

DUT SRC – IUT de Marne-la-Vallée
23/01/2013
INF220 - Algorithmique

Cours 1

Réversivité et tris

Organisation pratique

- **Contact**

- Courriel : philippe.gambette@gmail.com
(INF220 doit apparaître dans le sujet du courriel).
- Avant ou après le cours.
- Possibilité de poser des questions, de demander des exercices supplémentaires d'entraînement.

- **Notes et devoirs**

Chez soi :

- Projet Morpion : exercices à trous à remplir au plus tard la veille des cours/TP/TD pour vous inciter à travailler **régulièrement** et corriger vos erreurs. **Annonce sur IRIS 6 jours avant.**
- Note de remplissage de cours à trous et/ou note globale de TP à la fin du semestre, prenant en compte votre avancée à chaque séance.

Pendant les cours :

- Devoir final fin mai ou début juin (29 mai ?).

+ note F. Kerdjoudj

Sources

- Cours de Jean-François Berdjugin à l'IUT de Grenoble
<http://berdjugin.com/enseignements/inf/inf220/>
- Cours de Xavier Heurtebise à l'IUT de Provence
<http://x.heurtebise.free.fr>
- *Le livre de Java premier langage*, d'A. Tasso
- <http://xkcd.com>, <http://xkcd.free.fr>

Plan des cours du semestre

- Récursivité
- Tris
- Notions de complexité
- Listes
- Arbres

Plan des cours du semestre

- Récursivité
 - Tris
 - Notions de complexité
 - Listes
 - Arbres
-
- cours 1
- cours 2

Plan du cours 1 – Récursivité et tris

- Introduction à la récursivité
- Traces d'exécution de fonctions récursives
- Les tris
- Le tri par sélection
- Le tri à bulles
- Complexité des tris

Plan du cours 1 – Récursivité et tris

- Introduction à la récursivité
- Traces d'exécution de fonctions récursives
- Les tris
- Le tri par sélection
- Le tri à bulles
- Complexité des tris

Récurtivité

2 façons de le voir :

- Une mise en abyme
- Une baguette magique algorithmique

Récurtivité

- Une mise en abyme

La "minute xkcd" - Jeu de rôle sur table



<http://xkcd.com/244>

<http://xkcd.free.fr?id=244>

Récurtivité

- Une mise en abyme



Photo Ethan Clements
<http://ethanclements.blogspot.com/2010/07/mise-en-abyme.html>



<http://www.apprendre-en-ligne.net/blog/index.php/2008/03/29/916-mise-en-abyme>

Récurtivité

- Une mise en abyme



Photo Ethan Clements
<http://ethanclements.blogspot.com/2010/07/mise-en-abyme.html>



<http://www.apprendre-en-ligne.net/blog/index.php/2008/03/29/916-mise-en-abyme>

Comment dessiner ces images ?

Récurtivité

- Une mise en abyme



Photo Ethan Clements
<http://ethanclements.blogspot.com/2010/07/mise-en-abyme.html>



<http://www.apprendre-en-ligne.net/blog/index.php/2008/03/29/916-mise-en-abyme>

Comment dessiner ces images ?

L'image contient une plus petite version d'elle-même.

Récurtivité

- Une mise en abyme



Photo Ethan Clements
<http://ethanclements.blogspot.com/2010/07/mise-en-abyme.html>



<http://www.apprendre-en-ligne.net/blog/index.php/2008/03/29/916-mise-en-abyme>

Comment dessiner ces images ?

Pour dessiner la grande image, j'utilise le dessin de l'image en plus petit.

Récurtivité

- Une mise en abyme

Qu'est-ce qu'une poupée russe ?



Récurtivité

- Une mise en abyme

Qu'est-ce qu'une poupée russe ?



Une **poupée russe** est une poupée qui contient :

- soit rien
- soit une autre **poupée russe** plus petite

Récurtivité

- Une baguette magique algorithmique

Si je sais construire le n -ième objet à partir du $(n-1)$ -ième objet, et que je sais construire le premier objet, alors je sais construire tous les objets.

Récurtivité

- Une baguette magique algorithmique

Si je sais construire le n -ième objet à partir du $(n-1)$ -ième objet, et que je sais construire le premier objet, alors je sais construire tous les objets.

Exemple des factorielles :

$$\text{factorielle}(1) = 1$$

$$\text{factorielle}(2) = 1 \times 2 = 2$$

$$\text{factorielle}(3) = 1 \times 2 \times 3 = 6$$

$$\text{factorielle}(4) = 1 \times 2 \times 3 \times 4 = 24$$

...

Récurtivité

- Une baguette magique algorithmique

Si je sais construire le n -ième objet à partir du $(n-1)$ -ième objet, et que je sais construire le premier objet, alors je sais construire tous les objets.

Exemple des factorielles :

$$\text{factorielle}(1) = 1$$

$$\text{factorielle}(2) = 1 \times 2 = 2$$

$$\text{factorielle}(3) = 1 \times 2 \times 3 = 6$$

$$\text{factorielle}(4) = 1 \times 2 \times 3 \times 4 = 24$$

...

Initialisation :

Formule d'hérédité :

Récurtivité

- Une baguette magique algorithmique

Si je sais construire le n -ième objet à partir du $(n-1)$ -ième objet, et que je sais construire le premier objet, alors je sais construire tous les objets.

Exemple des factorielles :

$$\text{factorielle}(1) = 1$$

$$\text{factorielle}(2) = 1 \times 2 = 2$$

$$\text{factorielle}(3) = 1 \times 2 \times 3 = 6$$

$$\text{factorielle}(4) = 1 \times 2 \times 3 \times 4 = 24$$

...

Initialisation :

$$\text{factorielle}(1) = 1$$

Formule d'hérédité :

$$\text{factorielle}(n) = \dots \text{factorielle}(n-1) \dots$$

Récurtivité

- Une baguette magique algorithmique

Si je sais construire le n -ième objet à partir du $(n-1)$ -ième objet, et que je sais construire le premier objet, alors je sais construire tous les objets.

Exemple des factorielles :

$$\text{factorielle}(1) = 1$$

$$\text{factorielle}(2) = 1 \times 2 = 2$$

$$\text{factorielle}(3) = 1 \times 2 \times 3 = 6$$

$$\text{factorielle}(4) = 1 \times 2 \times 3 \times 4 = 24$$

...

Initialisation :

$$\text{factorielle}(1) = 1$$

Formule d'hérédité :

$$\text{factorielle}(n) = \text{factorielle}(n-1) \times n$$

Récurtivité

- Une baguette magique algorithmique

Si je sais construire le n -ième objet à partir du $(n-1)$ -ième objet, et que je sais construire le premier objet, alors je sais construire tous les objets.

Exemple des factorielles :

$$\text{factorielle}(1) = 1 \quad \xrightarrow{\times 2}$$

$$\text{factorielle}(2) = 1 \times 2 = 2$$

$$\text{factorielle}(3) = 1 \times 2 \times 3 = 6$$

$$\text{factorielle}(4) = 1 \times 2 \times 3 \times 4 = 24$$

...

Initialisation :

$$\text{factorielle}(1) = 1$$

Formule d'hérédité :

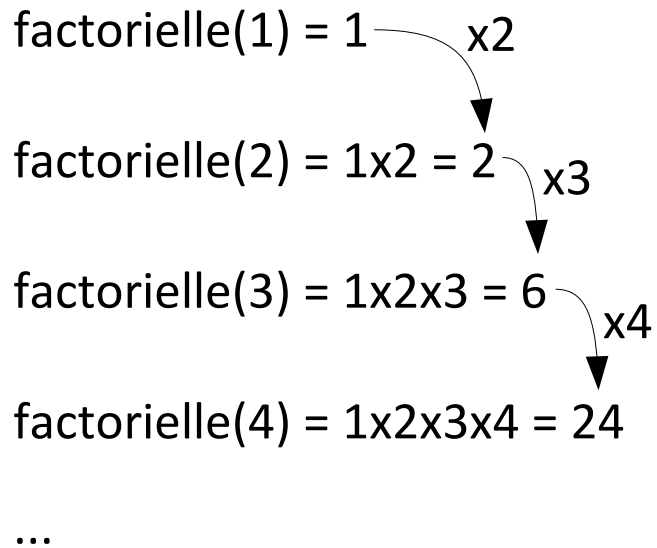
$$\text{factorielle}(n) = \text{factorielle}(n-1) \times n$$

Récurtivité

- Une baguette magique algorithmique

Si je sais construire le n -ième objet à partir du $(n-1)$ -ième objet, et que je sais construire le premier objet, alors je sais construire tous les objets.

Exemple des factorielles :



Initialisation :

$$factorielle(1) = 1$$

Formule d'hérédité :

$$factorielle(n) = factorielle(n-1) \times n$$

Récurtivité

- Une baguette magique algorithmique

Exemple des factorielles :

- la première factorielle est 1

- pour passer de factorielle($n-1$) à factorielle(n), je **multiplie par n**

Algorithme **factorielle**

Entrées :

Type de sortie :

Variable :

Début

Fin

Récurtivité

- Une baguette magique algorithmique

Exemple des factorielles :

- la première factorielle est 1

- pour passer de factorielle($n-1$) à factorielle(n), je multiplie par n

Algorithme **factorielle**

Entrées : entier n

Type de sortie : entier

Variable : entier *resultat*

Début

Si $n=1$ alors :

resultat \leftarrow 1

sinon :

resultat \leftarrow $n \times$ **factorielle**($n-1$)

Fin si

renvoyer *resultat*

Fin

Récurtivité

- Une baguette magique algorithmique

Exemple des factorielles :

- la première factorielle est 1

- pour passer de factorielle($n-1$) à factorielle(n), je multiplie par n

Algorithme **factorielle**

Entrées : entier n

Type de sortie : entier

Variable : entier *resultat*

Début

Si $n=1$ alors :

resultat \leftarrow 1

sinon :

resultat \leftarrow $n \times$ $\underbrace{\text{factorielle}(n-1)}_{\text{entier}}$

Fin si

renvoyer *resultat*

Fin

Récurtivité

- Une baguette magique algorithmique

Exemple des factorielles :

- la première factorielle est 1

- pour passer de factorielle($n-1$) à factorielle(n), je multiplie par n

Algorithme **factorielle**

Entrées : entier n

Type de sortie : entier

Variable : entier *resultat*

Début

Si $n=1$ alors :

resultat $\leftarrow 1$

sinon :

resultat $\leftarrow n \times$ **factorielle**($n-1$)

Fin si

renvoyer *resultat*

Fin

version non réursive :

Algorithme **factorielle**

Entrées : entier n

Type de sortie : entier

Variable : entier *resultat*

Début

resultat $\leftarrow 1$

Pour i de 2 à n faire :

resultat $\leftarrow i \times$ *resultat*

FinPour

renvoyer *resultat*

Fin

Plan du cours 1 – Récursivité et tris

- Introduction à la récursivité
- Traces d'exécution de fonctions récursives
- Les tris
- Le tri par sélection
- Le tri à bulles
- Complexité des tris

Récurtivité

- Une baguette magique algorithmique

Exemple des factorielles :

- la première factorielle est 1
- pour passer de factorielle($n-1$) à factorielle(n), je **multiplie par n**

Algorithme **factorielle**

Entrées : entier n

Type de sortie : entier

Variable : entier *resultat*

Début

Si $n=1$ alors :

$resultat \leftarrow 1$

sinon :

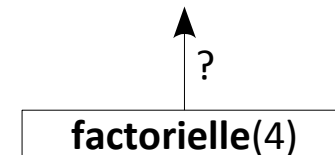
$resultat \leftarrow n \times \mathbf{factorielle}(n-1)$

Fin si

renvoyer *resultat*

Fin

Trace de **factorielle(4)** :



Récurtivité

- Une baguette magique algorithmique

Exemple des factorielles :

- la première factorielle est 1
- pour passer de factorielle($n-1$) à factorielle(n), je **multiplie par n**

Algorithme **factorielle**

Entrées : entier n

Type de sortie : entier

Variable : entier *resultat*

Début

 Si $n=1$ alors :

resultat \leftarrow 1

 sinon :

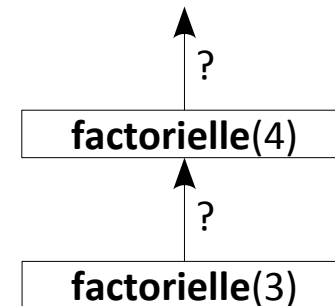
resultat \leftarrow $n \times$ **factorielle**($n-1$)

 Fin si

 renvoyer *resultat*

Fin

Trace de **factorielle**(4) :



Récurtivité

- Une baguette magique algorithmique

Exemple des factorielles :

- la première factorielle est 1
- pour passer de factorielle($n-1$) à factorielle(n), je **multiplie par n**

Algorithme **factorielle**

Entrées : entier n

Type de sortie : entier

Variable : entier *resultat*

Début

Si $n=1$ alors :

$resultat \leftarrow 1$

sinon :

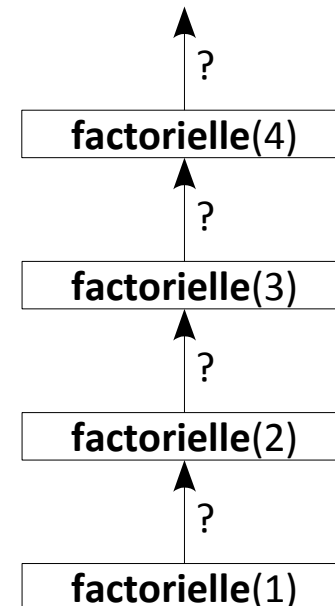
$resultat \leftarrow n \times \mathbf{factorielle}(n-1)$

Fin si

renvoyer *resultat*

Fin

Trace de **factorielle(4)** :



Récurtivité

- Une baguette magique algorithmique

Exemple des factorielles :

- la première factorielle est 1
- pour passer de factorielle($n-1$) à factorielle(n), je **multiplie par n**

Algorithme **factorielle**

Entrées : entier n

Type de sortie : entier

Variable : entier *resultat*

Début

Si $n=1$ alors :

$resultat \leftarrow 1$

sinon :

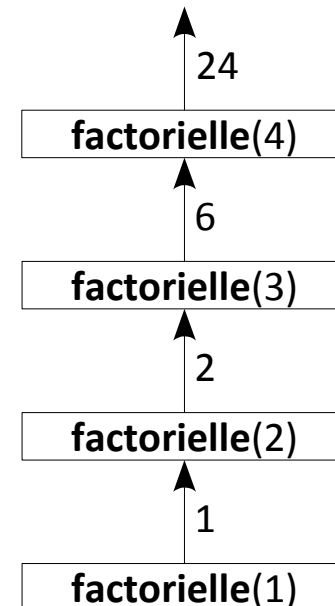
$resultat \leftarrow n \times \mathbf{factorielle}(n-1)$

Fin si

renvoyer *resultat*

Fin

Trace de **factorielle(4)** :



Récurtivité

Même concept que la **preuve par récurrence**

La “minute mathématique”

Théorème : Je sais monter une échelle

Récurtivité

Même concept que la **preuve par récurrence**

La “minute mathématique”

Théorème : Je sais monter une échelle

Démonstration :

Initialisation : je sais monter depuis le sol jusqu'au premier barreau.

Hérédité : si je sais monter jusqu'au $(n-1)$ -ième barreau, je saurai monter jusqu'au n -ième barreau.

Un autre algorithme récursif

La multiplication

Si je sais construire le n -ième objet à partir du $(n-1)$ -ième objet, et que je sais construire le premier objet, alors je sais construire tous les objets.

Pour calculer $a \times n$:

Initialisation :

Formule d'hérédité :

Exemple :

$$a \times 0 = 0 \quad ?$$

$$a \times 1 = a \quad ?$$

$$a \times 2 = 2a \quad ?$$

$$a \times 3 = 3a \quad ?$$

Un autre algorithme récursif

La multiplication

Si je sais construire le n -ième objet à partir du $(n-1)$ -ième objet, et que je sais construire le premier objet, alors je sais construire tous les objets.

Pour calculer $a \times n$:

Initialisation :

$$a \times 0 =$$

Formule d'hérédité :

$$a \times n = \dots a \times (n-1) \dots$$

Exemple :

$$a \times 0 = 0$$

$$a \times 1 = a$$

$$a \times 2 = 2a$$

$$a \times 3 = 3a$$

?

?

?

Un autre algorithme récursif

La multiplication

Si je sais construire le n -ième objet à partir du $(n-1)$ -ième objet, et que je sais construire le premier objet, alors je sais construire tous les objets.

Pour calculer $a \times n$:

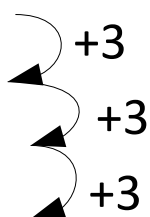
Initialisation :

$a \times 0 =$

Formule d'hérédité :

$a \times n = \dots a \times (n-1) \dots$

Exemple :

$$\begin{array}{l} 3 \times 0 = 0 \\ 3 \times 1 = 3 \\ 3 \times 2 = 6 \\ 3 \times 3 = 9 \\ 3 \times 4 = 12 \end{array}$$


Un autre algorithme récursif

La multiplication

Si je sais construire le n -ième objet à partir du $(n-1)$ -ième objet, et que je sais construire le premier objet, alors je sais construire tous les objets.

Pour calculer $a \times n$:

Initialisation :

$$a \times 0 = 0$$

Formule d'hérédité :

$$a \times n = a \times (n-1) + a$$

Un autre algorithme récursif

La multiplication

Si je sais construire le n -ième objet à partir du $(n-1)$ -ième objet, et que je sais construire le premier objet, alors je sais construire tous les objets.

Pour calculer $a \times n$:

Initialisation :

$$a \times 0 = 0$$

Formule d'hérédité :

$$a \times n = a \times (n-1) + a$$

Algorithme **produit**

Entrées :

Type de sortie :

Variable :

Début

Fin

Un autre algorithme récursif

La multiplication

Si je sais construire le n -ième objet à partir du $(n-1)$ -ième objet, et que je sais construire le premier objet, alors je sais construire tous les objets.

Pour calculer $a \times n$:

Initialisation :

$$a \times 0 = 0$$

Formule d'hérédité :

$$a \times n = a \times (n-1) + a$$

Algorithme **produit**

Entrées : entiers a et n

Type de sortie : entier

Variable : entier *resultat*

Début

Si $n=0$ alors :

resultat $\leftarrow 0$

sinon :

resultat \leftarrow **produit**($a, n-1$) + a

Fin si

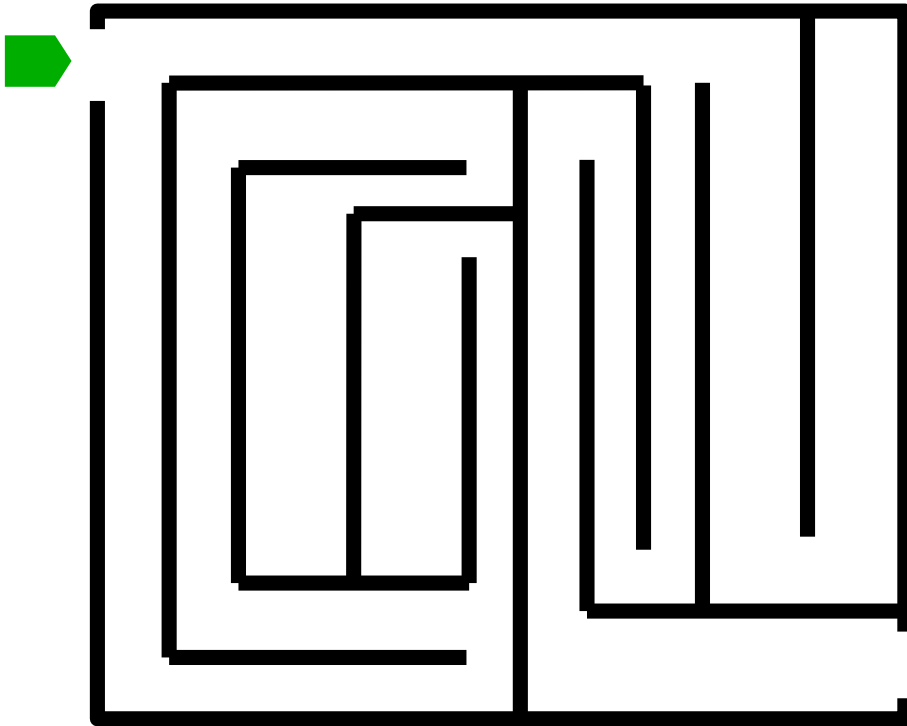
renvoyer *resultat*

Fin

Récurtivité

Le labyrinthe et les robots tueurs :

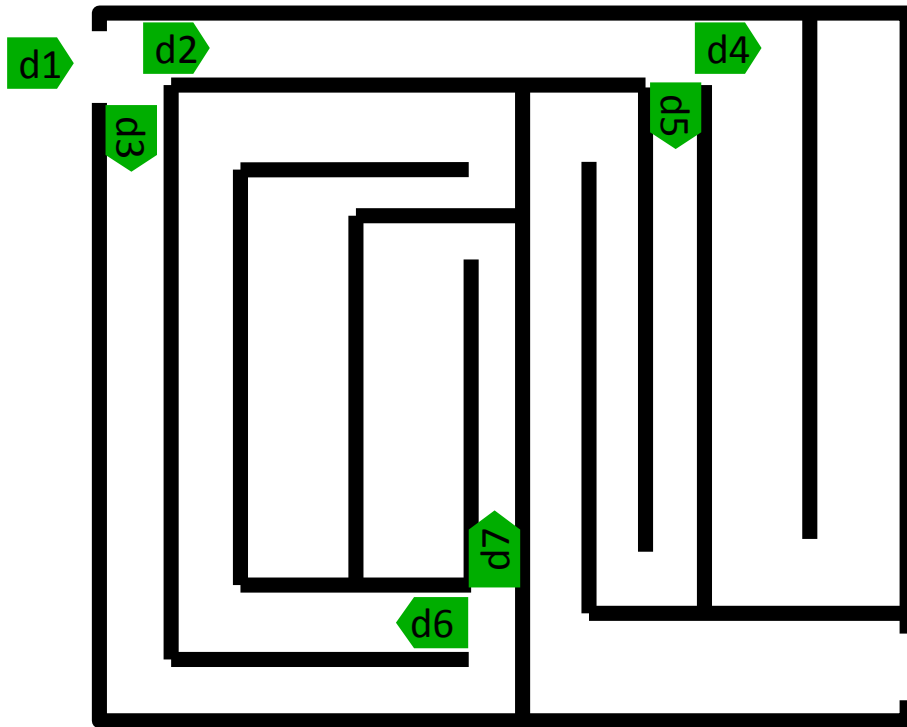
10 personnes dans un labyrinthe poursuivies par des robots tueurs. Si on appuie sur le bouton stop dans les 5 minutes, les robots sont désactivés.



Récurtivité

Le labyrinthe et les robots tueurs :

10 personnes dans un labyrinthe poursuivies par des robots tueurs. Si on appuie sur le bouton stop dans les 5 minutes, les robots sont désactivés.



Algorithme **TrouveBouton**

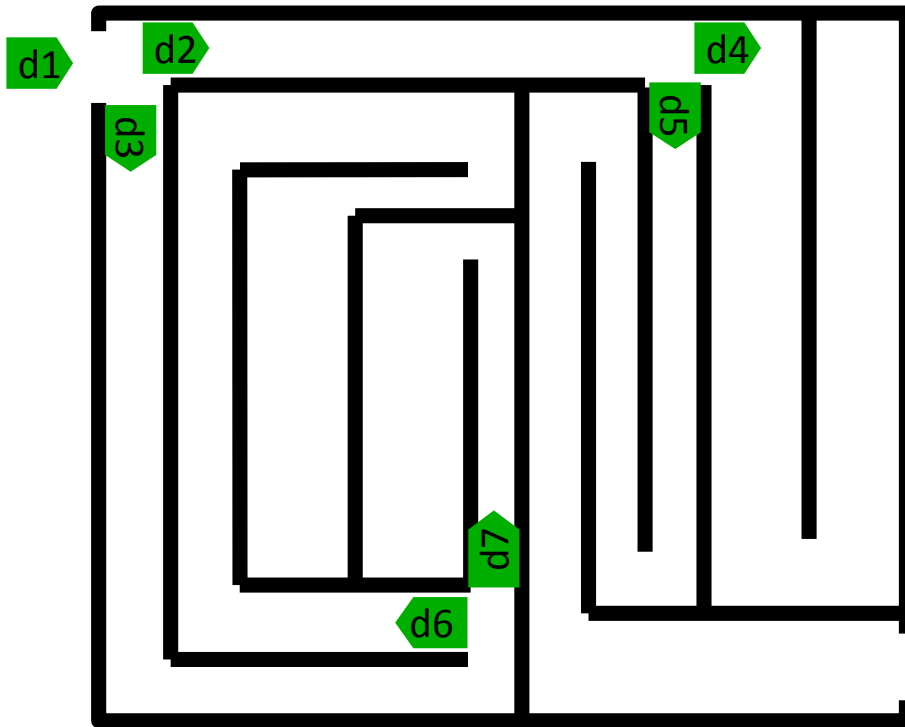
Entrées : entier *nombrePersonnes*,
flottant *tempsRestant*,
chaîne de caractères *direction*
Type de sortie : booléen



Récurtivité

Le labyrinthe et les robots tueurs :

10 personnes dans un labyrinthe poursuivies par des robots tueurs. Si on appuie sur le bouton stop dans les 5 minutes, les robots sont désactivés.



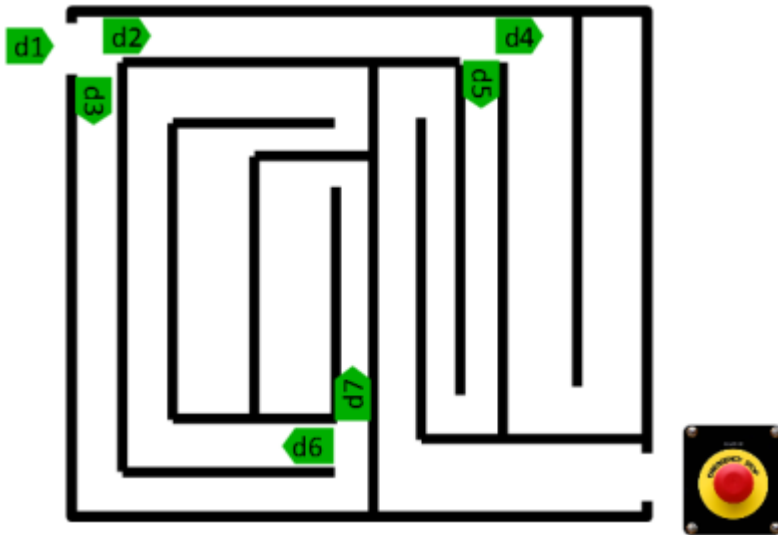
Algorithme **trouveBouton**

Entrées : entier *nombrePersonnes*, flottant *tempsRestant*, chaîne de caractères *direction*
Type de sortie : booléen

Si on trouve le bouton à temps, on appuie dessus, et l'algorithme renvoie VRAI. Si on trouve une intersection, le groupe se sépare en deux. Si on ne trouve pas le bouton à temps, on renvoie FAUX.



Récurtivité



Algorithme **trouveBouton**

Entrées : entier *nombrePersonnes*, flottant *tempsRestant*, chaîne de caractères *direction*

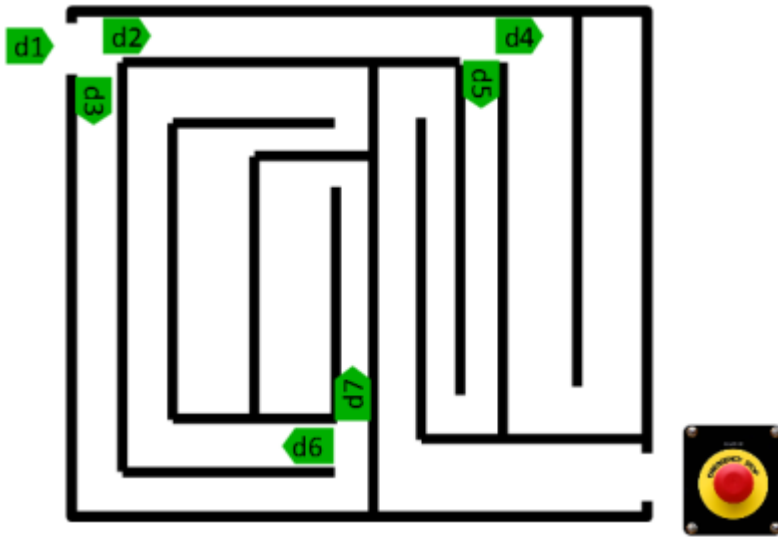
Type de sortie : booléen

Si on trouve le bouton à temps, on appuie dessus, et l'algorithme renvoie VRAI. Si on trouve une intersection, le groupe se sépare en deux. Si on ne trouve pas le bouton à temps, on renvoie FAUX.

Que renvoie **trouveBouton**(10,5,"d1") ?

Il faut faire la trace de **trouveBouton**(10,5,"d1").

Récurivité



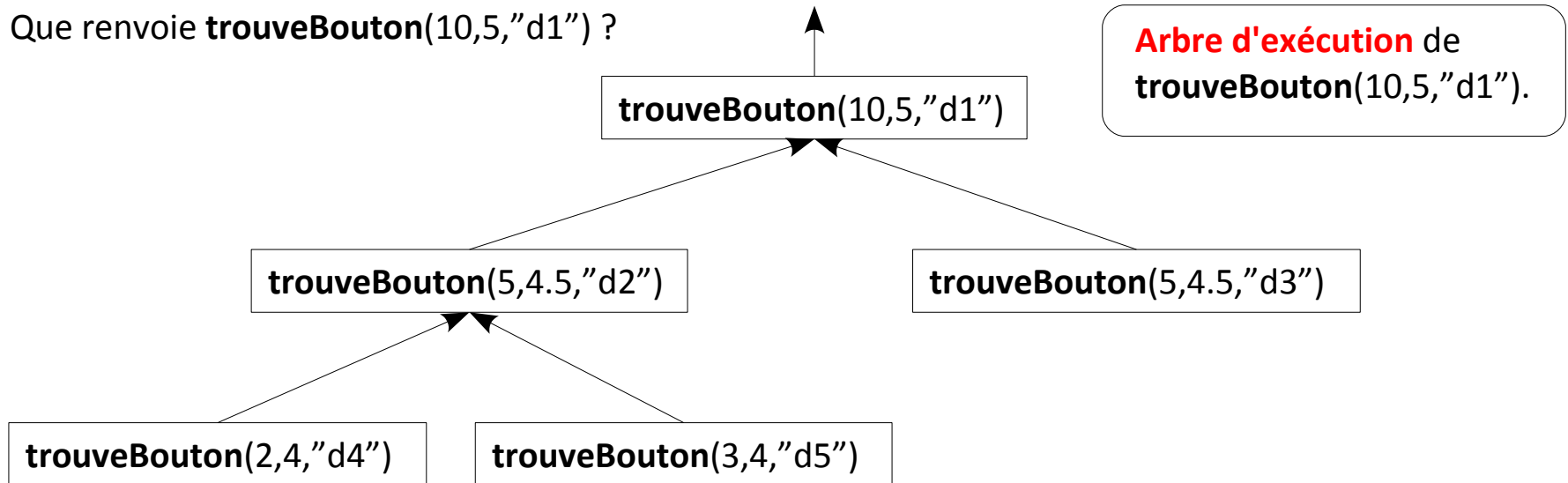
Algorithme **trouveBouton**

Entrées : entier *nombrePersonnes*, flottant *tempsRestant*, chaîne de caractères *direction*

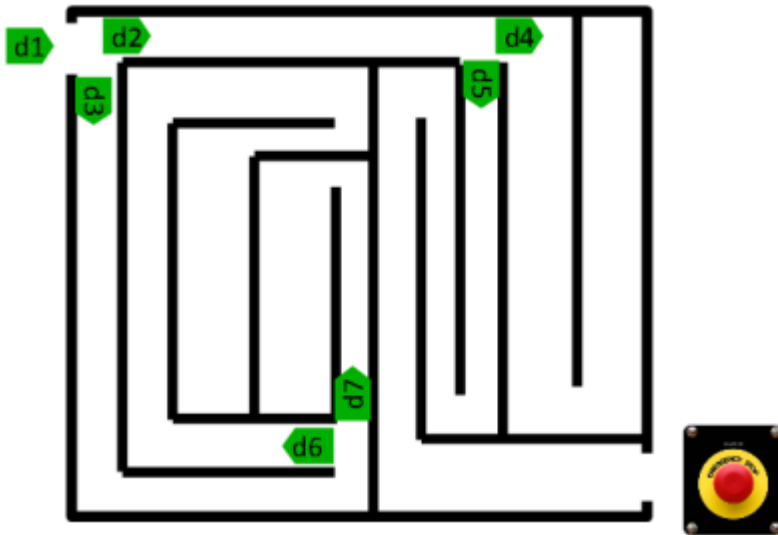
Type de sortie : booléen

Si on trouve le bouton à temps, on appuie dessus, et l'algorithme renvoie VRAI. Si on trouve une intersection, le groupe se sépare en deux. Si on ne trouve pas le bouton à temps, on renvoie FAUX.

Que renvoie **trouveBouton**(10,5,"d1") ?



Récurivité



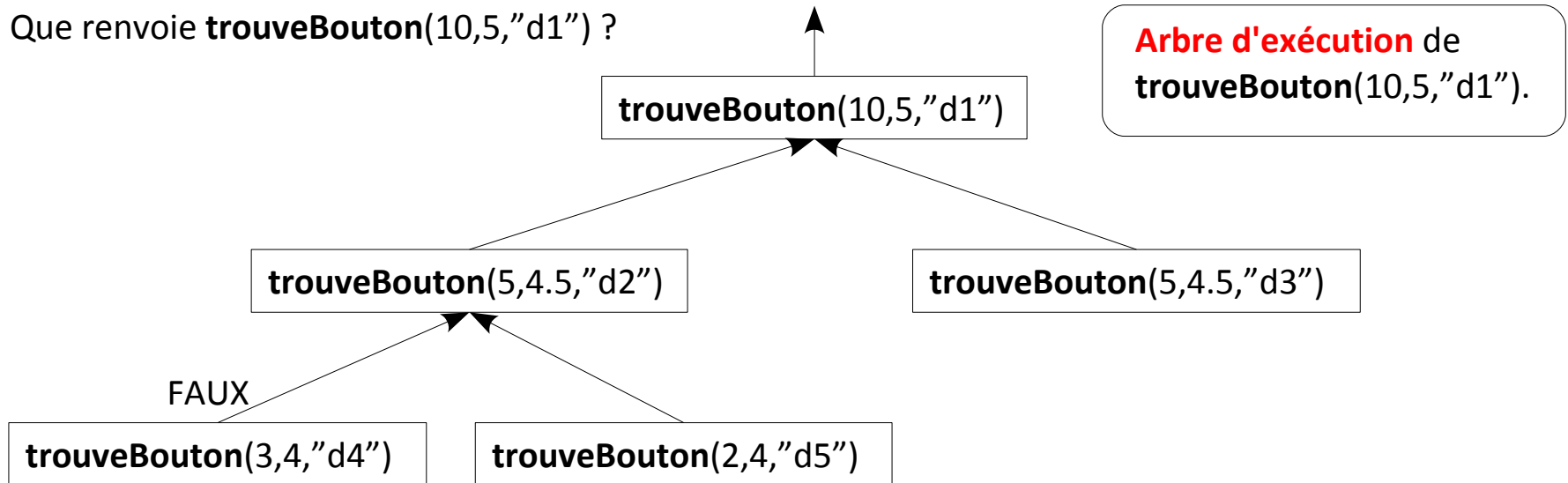
Algorithme **trouveBouton**

Entrées : entier *nombrePersonnes*, flottant *tempsRestant*, chaîne de caractères *direction*

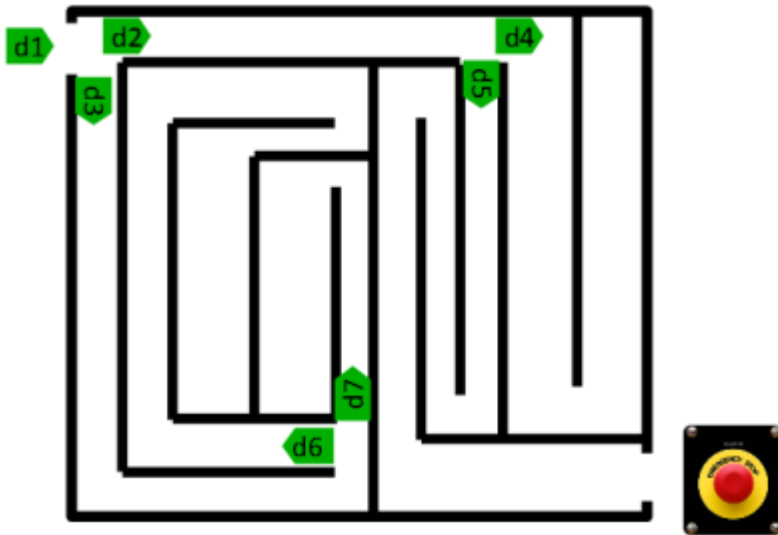
Type de sortie : booléen

Si on trouve le bouton à temps, on appuie dessus, et l'algorithme renvoie VRAI. Si on trouve une intersection, le groupe se sépare en deux. Si on ne trouve pas le bouton à temps, on renvoie FAUX.

Que renvoie **trouveBouton**(10,5,"d1") ?



Récurivité



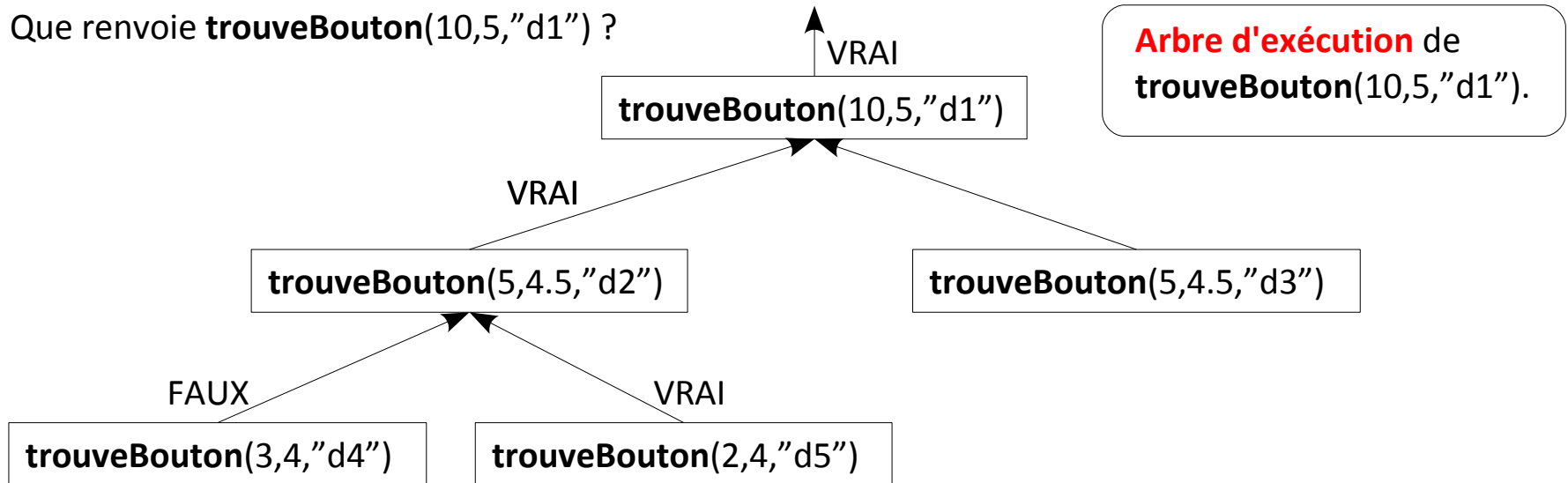
Algorithme **trouveBouton**

Entrées : entier *nombrePersonnes*, flottant *tempsRestant*, chaîne de caractères *direction*

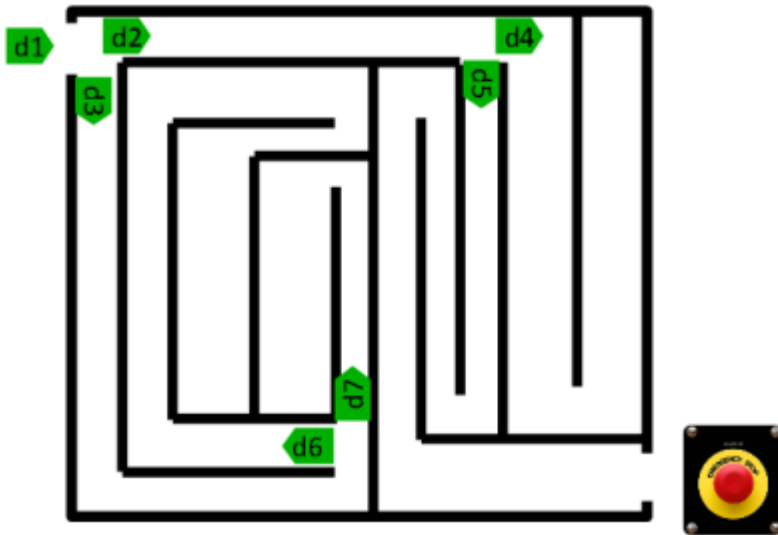
Type de sortie : booléen

Si on trouve le bouton à temps, on appuie dessus, et l'algorithme renvoie VRAI. Si on trouve une intersection, le groupe se sépare en deux. Si on ne trouve pas le bouton à temps, on renvoie FAUX.

Que renvoie **trouveBouton(10,5,"d1")** ?



Récurivité



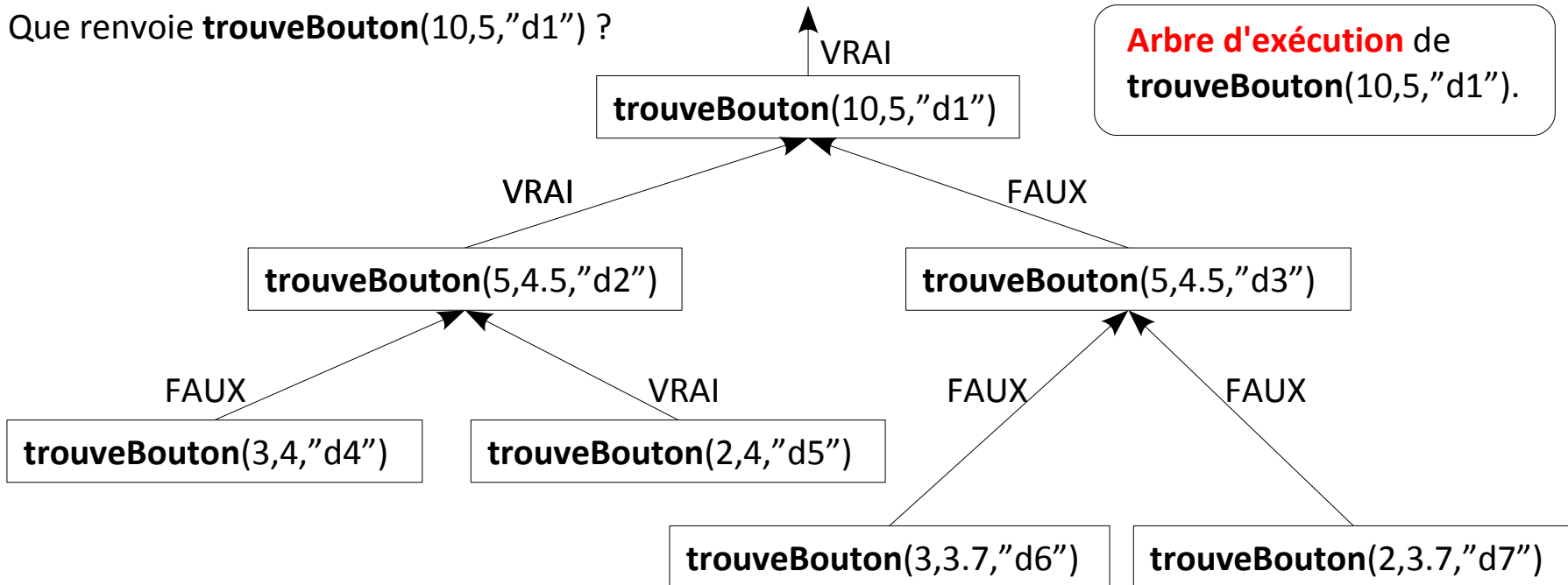
Algorithme **trouveBouton**

Entrées : entier *nombrePersonnes*, flottant *tempsRestant*, chaîne de caractères *direction*

Type de sortie : booléen

Si on trouve le bouton à temps, on appuie dessus, et l'algorithme renvoie VRAI. Si on trouve une intersection, le groupe se sépare en deux. Si on ne trouve pas le bouton à temps, on renvoie FAUX.

Que renvoie **trouveBouton(10,5,"d1")** ?



Plan du cours 1 – Récursivité et tris

- Introduction à la récursivité
- Traces d'exécution de fonctions récursives
- **Les tris**
- Le tri par sélection
- Le tri à bulles
- Complexité des tris

Principe d'un algorithme de tri

Entrée :

Ensemble d'éléments **tous comparables deux à deux** par un ordre \leq

Sortie :

Éléments **triés selon cet ordre**, du plus petit au plus grand

Ensemble d'éléments : quel type ?

Principe d'un algorithme de tri

Entrée :

Ensemble d'éléments **tous comparables deux à deux** par un ordre \leq

Sortie :

Éléments **triés selon cet ordre**, du plus petit au plus grand

Ensemble d'éléments : quel type ?

Type pour stocker plusieurs éléments ?

Principe d'un algorithme de tri

Entrée :

Ensemble d'éléments **tous comparables deux à deux** par un ordre \leq

Sortie :

Éléments **triés selon cet ordre**, du plus petit au plus grand

Ensemble d'éléments : quel type ?

Type pour stocker plusieurs éléments ?

→ un tableau !

→ autres structures de données au prochain cours.

Principe d'un algorithme de tri

Entrée :

Ensemble d'éléments **tous comparables deux à deux** par un ordre \leq

Sortie :

Éléments **triés selon cet ordre**, du plus petit au plus grand

Ensemble d'éléments	Ordre	Tous comparables deux à deux ?
tableau d'entiers	plus petit	
tableau de chaînes de caractères	lexicographique (du dictionnaire)	
tableau de cartes à jouer	$2 \leq 3 \leq \dots \leq 10 \leq$ $V \leq D \leq R \leq 1$	
tableau de cartes à jouer	$\clubsuit \leq \diamondsuit \leq \heartsuit \leq \spadesuit$ puis $2 \leq 3 \leq \dots \leq 10 \leq$ $V \leq D \leq R \leq 1$	

Principe d'un algorithme de tri

Entrée :

Ensemble d'éléments **tous comparables deux à deux** par un ordre \leq

Sortie :

Éléments **triés selon cet ordre**, du plus petit au plus grand

Ensemble d'éléments	Ordre	Tous comparables deux à deux ?
tableau d'entiers	plus petit	oui : $1 \leq 2, 2 \leq 3, 1 \leq 3...$
tableau de chaînes de caractères	lexicographique (du dictionnaire)	oui : $a \leq b, \text{char} \leq \text{charles}, \text{char} \leq \text{chat}...$
tableau de cartes à jouer	$2 \leq 3 \leq \dots \leq 10 \leq V \leq D \leq R \leq 1$	non : $5 \clubsuit$ incomparable avec $5 \spadesuit$
tableau de cartes à jouer	$\clubsuit \leq \diamondsuit \leq \heartsuit \leq \spadesuit$ puis $2 \leq 3 \leq \dots \leq 10 \leq V \leq D \leq R \leq 1$	oui : $A \clubsuit \leq 5 \spadesuit, 5 \spadesuit \leq 6 \spadesuit, \dots$

Principe d'un algorithme de tri

Entrée :

Ensemble d'éléments **tous comparables deux à deux** par un ordre \leq

Sortie :

Éléments **triés selon cet ordre**, du plus petit au plus grand

Exemple avec un tableau d'entiers :

5	3	1	8	5	2	9
---	---	---	---	---	---	---



1	2	3	5	5	8	9
---	---	---	---	---	---	---

En anglais : trié = sorted
trier = to sort

Principe d'un algorithme de tri

Entrée :

Ensemble d'éléments **tous comparables deux à deux** par un ordre \leq

Sortie :

Éléments **triés selon cet ordre**, du plus petit au plus grand

Exemple avec un tableau d'entiers :

5	3	1	8	5	2	9
---	---	---	---	---	---	---



1	2	3	5	5	8	9
---	---	---	---	---	---	---

En anglais : trié = sorted
trier = to sort

Algorithme **inferieurOuEgal**

Entrées : ?

Type de sortie : ?

Exemple : **inferieurOuEgal(5,8)** renvoie ...

Principe d'un algorithme de tri

Entrée :

Ensemble d'éléments **tous comparables deux à deux** par un ordre \leq

Sortie :

Éléments **triés selon cet ordre**, du plus petit au plus grand

Exemple avec un tableau d'entiers :

5	3	1	8	5	2	9
---	---	---	---	---	---	---



1	2	3	5	5	8	9
---	---	---	---	---	---	---

En anglais : trié = sorted
trier = to sort

Algorithme **inferieurOuEgal**

Entrées : deux entiers a et b

Type de sortie : booléen

Exemple : **inferieurOuEgal**(5,8) renvoie VRAI

Plan du cours 1 – Récursivité et tris

- Introduction à la récursivité
- Traces d'exécution de fonctions récursives
- Les tris
- **Le tri par sélection**
- Le tri à bulles
- Complexité des tris

Tri par sélection (ou tri par extraction)

Idée : à la i -ième étape, on prend le plus petit élément à partir de la i -ième case (comprise) et on l'échange avec l'élément de la i -ième case.

Tri par sélection (ou tri par extraction)

La "minute culturelle"

Select-sort with Gypsy folk dance

AlgoRythmics



S'abonner

6 vidéos

facebook.com/AlgoRythmics

Intercultural Computer Science Education



J'aime



+ Ajouter à

Partager



98 228



Ajoutée par AlgoRythmics le 2 avril 2011

Created at Sapientia University, Tirgu Mures (Marosvásárhely), Romania.

443 aiment, 9 n'aiment pas

<http://www.youtube.com/watch?v=Ns4TPTC8whw>

Tri par sélection (ou tri par extraction)

Idée : à la i -ième étape, on prend le plus petit élément à partir de la i -ième case (comprise) et on l'échange avec l'élément de la i -ième case.

Exemple avec un tableau d'entiers :

5	3	1	8	5	2	9
---	---	----------	---	---	---	---

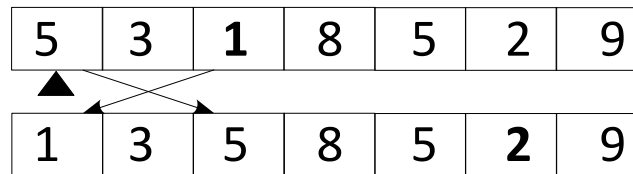


i vaut 1

Tri par sélection (ou tri par extraction)

Idée : à la i -ième étape, on prend le plus petit élément à partir de la i -ième case (comprise) et on l'échange avec l'élément de la i -ième case.

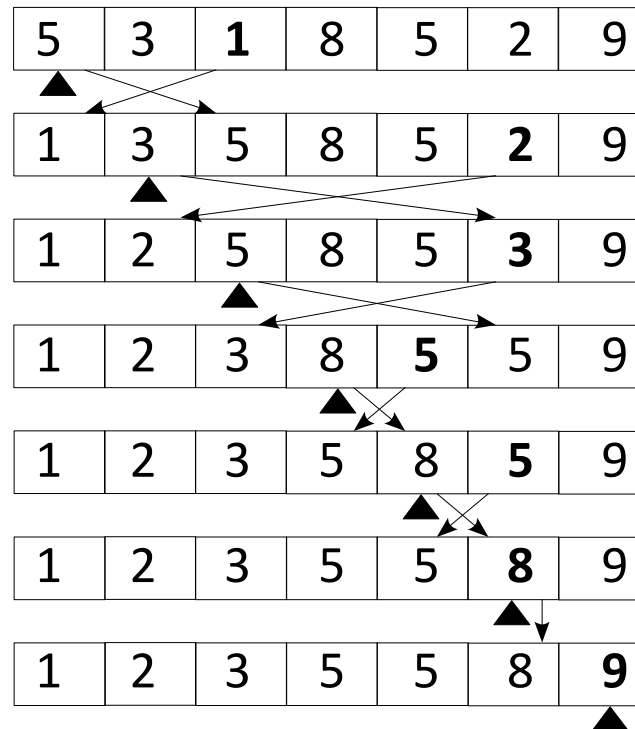
Exemple avec un tableau d'entiers :



Tri par sélection (ou tri par extraction)

Idée : à la i -ième étape, on prend le plus petit élément à partir de la i -ième case (comprise) et on l'échange avec l'élément de la i -ième case.

Exemple avec un tableau d'entiers :



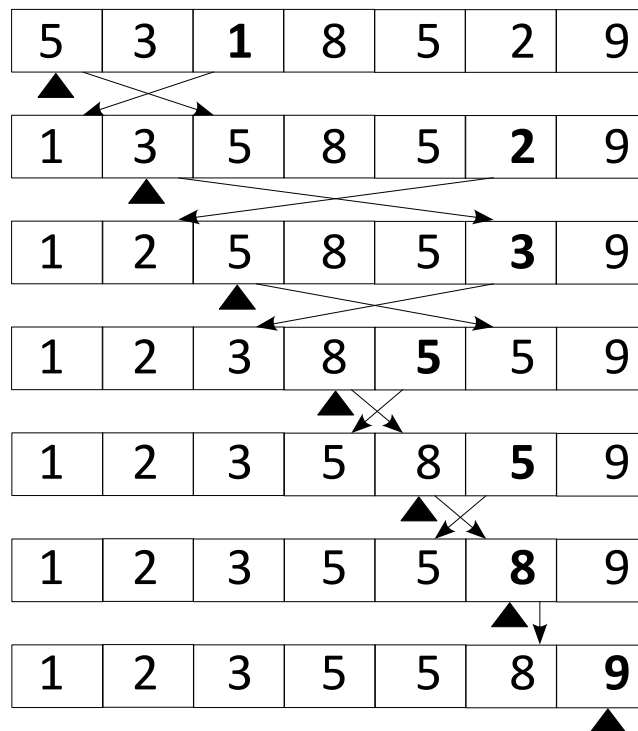
Tri en place :

on arrive à trier le tableau sans avoir besoin de créer un nouveau tableau.

Tri par sélection (ou tri par extraction)

Idée : à la i -ième étape, on prend le plus petit élément à partir de la i -ième case (comprise) et on l'échange avec l'élément de la i -ième case.

Exemple avec un tableau d'entiers :



Algorithme **positionMinimum**

Entrée : tableau d'entiers *tab*, entier *debut*

Type de sortie : entier

Variables : entiers *position*, *i* et *min*

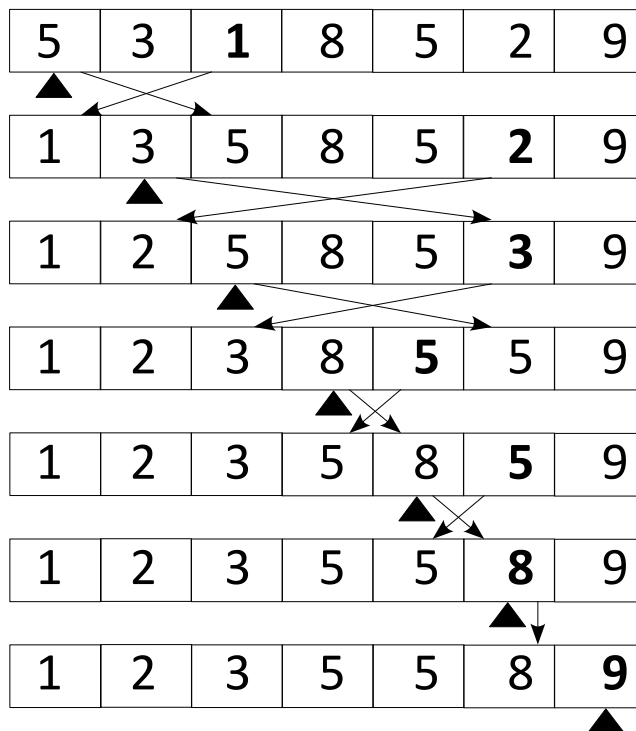
Début

Fin

Tri par sélection (ou tri par extraction)

Idée : à la i -ième étape, on prend le plus petit élément à partir de la i -ième case (comprise) et on l'échange avec l'élément de la i -ième case.

Exemple avec un tableau d'entiers :



Algorithme **positionMinimum**

Entrée : tableau d'entiers tab , entier $debut$

Type de sortie : entier

Variables : entiers $position$, i et min

Début

$position \leftarrow debut$

$min \leftarrow \mathbf{Case}(tab,debut)$

$i \leftarrow debut$

Tant que $i \leq \mathbf{Longueur}(tab)$ faire :

Si $\mathbf{Case}(tab,i) < min$ alors :

$position \leftarrow i$

$min \leftarrow \mathbf{Case}(tab,i)$

Fin si

$i \leftarrow i+1$

Fin Tant que

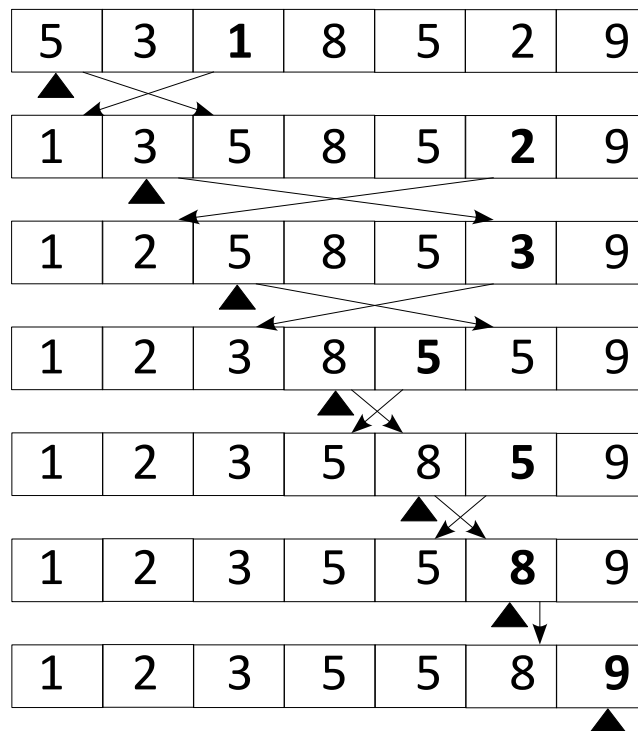
renvoyer $position$

Fin

Tri par sélection (ou tri par extraction)

Idée : à la i -ième étape, on prend le plus petit élément à partir de la i -ième case (comprise) et on l'échange avec l'élément de la i -ième case.

Exemple avec un tableau d'entiers :



Algorithme **triSelection**

Entrée : tableau d'entiers *tab*

Type de sortie : tableau d'entiers

Variables : entiers *i*, *temp*, *posMin*

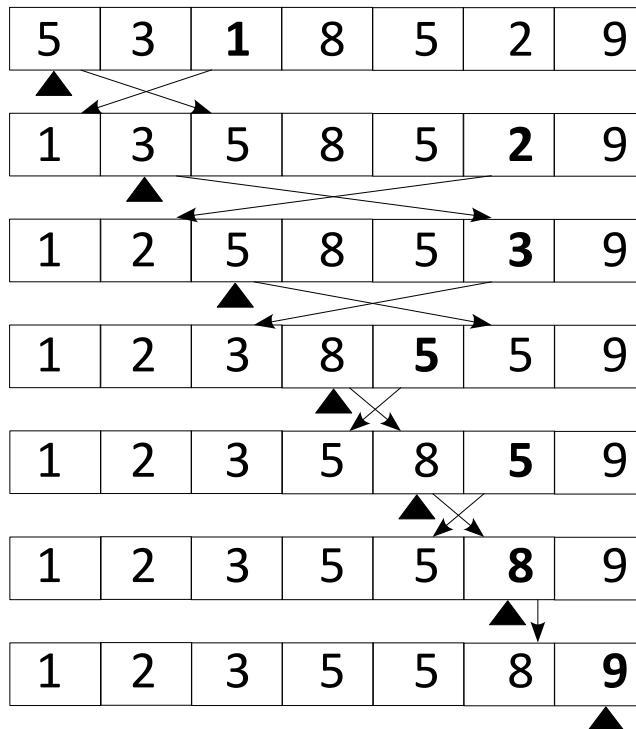
Début

Fin

Tri par sélection (ou tri par extraction)

Idée : à la i -ième étape, on prend le plus petit élément à partir de la i -ième case (comprise) et on l'échange avec l'élément de la i -ième case.

Exemple avec un tableau d'entiers :



Algorithme **triSelection**

Entrée : tableau d'entiers tab

Type de sortie : tableau d'entiers

Variables : entiers i , $temp$, $posMin$

Début

$i \leftarrow 1$

Tant que $i < \text{Longueur}(tab)$ faire :

$posMin \leftarrow \text{positionMinimum}(tab, i)$

// $posMin$ peut être égal à i

$temp \leftarrow \text{Case}(tab, i)$

$\text{Case}(tab, i) \leftarrow \text{Case}(tab, posMin)$

$\text{Case}(tab, posMin) \leftarrow temp$

$i \leftarrow i + 1$

Fin Tant que

renvoyer tab

Fin