

Algorithmique

Programmation Objet

Python



Andrea G. B. Tettamanzi

Université de Nice Sophia Antipolis

Département Informatique

andrea.tettamanzi@unice.fr

CM - Séance 9



Arbres et Graphes



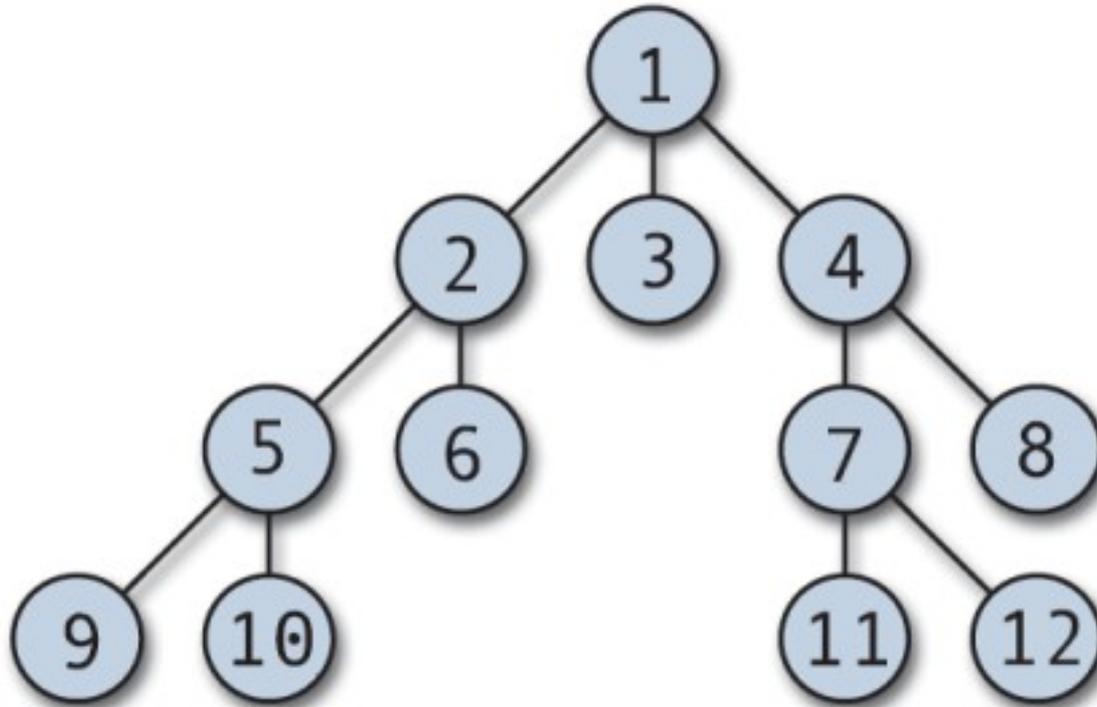
Plan

- Arbres
 - Définitions
 - Parcours
 - Réalisation
- Graphes

Arbre

- Structure de données récursive
- Un arbre est formé par
 - Un nœud (dit « racine »), contenant
 - Des données ou une référence à des données
 - Des références (ou pointeurs) à des (sous-)arbres
 - Zéro ou plus sous-arbres
- Un nœud n'ayant pas des sous-arbres est dit « feuille »
- Les autres nœuds sont dits « nœuds internes »
- Nous avons déjà rencontré ce type de structure quand on a étudié les tas

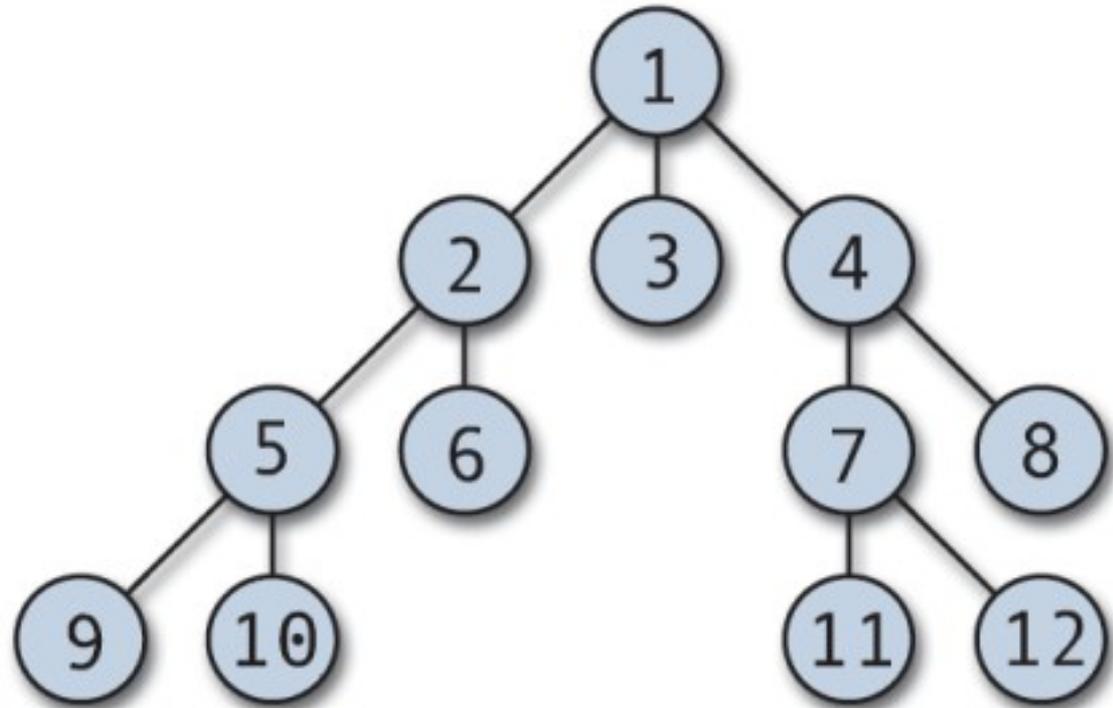
Arbre



Arbre

- La racine r de l'arbre est l'unique nœud ne possédant pas de parent
- Tout nœud x qui n'est pas la racine a
 - un unique parent, noté $x.\text{parent}$ ou $\text{parent}(x)$ (appelé « père » parfois)
 - 0 ou plusieurs fils ; $x.\text{fils}$ ou $\text{fils}(x)$ désigne l'ensemble des fils de x
- Si x et y sont des nœuds tels que x soit sur le chemin de r à y ,
 - x est un ancêtre de y
 - y est un descendant de x
- Les feuilles n'ont pas de fils

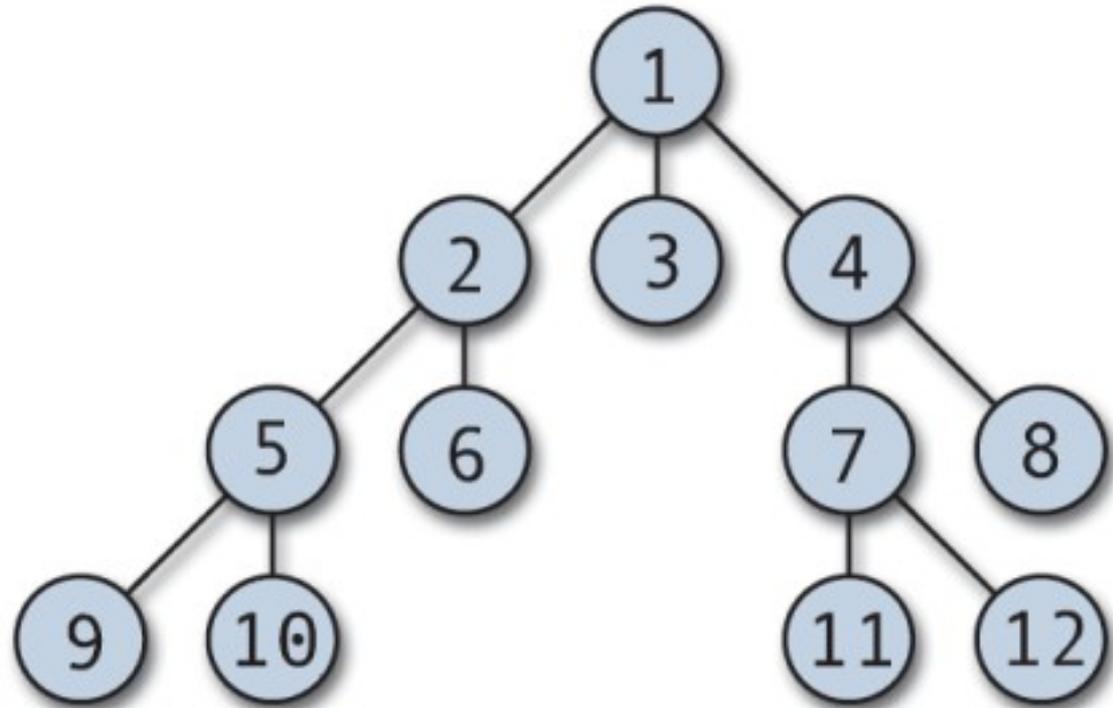
Arbre



Arbre

- Quand il n'y a pas d'ambiguïté, on regarde les arêtes d'un arbre comme étant orienté de la racine vers les feuilles
- La profondeur d'un nœud (*depth*) est définie récursivement par
 - $\text{prof}(v) = 0$, si v est la racine
 - $\text{prof}(v) = \text{prof}(\text{parent}(v)) + 1$
- La hauteur d'un nœud (*height*) est la plus grande profondeur d'une feuille du sous-arbre dont il est la racine

Arbre



Arbre : Utilisation

- Les arbres sont un peu partout en Informatique
- Représenter la structure syntaxique d'expressions (*parsing*)
 - Mathématiques ou logiques
 - De langages de programmations
 - Du langage naturel
- Gérer des bases de données
- Indexation de fichiers.
- Tri par tas

- Ils permettent des recherches rapides et efficaces.

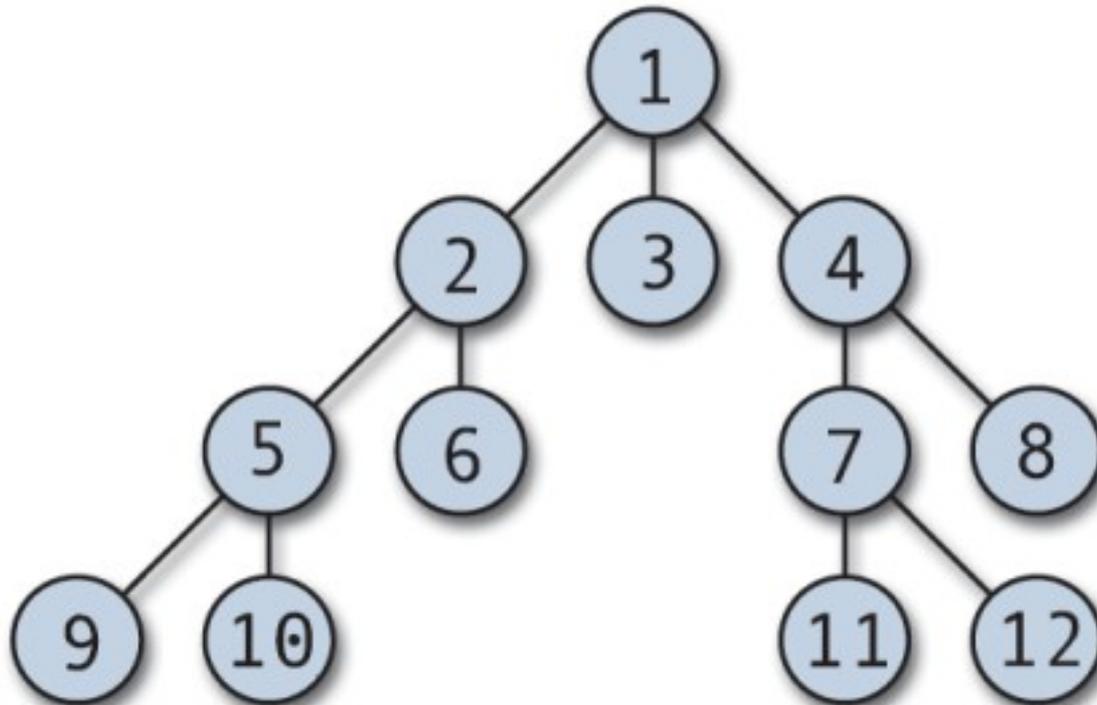
Arbre : Parcours

- Parcours (*tree traversal*) :
 - on traverse l'ensemble des nœuds de l'arbre
- Parcours en largeur d'abord (*breadth first*)
- Parcours en profondeur d'abord (*depth first*)
 - Préfixé
 - Infixé
 - Postfixé

Parcours en largeur d'abord

- On visite la racine
- Puis on répète le processus suivant jusqu'à avoir visité tous les sommets :
 - visiter un fils non visité du sommet le moins récemment visité qui a au moins un fils non visité
- On visite tous les sommets à la profondeur 1,
- puis tous ceux à la profondeur 2,
- puis tous ceux à la profondeur 3
- etc...

Parcours en largeur d'abord



Parcours en largeur d'abord

Liste ParcoursEnLargeur()

F ← File()

F.enfiler(racine())

L ← Liste()

tant que non F.estVide()

 x ← F.premier() ; F.défiler()

 L.ajouter(x)

 pour chaque fils y de x

 F.enfiler(y)

renvoyer L

Parcours en largeur d'abord avec passes

Liste ParcoursEnLargeurAvecPasses()

F1 ← File() ; F2 ← File()

F1.enfiler(racine())

L ← Liste()

répéter :

 tant que non F1.estVide()

 x ← F1.premier() ; F1.défiler()

 L.ajouter(x)

 pour chaque fils y de x

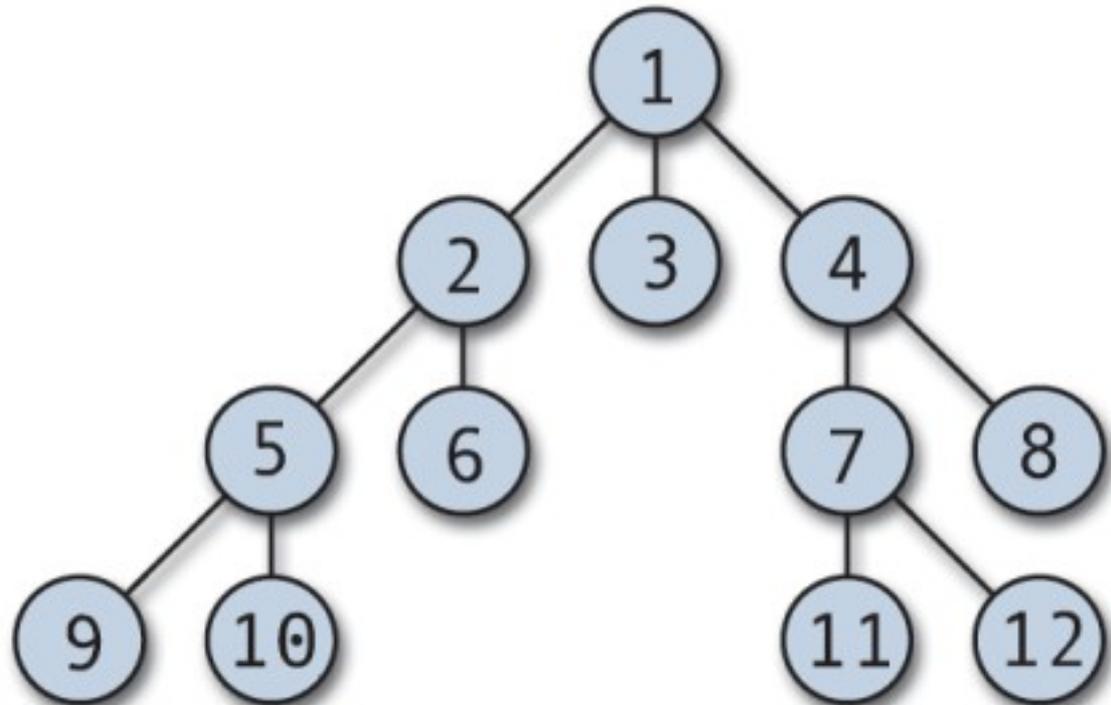
 F2.enfiler(y)

 échanger(F1, F2) # Fin d'une passe, début de la suivante

 tant que non F1.estVide()

renvoyer L

Parcours en largeur d'abord avec passes



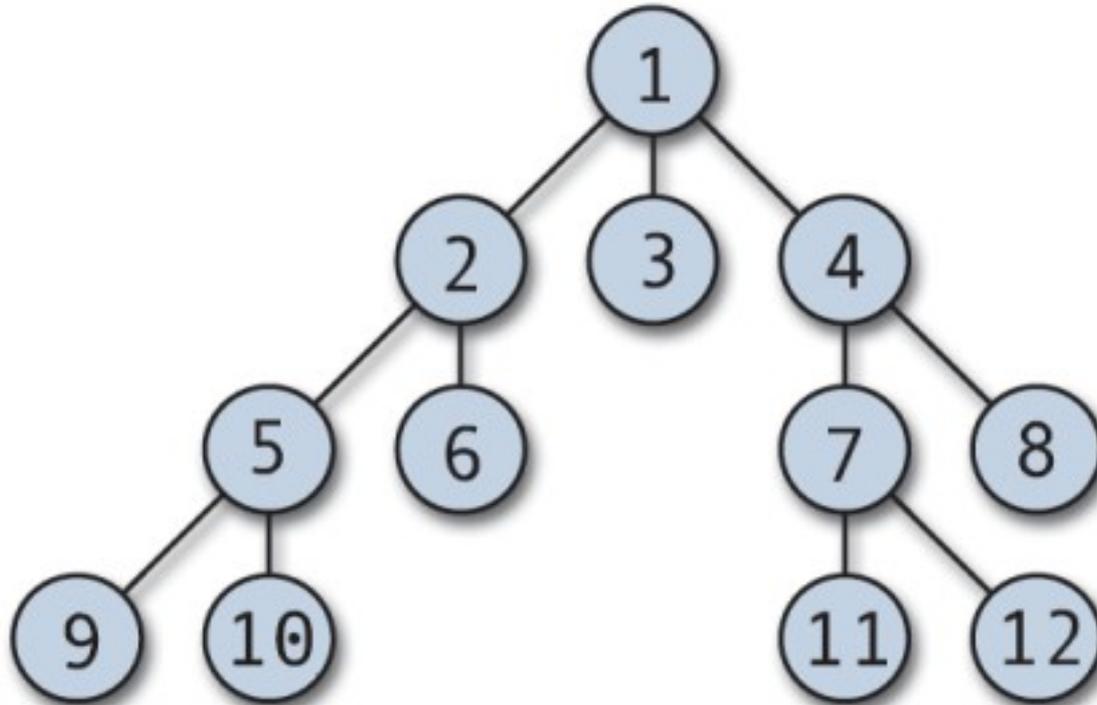
Parcours en profondeur d'abord

- Défini de façon récursive
- visit(noeud x)
 previsit(x)
 pour chaque fils y de x
 visit(y)
 postvisit(x)
- Premier appel : visit(T.racine())

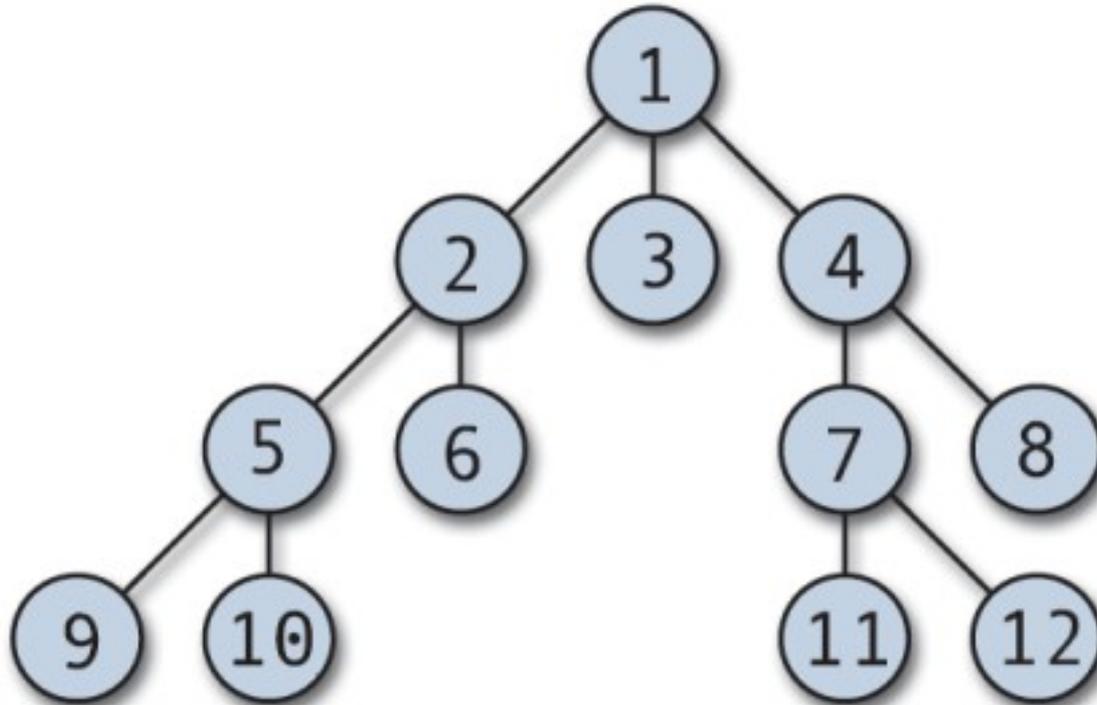
Parcours en profondeur d'abord

- Ordre préfixé ou postfixé dépend des fonctions previsit et postvisit
- Si previsit(x) : met x dans liste
 - alors liste contient l'ordre préfixé
- Si c'est postvisit qui le fait
 - alors liste contiendra l'ordre postfixé

Parcours en profondeur d'abord



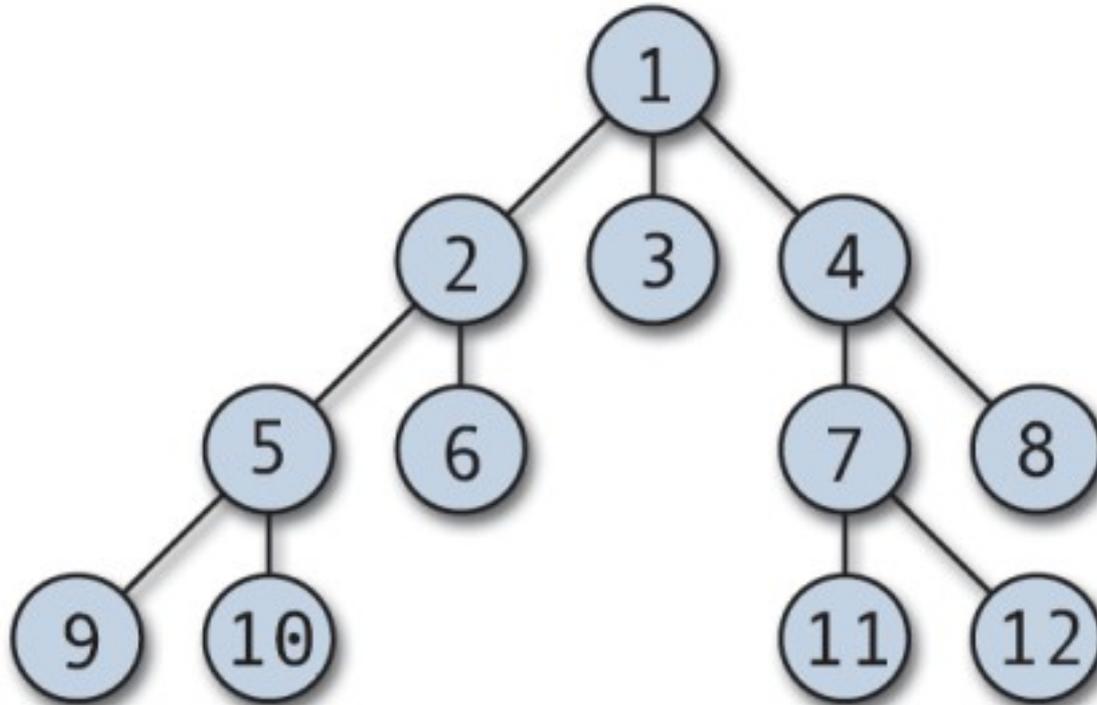
Parcours en profondeur d'abord



Parcours infixé

- Valable uniquement pour les arbre binaires (2 fils au plus)
- visit(sommet x)
previsit(x)
si fils gauche y existe alors visit(y)
invisit(x)
si fils droit y existe alors visit(y)
postvisit(x)
- Premier appel : visit(T.racine())
- invisit(x) place x dans la liste

Parcours en profondeur d'abord



Profondeur d'abord itérative

- On peut éviter d'utiliser un algorithme récursif pour représenter un parcours en profondeur d'abord
- Il faut utiliser une pile
 - Visiter un fils revient à empiler le père
 - Et visiter le fils (qui va être empilé par ces fils et ainsi de suite)
 - Remonter (terminer l'appel récursif) revient à dépiler
 - Quand il n'y a plus de fils, on reprend le sommet de la pile, on dépile et on passe au fils suivant

Arbre : réalisation

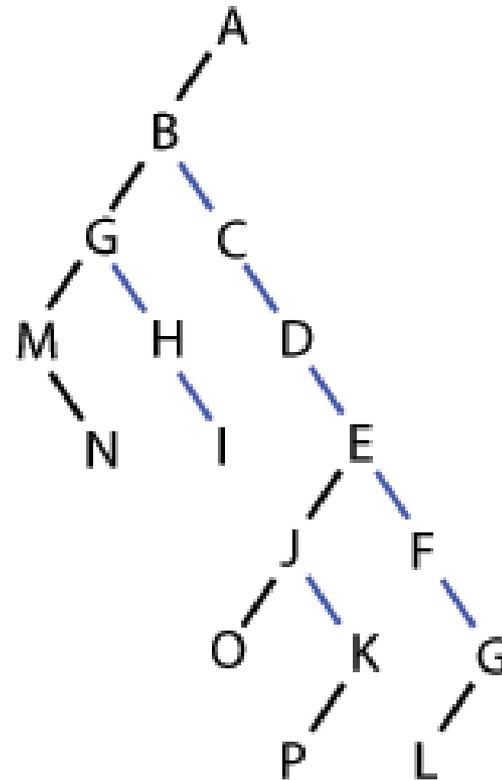
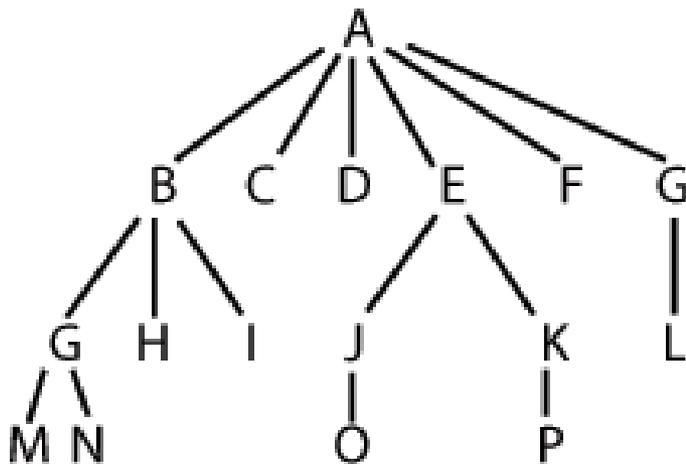
- Représentation des fils
 - Par une liste :
 - Le parent possède un premier fils
 - Chaque sommet possède un pointeur vers son frère suivant (liste chaînée des fils)
- Par un tableau si le nombre de fils est connu à l'avance (arbre k-aire)
- Dans le cas binaire, le parent possède le fils gauche et le fils droit

Arbre : réalisation

- Arbre binaire complet :
 - on peut utiliser un tableau pour représenter tout l'arbre
 - voir exemple du tas

Arbre non binaire

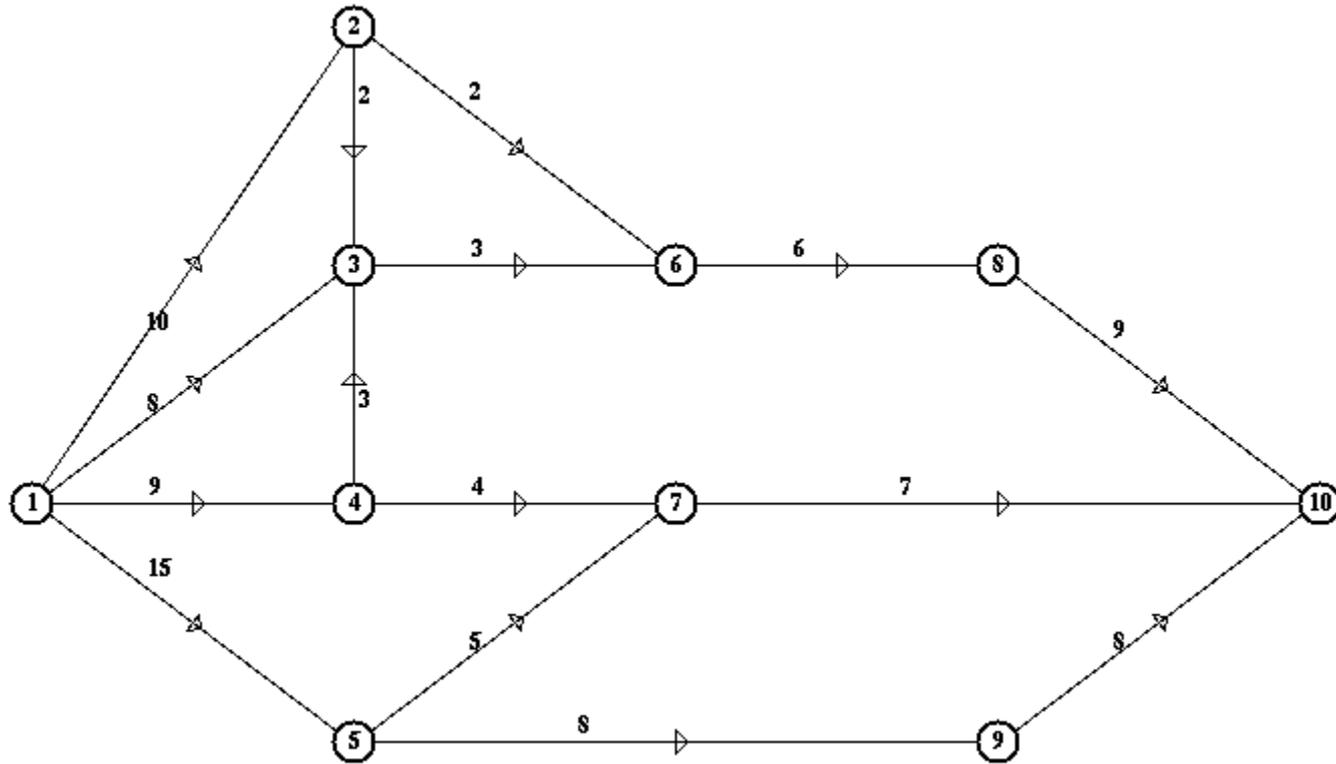
- Tout arbre non binaire peut être représenté par un arbre binaire



Graphe orienté

- Un Graphe Orienté $G=(X,U)$ est déterminé par la donnée :
 - d'un ensemble de sommets ou nœuds X
 - d'un ensemble ordonné U de couples de sommets appelés arcs.
- Si $u = (i, j)$ est un arc de G , alors
 - i est l'extrémité initiale de u
 - j est l'extrémité terminale de u .
- Les arcs ont un sens (« orientés »).
 - L'arc $u = (i, j)$ va de i vers j .
- Ils peuvent être munis d'un coût, d'une capacité etc. (arcs étiquetés)

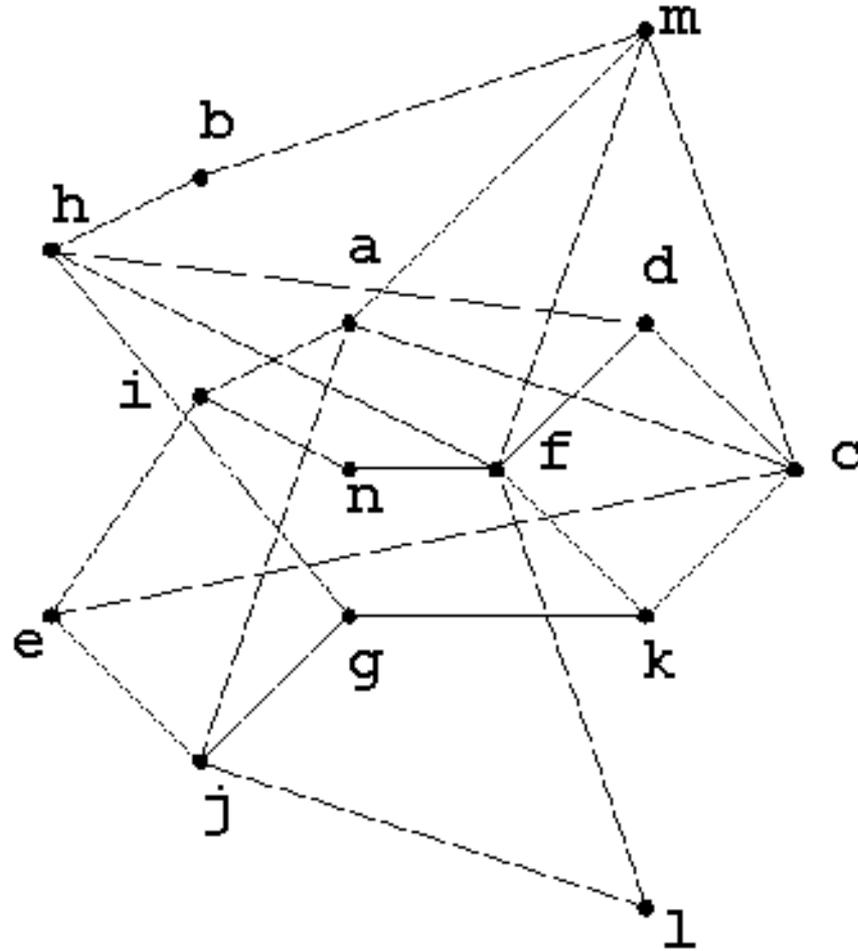
Graphe



Graphe non orienté

- Un Graphe Orienté $G=(X,U)$ est déterminé par la donnée :
 - d'un ensemble de sommets ou nœuds X
 - d'un ensemble de paires de sommets appelées « arêtes ».
- Les arêtes ne sont pas orientées

Graphe non orienté



Chemins et circuits

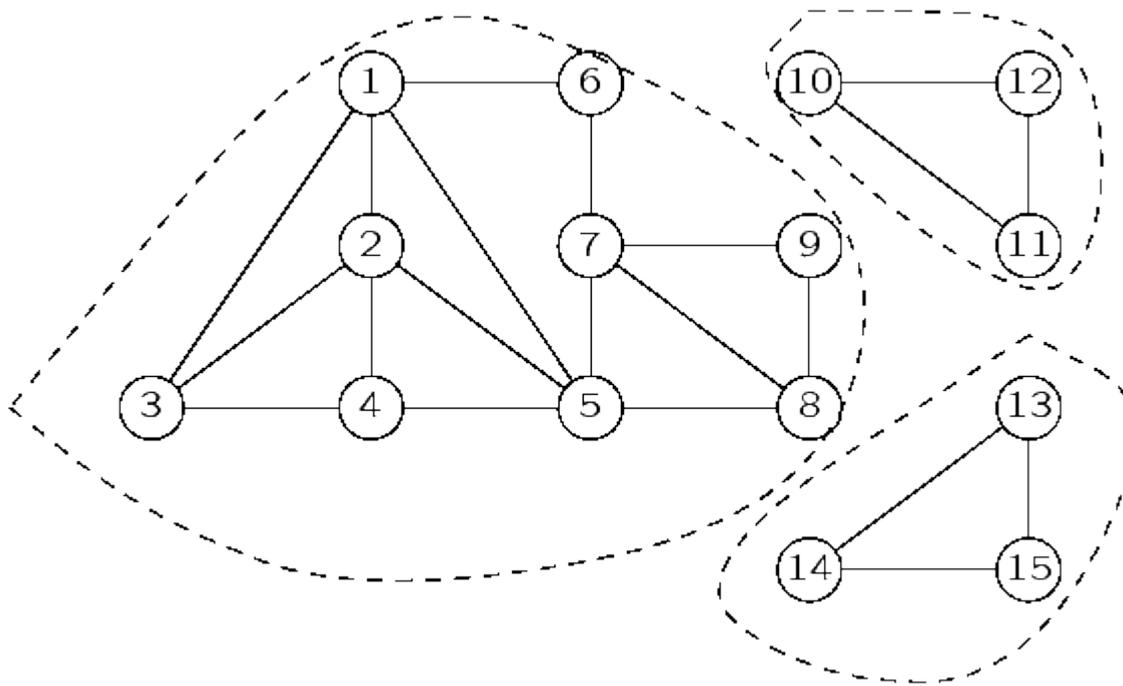
- Chemin de longueur q : séquence de q arcs $\{u_1, u_2, \dots, u_q\}$ telle que
 - $u_1 = (i_0, i_1)$
 - $u_2 = (i_1, i_2)$
 - $u_q = (i_{q-1}, i_q)$
- Chemin : tous les arcs orientés dans le même sens
- Circuit : chemin dont les extrémités coïncident

Chaînes et cycles

- Chaîne de longueur q : séquence de q arêtes $\{u_1, u_2, \dots, u_q\}$ telle que
 - $u_1 = (i_0, i_1)$
 - $u_2 = (i_1, i_2)$
 - $u_q = (i_{q-1}, i_q)$
- Cycle : chaîne dont les extrémités coïncident

Connexité

- Connexité : un graphe non orienté est connexe s'il existe une chaîne entre tout paire de sommets



Arbres comme graphes

- Un arbre est un graphe non orienté connexe et sans cycle
- Un graphe non orienté G ayant n sommets est un arbre si et seulement si il vérifie l'une des deux propriétés
 - G est connexe et possède $n - 1$ arêtes
 - G n'a pas de cycle et a $n - 1$ arêtes

Merci de votre attention

