

DUT MMI – IUT de Marne-la-Vallée
01/03/2017
M2202 - Algorithmique

Cours 3

Structures de données

Résumé de l'épisode précédent

- Tris

Pour ranger un ensemble d'éléments tous comparables deux à deux selon un certain ordre.

Cas de base : tri d'un **tableau d'entiers** pour l'ordre \leq

Plusieurs algorithmes possibles :

- tri à bulles (cours + TD3)
- tri par sélection (cours)
- tri par insertion (TD3)
- ...

*plus ou moins
rapide... compter
le nombre de
comparaisons,
d'échanges, etc.*

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 du cours 3 – Structures de données

- Listes
- Piles et files
- Arbres

Intérêt des listes

Le problème des tableaux :

- taille fixe
- insertion “difficile” d'un élément
- suppression “difficile” d'un élément

Intérêt des listes

L'intérêt des listes :

- taille variable
- insertion facile d'un élément
- suppression facile d'un élément

Mais :

- accès "difficile" au i -ième élément

Définition récursive d'une liste "simplement chaînée"

Une liste "simplement chaînée" est :

- soit une liste vide

- soit une première case qui contient une valeur, et qui pointe vers une liste

Définition récursive d'une liste **d'entiers**

Une liste **d'entiers** est :

- soit une liste vide

- soit une première case qui contient un **entier**, et qui pointe vers une liste **d'entiers**

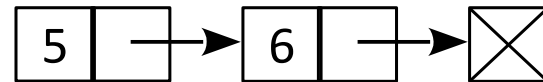
Définition illustrée d'une liste **d'entiers**

Une liste **d'entiers** est :

- soit une liste vide



- soit une première case qui contient un **entier**, et qui pointe vers une liste **d'entiers**



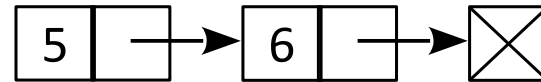
Définition illustrée d'une liste **d'entiers**

Une liste **d'entiers** est :

- soit une liste vide



- soit une première case qui contient un **entier**, et qui pointe vers une liste **d'entiers**



Liste “simplement chaînée” : la chaîne d'une ancre

Quand l'ancre est jetée et toute la chaîne déroulée, on a facilement accès au premier maillon (sur le bateau). Pour les suivants il faut remonter l'ancre.

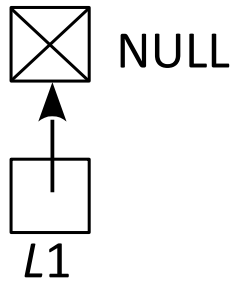
Quand on a un maillon sous les yeux on peut facilement le supprimer (le casser et accrocher le précédent au suivant), en insérer un...



Définition illustrée d'une liste **d'entiers**

Une liste **d'entiers** est :

- soit une liste vide

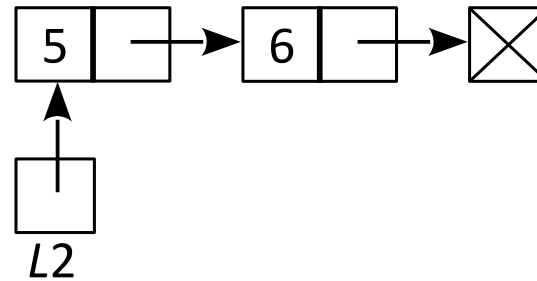


$L1 \leftarrow \text{NULL}$

$L2 \leftarrow \text{NULL}$

$L3 \leftarrow L1$

- soit une première case qui contient un **entier**, et qui pointe vers une liste **d'entiers**

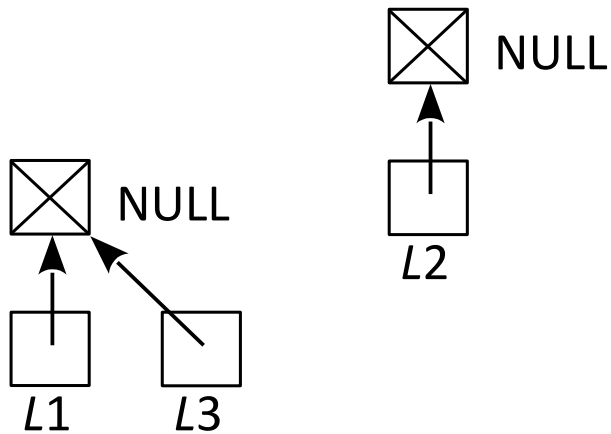


$L2 \leftarrow \text{creeListe}(5, \text{creeListe}(6, \text{NULL}))$

Définition illustrée d'une liste **d'entiers**

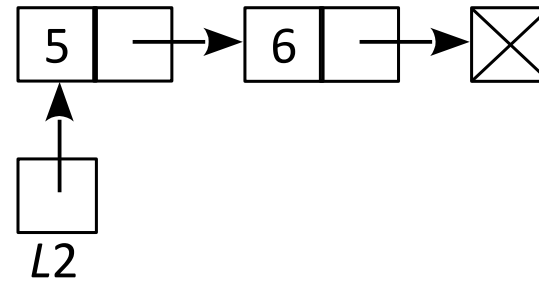
Une liste **d'entiers** est :

- soit une liste vide



$L1 \leftarrow \text{NULL}$
 $L2 \leftarrow \text{NULL}$
 $L3 \leftarrow L1$

- soit une première case qui contient un **entier**, et qui pointe vers une liste **d'entiers**

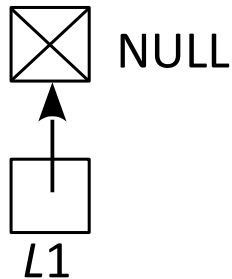


$L2 \leftarrow \text{creeListe}(5, \text{creeListe}(6, \text{NULL}))$

Fonctions de base sur les listes

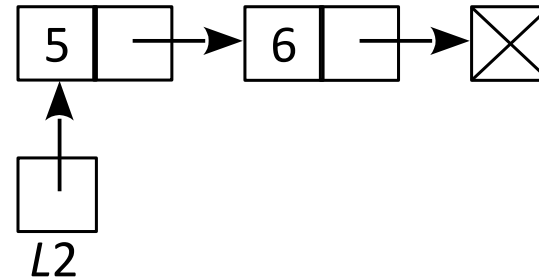
Une liste **d'entiers** est :

- soit une liste vide



$L1 \leftarrow \text{NULL}$

- soit une première case qui contient un **entier**, et qui pointe vers une liste **d'entiers**



$L2 \leftarrow \text{creeListe}(5, \text{creeListe}(6, \text{NULL}))$

Sur une liste $L1$ ou $L2$, on peut :

si $L2$ est non vide :

• savoir si elle est vide :
 $L1 = \text{NULL} ?$

• accéder à la valeur de
son premier élément :
tete($L2$)

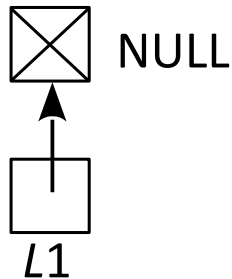
si $L2$ est non vide :

• accéder à la liste qui
commence à la case suivante :
suivant($L2$)

Fonctions de base sur les listes

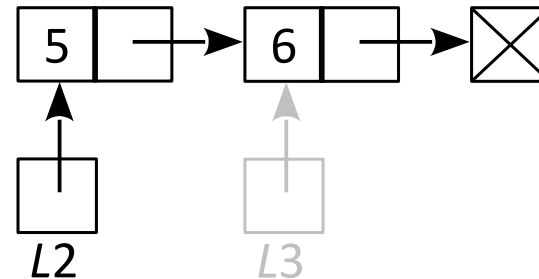
Une liste **d'entiers** est :

- soit une liste vide



$L1 \leftarrow \text{NULL}$

- soit une première case qui contient un **entier**, et qui pointe vers une liste **d'entiers**



$L2 \leftarrow \text{creeListe}(5, \text{creeListe}(6, \text{NULL}))$

Sur une liste *L1* ou *L2*, on peut :

si *L2* est non vide :

• savoir si elle est vide :
 $L1 = \text{NULL} ?$

• accéder à la valeur de son premier élément :
tete(*L2*) renvoie 5

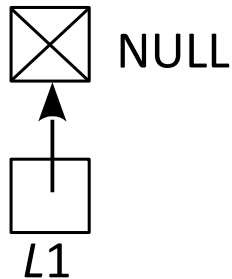
si *L2* est non vide :

• accéder à la liste qui commence à la case suivante :
suisvant(*L2*) renvoie *L3*

Fonctions de base sur les listes

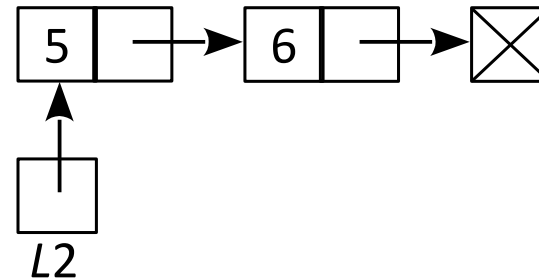
Une liste **d'entiers** est :

- soit une liste vide



$L1 \leftarrow \text{NULL}$

- soit une première case qui contient un **entier**, et qui pointe vers une liste **d'entiers**



$L2 \leftarrow \text{creeListe}(5, \text{creeListe}(6, \text{NULL}))$

$L3 \leftarrow \text{suivant}(L2)$

$L5 \leftarrow \text{suivant}(L2)$

$\text{tete}(L5) \leftarrow 4$

Sur une liste $L1$ ou $L2$, on peut :

si $L2$ est non vide :

• savoir si elle est vide :
 $L1 = \text{NULL} ?$

• accéder à la valeur de son premier élément :
tete($L2$) renvoie 5

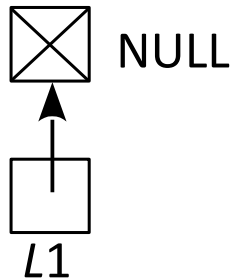
si $L2$ est non vide :

• accéder à la liste qui commence à la case suivante :
suivant($L2$)

Fonctions de base sur les listes

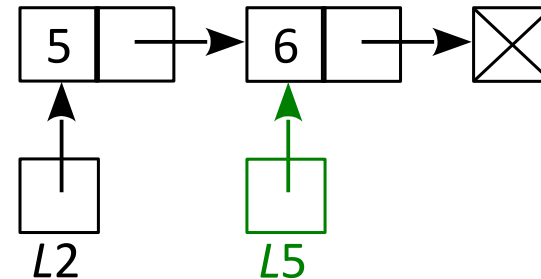
Une liste **d'entiers** est :

- soit une liste vide



$L1 \leftarrow \text{NULL}$

- soit une première case qui contient un **entier**, et qui pointe vers une liste **d'entiers**



$L2 \leftarrow \text{creeListe}(5, \text{creeListe}(6, \text{NULL}))$

$L5 \leftarrow \text{suivant}(L2)$

Sur une liste $L1$ ou $L2$, on peut :

si $L2$ est non vide :

• savoir si elle est vide :
 $L1 = \text{NULL} ?$

• accéder à la valeur de son premier élément :
tete($L2$) renvoie 5

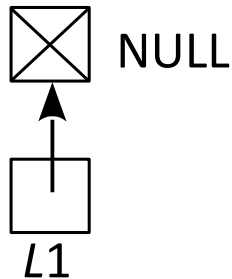
si $L2$ est non vide :

• accéder à la liste qui commence à la case suivante :
suivant($L2$)

Fonctions de base sur les listes

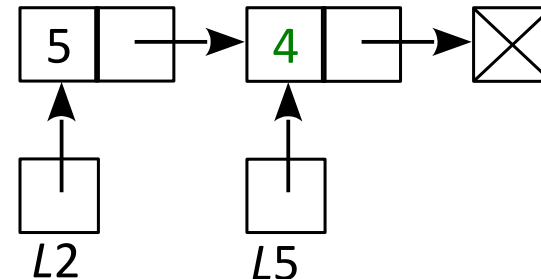
Une liste **d'entiers** est :

- soit une liste vide



$L1 \leftarrow \text{NULL}$

- soit une première case qui contient un **entier**, et qui pointe vers une liste **d'entiers**



$L2 \leftarrow \text{creeListe}(5, \text{creeListe}(6, \text{NULL}))$

$L5 \leftarrow \text{suivant}(L2)$

$\text{tete}(L5) \leftarrow 4$

Sur une liste $L1$ ou $L2$, on peut :

si $L2$ est non vide :

• savoir si elle est vide :
 $L1 = \text{NULL} ?$

• accéder à la valeur de son premier élément :
 $\text{tete}(L2)$ renvoie 5

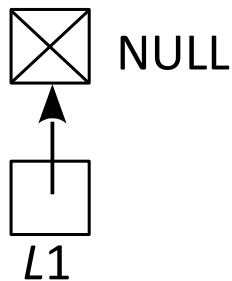
si $L2$ est non vide :

• accéder à la liste qui commence à la case suivante :
 $\text{suivant}(L2)$

Fonctions de base sur les listes

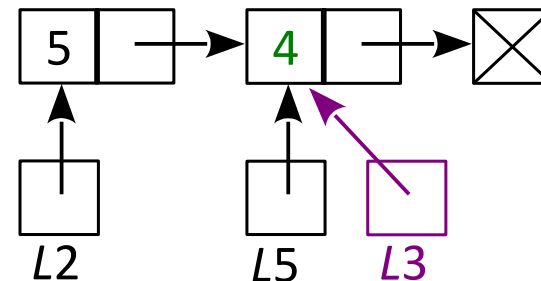
Une liste **d'entiers** est :

- soit une liste vide



$L1 \leftarrow \text{NULL}$

- soit une première case qui contient un **entier**, et qui pointe vers une liste **d'entiers**



$L2 \leftarrow \text{creeListe}(5, \text{creeListe}(6, \text{NULL}))$

$L5 \leftarrow \text{suivant}(L2)$

tete($L5$) $\leftarrow 4$

Sur une liste $L1$ ou $L2$, on peut :

si $L2$ est non vide :

• savoir si elle est vide :
 $L1 = \text{NULL} ?$

• accéder à la valeur de son premier élément :
tete($L2$) renvoie 5

si $L2$ est non vide :

• accéder à la liste qui commence à la case suivante :
suivant($L2$) renvoie $L3$

Premières fonctions sur les listes

Modification de l'élément en tête d'une liste

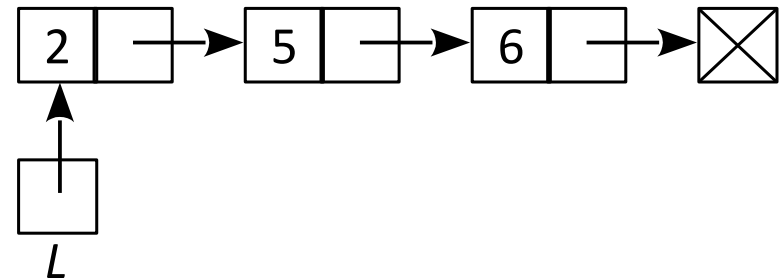
Ecrire l'algorithme **remplaceTete** qui prend en entrée une liste d'entiers L et un entier α , et renvoie la liste L dont le premier élément est remplacé par α

Algorithme **remplaceTete**

Entrées : liste d'entiers L , entier α

Type de sortie : liste d'entiers

Début



Fin

Premières fonctions sur les listes

Modification de l'élément en tête d'une liste

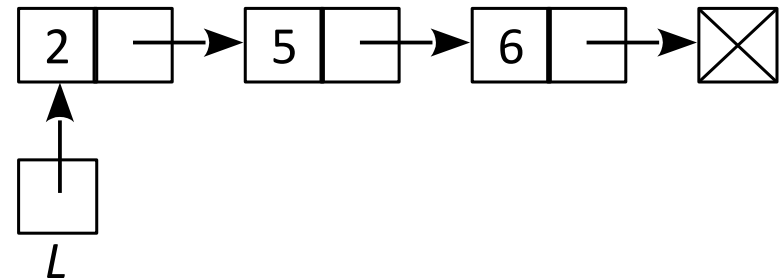
Ecrire l'algorithme **remplaceTete** qui prend en entrée une liste d'entiers L et un entier α , et renvoie la liste L dont le premier élément est remplacé par α

Algorithme **remplaceTete**

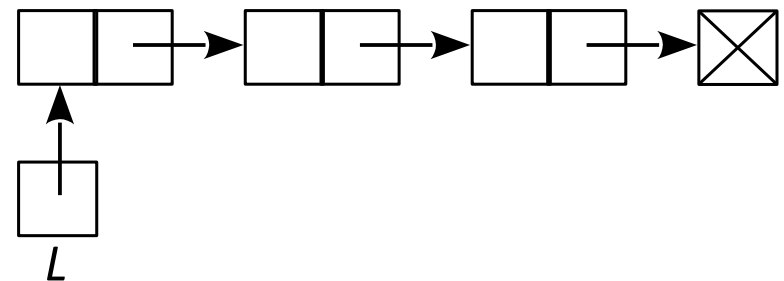
Entrées : liste d'entiers L , entier α

Type de sortie : liste d'entiers

Début



remplaceTete(L,5) :



Fin

Premières fonctions sur les listes

Modification de l'élément en tête d'une liste

Ecrire l'algorithme **remplaceTete** qui prend en entrée une liste d'entiers L et un entier α , et renvoie la liste L dont le premier élément est remplacé par α

Algorithme **remplaceTete**

Entrées : liste d'entiers L , entier α

Type de sortie : liste d'entiers

Début

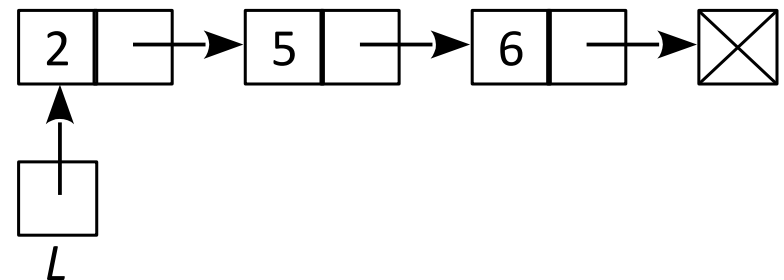
...

tete(L) $\leftarrow \alpha$

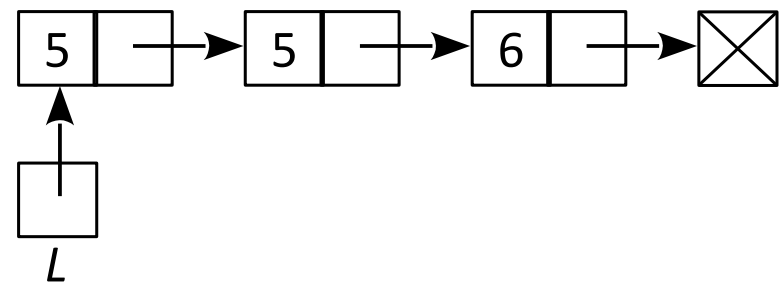
renvoyer L

...

Fin



remplaceTete($L, 5$) :



Premières fonctions sur les listes

Modification de l'élément en tête d'une liste

Ecrire l'algorithme **remplaceTete** qui prend en entrée une liste d'entiers L et un entier α , et renvoie la liste L dont le premier élément est remplacé par α

Algorithme **remplaceTete**

Entrées : liste d'entiers L , entier α

Type de sortie : liste d'entiers

Début

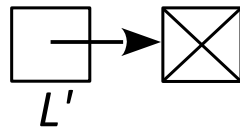
...

tete(L) $\leftarrow \alpha$

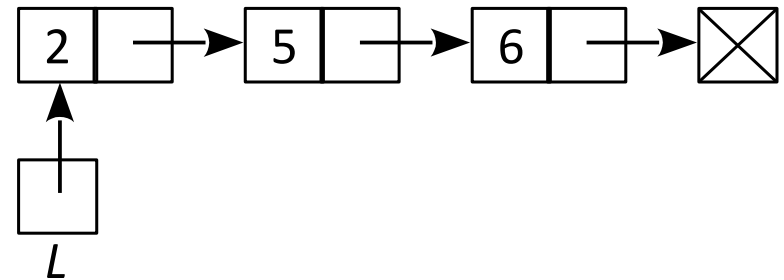
renvoyer L

...

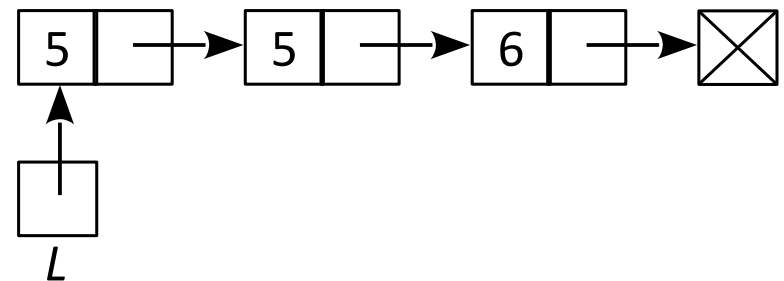
Fin



ne fonctionne pas sur la liste vide L'



remplaceTete($L, 5$) :



Premières fonctions sur les listes

Modification de l'élément en tête d'une liste

Ecrire l'algorithme **remplaceTete** qui prend en entrée une liste d'entiers L et un entier α , et renvoie la liste L dont le premier élément est remplacé par α

Algorithme **remplaceTete**

Entrées : liste d'entiers L , entier α

Type de sortie : liste d'entiers

Début

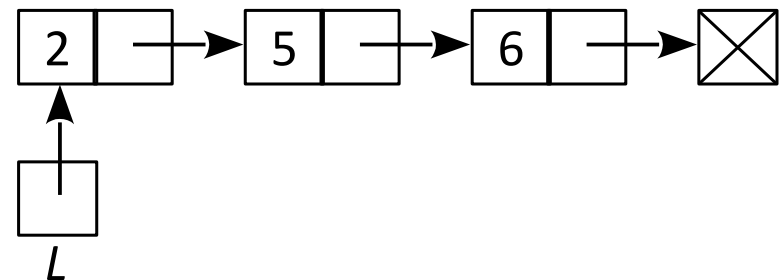
si $L \neq \text{NULL}$ alors :

tete(L) $\leftarrow \alpha$

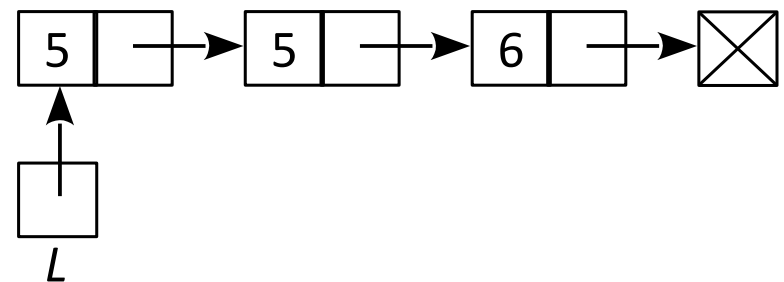
Fin Si

renvoyer L

Fin



remplaceTete($L, 5$) :

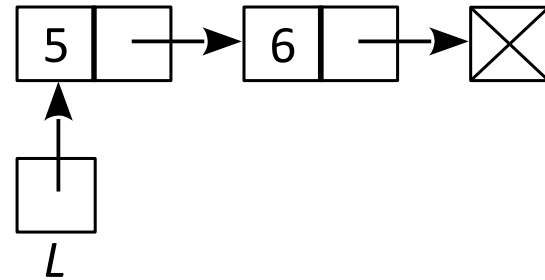


Facile pour les listes, facile pour les tableaux

Premières fonctions sur les listes

Suppression de l'élément en tête d'une liste

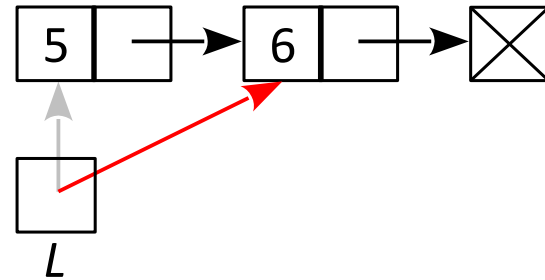
Par exemple, supprimer 5 au début de la liste $L = \text{creerListe}(5, \text{creerListe}(6, \text{NULL}))$



Premières fonctions sur les listes

Suppression de l'élément en tête d'une liste

Par exemple, supprimer 5 au début de la liste $L = \text{creerListe}(5, \text{creerListe}(6, \text{NULL}))$

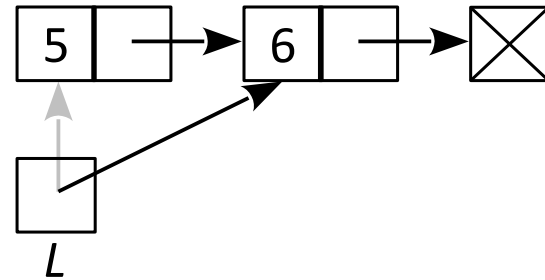


Premières fonctions sur les listes

Suppression de l'élément en tête d'une liste

Par exemple, supprimer 5 au début de la liste $L = \text{creerListe}(5, \text{creerListe}(6, \text{NULL}))$

$L \leftarrow \text{suivant}(L)$

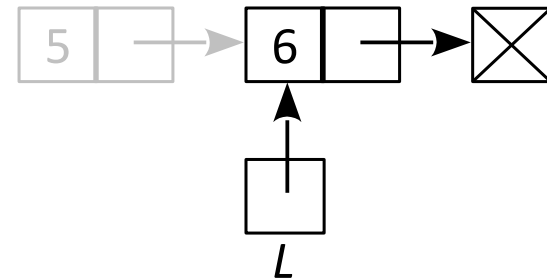


Premières fonctions sur les listes

Suppression de l'élément en tête d'une liste

Par exemple, supprimer 5 au début de la liste $L = \text{creeListe}(5, \text{creeListe}(6, \text{NULL}))$

$L \leftarrow \text{suivant}(L)$

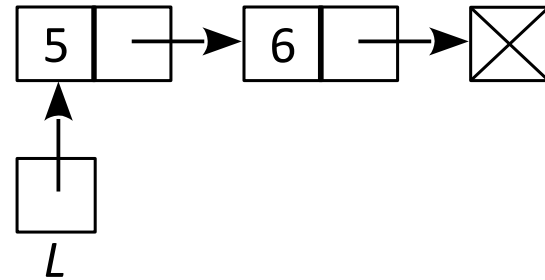


Facile pour les listes, “difficile” pour les tableaux

Premières fonctions sur les listes

Insertion d'un élément en tête d'une liste

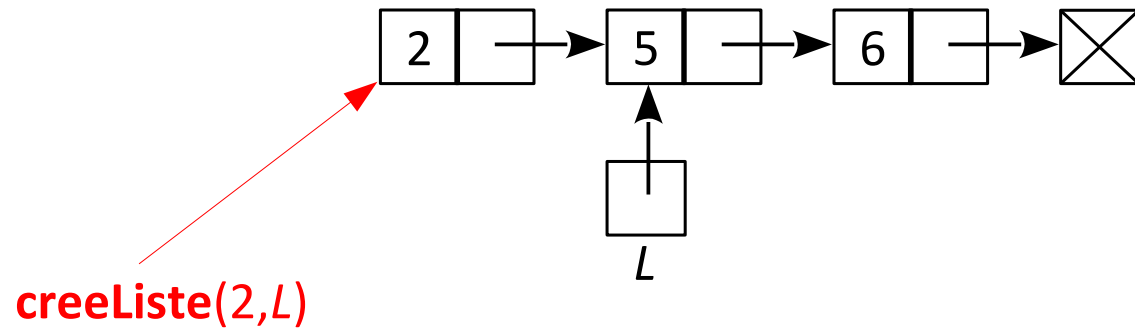
Par exemple, insérer 2 au début de la liste $L = \text{creerListe}(5, \text{creerListe}(6, \text{NULL}))$



Premières fonctions sur les listes

Insertion d'un élément en tête d'une liste

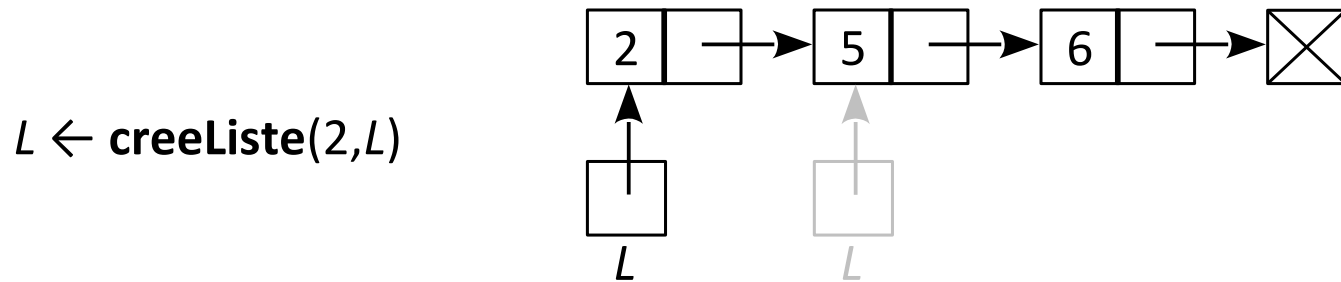
Par exemple, insérer 2 au début de la liste $L = \text{creeListe}(5, \text{creeListe}(6, \text{NULL}))$



Premières fonctions sur les listes

Insertion d'un élément en tête d'une liste

Par exemple, insérer 2 au début de la liste $L = \text{creeListe}(5, \text{creeListe}(6, \text{NULL}))$



Facile pour les listes, “difficile” pour les tableaux

Premières fonctions sur les listes

Valeur du i -ième élément d'une liste

Nécessite de **parcourir la liste** !

Écrire la fonction **valeur** qui prend en entrée une liste d'entiers L et un entier i , et qui renvoie la valeur de la i -ième case de L , si elle existe, et -1 sinon.

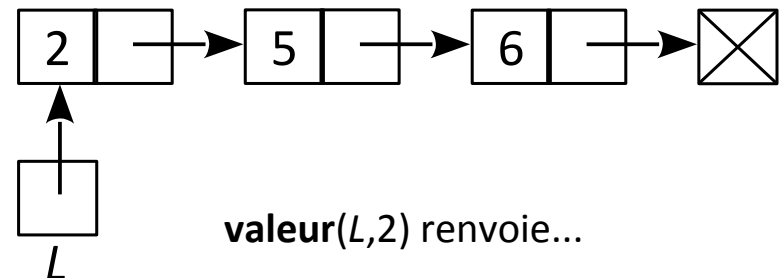
Algorithme **valeur**

Entrées : liste d'entiers L , entier i

Type de sortie :

Variables :

Début



Fin

Premières fonctions sur les listes

Valeur du i -ième élément d'une liste

Nécessite de **parcourir la liste** !

Écrire la fonction **valeur** qui prend en entrée une liste d'entiers L et un entier i , et qui renvoie la valeur de la i -ième case de L , si elle existe, et -1 sinon.

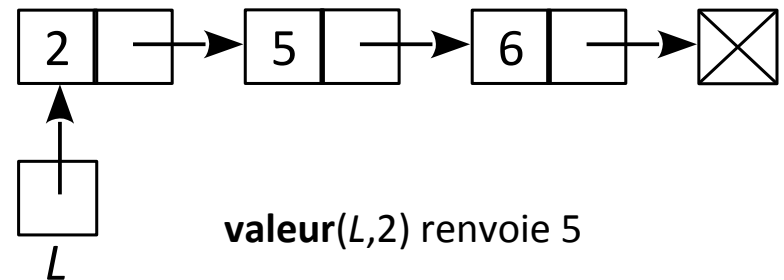
Algorithme **valeur**

Entrées : liste d'entiers L , entier i

Type de sortie :

Variables :

Début



Fin

Premières fonctions sur les listes

Valeur du i -ième élément d'une liste

Nécessite de **parcourir la liste** !

Écrire la fonction **valeur** qui prend en entrée une liste d'entiers L et un entier i , et qui renvoie la valeur de la i -ième case de L , si elle existe, et -1 sinon.

Algorithme **valeur**

Entrées : liste d'entiers L , entier i

Type de sortie : entier

Variables : entier *resultat*

Début

$resultat \leftarrow -1$

Si $L \neq \text{NULL}$ alors :

 Si $i=1$ alors :

$resultat \leftarrow \text{tete}(L)$

 Sinon :

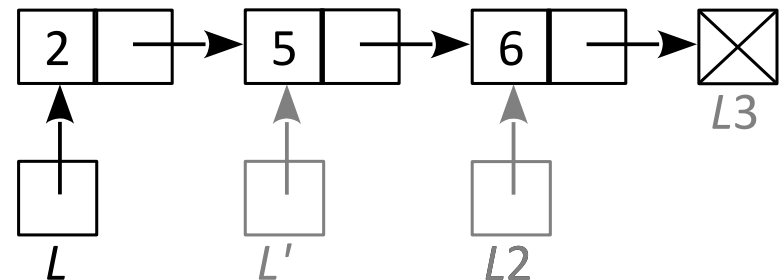
$resultat \leftarrow \text{valeur}(\text{suivant}(L), i-1)$

 Fin Si

Fin Si

renvoyer *resultat*

Fin



Facile pour les tableaux, “difficile” pour les listes

Premières fonctions sur les listes

Valeur du i -ième élément d'une liste

Nécessite de **parcourir la liste** !

Écrire la fonction **valeur** qui prend en entrée une liste d'entiers L et un entier i , et qui renvoie la valeur de la i -ième case de L , si elle existe, et -1 sinon.

Algorithme **valeur**

Entrées : liste d'entiers L , entier i

Type de sortie : entier

Variables : entier *resultat*

Début

$resultat \leftarrow -1$

Si $L \neq \text{NULL}$ alors :

 Si $i=1$ alors :

$resultat \leftarrow \text{tete}(L)$

 Sinon :

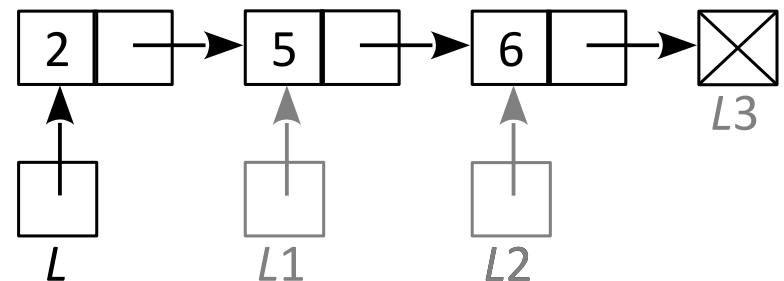
$resultat \leftarrow \text{valeur}(\text{suivant}(L), i-1)$

 Fin Si

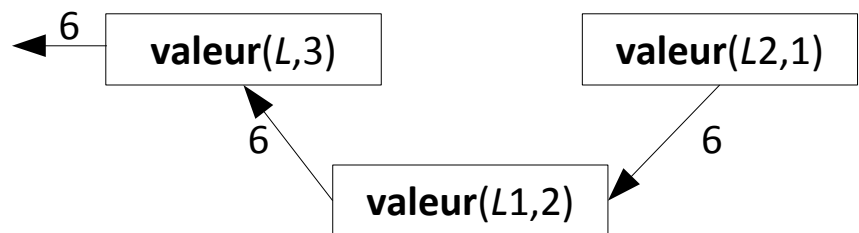
Fin Si

renvoyer *resultat*

Fin



Arbre d'exécution :



Facile pour les tableaux, "difficile" pour les listes

Plan du cours 3 – Structures de données

- Listes
- Piles et files
- Arbres

Files et piles

Files

FIFO “First In First Out”

File d'attente à la Poste

Piles

LIFO “Last In First Out”

Pile de documents à travailler

Files et piles

Files

FIFO “First In First Out”

File d'attente à la Poste



Gestion des buffers



<http://www.dessinateur.biz/blog/tag/file-dattente/>
<http://img.clubic.com/02989454-photo-cisco-crs3.jpg>

Piles

LIFO “Last In First Out”

Pile de documents à travailler



<http://fnhostile420.tumblr.com/post/1586779953/aporianonymous-i-have-a-to-do-pile>
<http://imageshack.us/photo/my-images/268/magicthegatheringback.jpg/>

Files et piles

Files

FIFO “First In First Out”

File d'attente à la Poste

Piles

LIFO “Last In First Out”

Pile de documents à travailler

Pourquoi utiliser ces structures de données ?

- Plus simple à programmer qu'une liste
- Fonctions plus limitées, adaptées aux besoins



Gestion des buffers



Files et piles

Files

FIFO "First In First Out"

File d'attente à la Poste

Quatre fonctions :

- **créer** : créer une file vide
- **enfiler** : ajouter un élément en fin de file
- **défiler** : lire la valeur de l'élément au début de la file en l'enlevant de la file
- **tester si vide** : savoir si la file est vide



Gestion des buffers



Piles

LIFO "Last In First Out"

Pile de documents à travailler

Quatre fonctions :

- **créer** : créer une pile vide
- **empiler** : ajouter un élément en haut de la pile
- **dépiler** : lire la valeur de l'élément en haut de la pile en l'enlevant de la pile
- **tester si vide** : savoir si la pile est vide



Files et piles

Files

implémentable avec liste
doublement chaînée

FIFO "First In First Out"

File d'attente à la Poste

Quatre fonctions :

- **créer** : créer une file vide
- **enfiler** : ajouter un élément en fin de file
- **défiler** : lire la valeur de l'élément au début de la file en l'enlevant de la file
- **tester si vide** : savoir si la file est vide



Gestion des buffers



Piles

implémentable avec liste
simplement chaînée

LIFO "Last In First Out"

Pile de documents à travailler

Quatre fonctions :

- **créer** : créer une pile vide
- **empiler** : ajouter un élément en haut de la pile
- **dépiler** : lire la valeur de l'élément en haut de la pile en l'enlevant de la pile
- **tester si vide** : savoir si la pile est vide



Plan du cours 3 – Structures de données

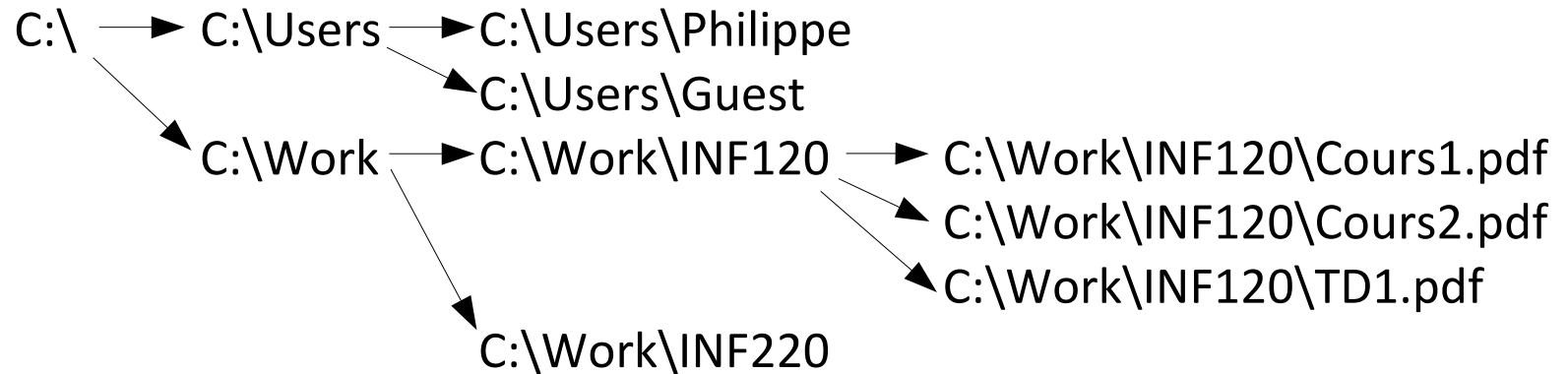
- Listes
- Piles et files
- Arbres

Intérêt des arbres

Intérêt des arbres :

- représentation d'un objet qui a une structure arborée :

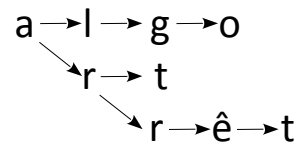
→ contenu d'un disque dur :



- stockage astucieux d'éléments

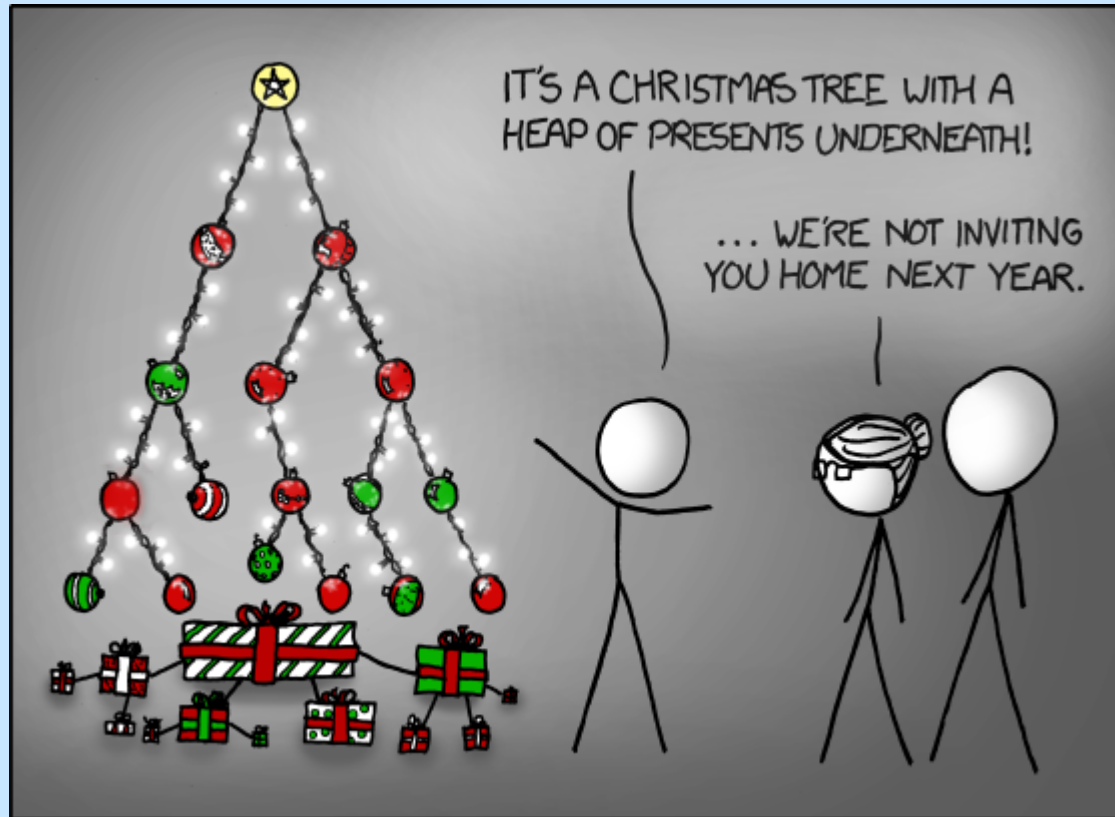
→ trouver rapidement le minimum des valeurs stockées

→ stocker un dictionnaire de manière compacte :



Arbre

La "minute xkcd" - Arbre



<http://xkcd.com/835>

<http://xkcd.free.fr/?id=835>

- Voici un **arbre** de Noël avec un **tas** de cadeaux en dessous !

- ... L'année prochaine, on ne t'invitera pas à la maison.

Définition récursive d'un arbre

Un **arbre** :

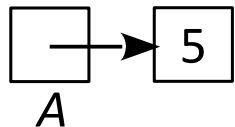
- soit une **feuille**, qui contient une valeur, mais n'a pas d'enfant

- soit un **noeud** qui contient une valeur, et un **tableau d'enfants** dont chaque case pointe vers un **arbre**

Définition illustrée d'un arbre

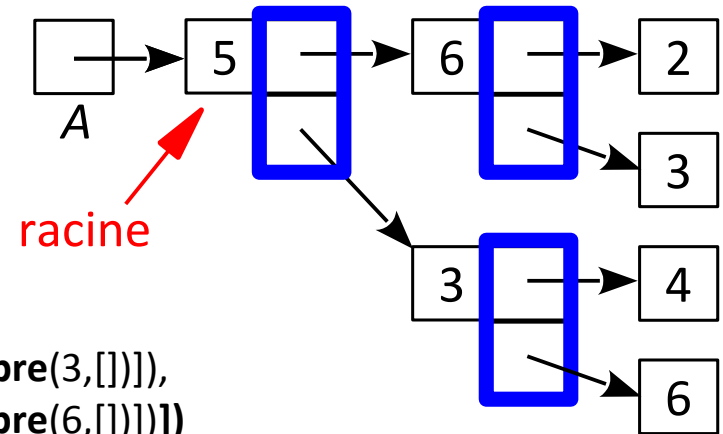
Un **arbre** :

- soit une **feuille**, qui contient une valeur, mais n'a pas d'enfant



$A \leftarrow \text{CreeArbre}(5, [])$

- soit un **noeud** qui contient une valeur, et un **tableau d'enfants** dont chaque case pointe vers un **arbre**



$A \leftarrow \text{CreeArbre}(5, [\text{CreeArbre}(6, [\text{CreeArbre}(2, []), \text{CreeArbre}(3, [])]), \text{CreeArbre}(3, [\text{CreeArbre}(4, []), \text{CreeArbre}(6, [])])])$

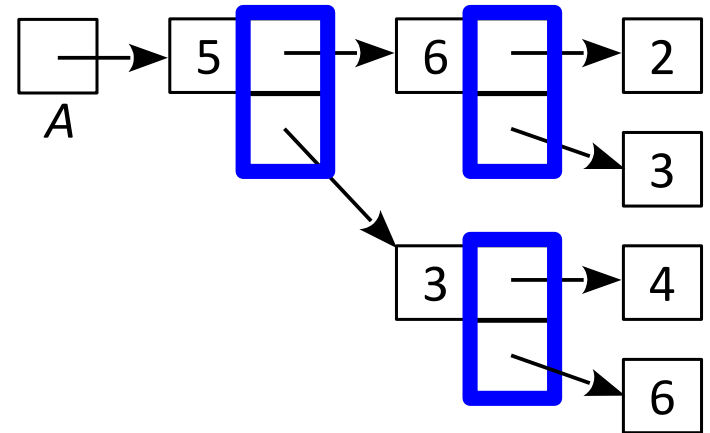
Si chaque **tableau d'enfants** a au plus deux cases, c'est un **arbre binaire**.

Fonctions de base sur les arbres

Tester si l'arbre est une feuille :
estFeuille(A)

Récupérer la valeur de la racine de l'arbre
racine(A)

Récupérer le tableau des enfants de la racine de l'arbre
enfants(A)



Fonctions de base sur les arbres

Tester si l'arbre est une feuille :

estFeuille(A)

Type de sortie pour un arbre d'entiers : un booléen

Récupérer la valeur de la racine de l'arbre

racine(A)

Type de sortie pour un arbre d'entiers : un entier

Récupérer le tableau des enfants de la racine de l'arbre

enfants(A)

Type de sortie pour un arbre d'entiers : un tableau d'arbres d'entiers

