rightarrow dst$   $\mathcal{O}(2^n)$
- ▶ Exp. rapide: exploiter  $b^n = (b^{n \div 2})^2 \cdot b^{n \bmod 2}$   $\mathcal{O}(\log n)$
- ▶ Mult. rapide: calculer  $(a+b)(c+d)$  en 3 mult.  $\mathcal{O}(n^{\log 3})$
- ▶ Horizon: découper blocs comme tri par fusion  $\mathcal{O}(n \log n)$

### Théorème maître (allégé)

- ▶  $t(n) = c \cdot t(n \div b) + f(n)$  où  $f \in \mathcal{O}(n^d)$ :
  - $\mathcal{O}(n^d)$  si  $c < b^d$
  - $\mathcal{O}(n^d \cdot \log n)$  si  $c = b^d$
  - $\mathcal{O}(n^{\log_b c})$  si  $c > b^d$

## 6. Force brute

### Approche

- ▶ Exhaustif: essayer toutes les sol. ou candidats récursivement
- ▶ Explosion combinatoire: souvent # solutions  $\geq b^n, n!, n^n$
- ▶ Avantage: simple, algo. de test, parfois seule option
- ▶ Désavantage: généralement très lent et/ou avare en mémoire

### Techniques pour surmonter explosion

- ▶ Élagage: ne pas développer branches inutiles
- ▶ Contraintes: élaguer si contraintes enfreintes
- ▶ Bornes: élaguer si impossible de faire mieux
- ▶ Approximations: débiter avec approx. comme meilleure sol.
- ▶ Si tout échoue: solveurs SAT ou d'optimisation

### Problème des $n$ dames

- ▶ But: placer  $n$  dames sur échiquier sans attaques
- ▶ Algo.: placer une dame par ligne en essayant colonnes dispo.

### Sac à dos

- ▶ But: maximiser valeur sans excéder capacité
- ▶ Algo.: essayer sans et avec chaque objet
- ▶ Mieux: élaguer dès qu'il y a excès de capacité
- ▶ Mieux++: élaguer si aucune amélioration avec somme valeurs

### Retour de monnaie

- ▶ But: rendre montant avec le moins de pièces
- ▶ Algo.: pour chaque pièce, essayer d'en prendre 0 à # max.

## 7. Programmation dynamique

### Approche

- ▶ *Principe d'optimalité*: solution optimale obtenue en combinant solutions de sous-problèmes qui se chevauchent
- ▶ *Descendante*: algo. récursif + mémoïsation (ex. Fibonacci)
- ▶ *Ascendante*: remplir tableau itér. avec solutions sous-prob.

### Retour de monnaie

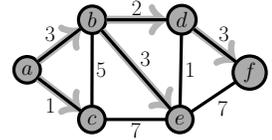
- ▶ *Sous-question*: # pièces pour rendre  $j$  avec pièces 1 à  $i$ ?
- ▶ *Identité*:  $T[i, j] = \min(T[i-1, j], T[i, j-s[i]] + 1)$
- ▶ *Exemple*: montant  $m = 10$  et pièces  $s = [1, 5, 7]$

|   | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 0 | 0 | ∞ | ∞ | ∞ | ∞ | ∞ | ∞ | ∞ | ∞ | ∞ | ∞  |
| 1 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 2 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 2  |
| 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2  |

### Sac à dos

- ▶ *Sous-question*: val. max. avec capacité  $j$  et les objets 1 à  $i$ ?
- ▶ *Identité*:  $T[i, j] = \max(T[i-1, j], T[i-1, j-p[i]] + v[i])$

### Plus courts chemins



- ▶ *Déf.*: chemin simple de poids minimal
- ▶ *Bien défini*: si aucun cycle négatif
- ▶ *Approche générale*: raffiner distances partielles itérativement
- ▶ *Dijkstra*: raffiner en marquant sommet avec dist. min.
- ▶ *Floyd-Warshall*: raffiner via sommet intermédiaire  $v_k$
- ▶ *Bellman-Ford*: raffiner avec  $\geq 1, 2, \dots, |V| - 1$  arêtes
- ▶ *Sommaire*:

|                                   | Dijkstra                          | Bellman-Ford            | Floyd-Warshall  |
|-----------------------------------|-----------------------------------|-------------------------|-----------------|
| Types de chemins                  | d'un sommet vers les autres       | paires de sommets       |                 |
| Poids négatifs?                   | ×                                 | ✓                       | ✓               |
| Temps d'exécution                 | $\mathcal{O}( V  \log  V  +  E )$ | $\Theta( V  \cdot  E )$ | $\Theta( V ^3)$ |
| Temps ( $ E  \in \Theta(1)$ )     | $\mathcal{O}( V  \log  V )$       | $\Theta( V )$           | $\Theta( V ^3)$ |
| Temps ( $ E  \in \Theta( V )$ )   | $\mathcal{O}( V  \log  V )$       | $\Theta( V ^2)$         | $\Theta( V ^3)$ |
| Temps ( $ E  \in \Theta( V ^2)$ ) | $\mathcal{O}( V ^2)$              | $\Theta( V ^3)$         | $\Theta( V ^3)$ |

## 8. Algorithmes et analyse probabilistes

### Modèle probabiliste

- ▶ *Modèle*: on peut tirer à pile ou face (non déterministe)
- ▶ *Aléa*: on peut obtenir une loi uniforme avec une pièce
- ▶ *Idéalisé*: on suppose avoir accès à une source d'aléa parfaite (en pratique: source plutôt pseudo-aléatoire)

### Algorithmes de Las Vegas

- ▶ *Temps*: varie selon les choix probabilistes
- ▶ *Valeur de retour*: toujours correcte
- ▶ *Exemple*: tri rapide avec pivot aléatoire
- ▶ *Temps espéré*: dépend de  $\mathbb{E}[Y_x]$  où  $Y_x = \#$  opér. sur entrée  $x$

### Algorithmes de Monte Carlo

- ▶ *Temps*: borne ne varie pas selon les choix probabilistes
- ▶ *Valeur de retour*: pas toujours correcte
- ▶ *Exemple*: algorithme de Karger
- ▶ *Prob. d'erreur*: dépend de  $\Pr(Y_x \neq \text{bonne sortie sur } x)$

### Coupe minimum: algorithme de Karger

- ▶ *Coupe*: partition  $(X, Y)$  des sommets d'un graphe non dirigé
- ▶ *Taille*: # d'arêtes qui traversent  $X$  et  $Y$
- ▶ *Coupe min.*: identifier la taille minimale d'une coupe
- ▶ *Algorithme*: contracter itérativement une arête aléatoire en gardant les multi-arêtes, mais pas les boucles



- ▶ *Prob. d'erreur*:  $\leq 1 - 1/|V|^2$  (Monte Carlo)
- ▶ *Amplification*: on peut réduire (augmenter) la prob. d'erreur (de succès) arbitrairement (en général: avec min., maj.,  $\vee$ , etc.)

### Temps moyen

- ▶ *Temps moyen*:  $\sum(\text{temps instances de taille } n) / \#$  instances
- ▶ *Attention*: pas la même chose que le temps espéré
- ▶ *Hypothèse*: entrées distribuées uniformément ( $\pm$  réaliste)
- ▶ *Exemple*:  $\Theta(n^2)$  pour le tri par insertion