

TD6 : Structures de données

[version imprimable](#)

Partie A : Tableaux statiques

Exercice 1

On considère un ensemble de k données stockés dans un tableau de données statique T de n cases (avec $0 \leq k \leq n$).

Remarques :

- Les cases du tableau sont numérotées de 0 à $n - 1$
- Les données sont de type quelconque mais chaque case ne peut contenir qu'une donnée
- Si i est un indice de case, $T[i]$ désigne le contenu de la case
- n est fixé mais k varie en fonction du nombre de données stockées

1. Le stockage est dense, autrement dit: les données sont stockés dans les k premières cases du tableau. Ainsi, les cases de 0 à $k - 1$ sont occupées et l'indice k désigne la première case libre.

- Ecrire un algorithme permettant d'insérer une nouvelle donnée t dans le tableau T
- Ecrire un algorithme de *recherche* qui prend en argument une donnée t et retourne :
 - le numéro de toutes les cases contenant t si t est présent dans le tableau
 - une liste vide sinon ("donnée absente")
- Ecrire un algorithme de *suppression* prend en argument une donnée t et :
 - supprime toutes les occurrences de t du tableau si t est présent dans le tableau
 - Ne fait rien sinon
- Donner la complexité de ces algorithmes.

2. On suppose maintenant qu'il n'y a pas de doublons dans le tableau, autrement dit $\forall i, j < k$, si $i \neq j$ alors $T[i] \neq T[j]$. Réécrire les algorithmes de recherche, d'insertion et de suppression et donner leur complexité.

3. On suppose maintenant qu'il existe un ordre $<$ sur les données. $\forall i, j < k$, si $i < j$ alors $T[i] < T[j]$. Réécrire les algorithmes de recherche, d'insertion et de suppression et donner leur complexité.

4. Que faire quand le tableau est plein?

Exercice 2 (*)

On appelle *liste* une structure abstraite ordonnée telle que l'on puisse accéder de manière directe à l'élément i et à laquelle on puisse ajouter (et supprimer) autant d'éléments que l'on souhaite. Une caractéristique importante de cette structure est son nombre d'éléments k .

Une implémentation des listes peut être effectuée comme suit:

- On commence par créer un tableau de taille $n = 1$, le nombre initial d'éléments étant $k = 0$

- A chaque ajout d'élément:
 - si $k < n$,
 - ajouter l'élément à la position k
 - $k \leftarrow k + 1$
 - sinon :
 - allouer un tableau à $2 * n$ éléments et $n \leftarrow n * 2$
 - copier les k premiers éléments du tableau initial dans le nouveau tableau & supprimer le tableau initial.
 - ajouter l'élément à la position k
 - $k \leftarrow k + 1$

Montrez que la complexité de l'ajout de k éléments à la fin d'une liste originellement vide est $O(k)$.

Partie B : Tables de hachage



Soit U un "univers" dont les éléments sont appelés *clés*. Soit E un ensemble de clés. On suppose que l'on a une fonction $h: U \rightarrow \{0, \dots, n-1\}$, dite *fonction de hachage* (ou *hashcode*). Une *table de hachage* est un tableau T de taille n tel que $T[i]$ est une liste contenant les éléments x de E tels que $h(x)=i$. Si deux éléments de E ont le même hashcode, on dit qu'il y a *collision*.

Exercice 1

Donnez des algorithmes pour rechercher, insérer & supprimer un élément dans une table de hachage. Donnez leur complexité dans le cas le meilleur, le pire & en moyenne.

(**) Déduisez-en la valeur optimale (en ordre de grandeur) de n en fonction du nombre d'éléments stockés k , ainsi qu'une contrainte sur la fonction de hachage.

Exercice 2

Il arrive souvent que l'on ne sache pas à l'avance combien d'éléments contient E & que l'on mette les éléments de E dans T l'un après l'autre sans savoir quand on s'arrêtera. Donnez une ``politique'' efficace de gestion de la taille de T .

Exercice 3 (*)

Soit S un ensemble de nombres à trier, on répartit S en une table de hachage tel que la fonction de hachage soit croissante ($x \leq y \Rightarrow h(x) \leq h(y)$). On trie chaque paquet, puis on concatène. On appelle ce tri le *tri par paquets*.

- Donnez une fonction de hachage simple & croissante.
- Quelle est la complexité de cet algorithme dans le cas le meilleur, le pire & en moyenne.

Partie C : Dictionnaires

Un *dictionnaire* est une structure de données (python) qui se présente ainsi:

```
D = {clé_1:valeur_1, clé_2:valeur_2, ..., clé_n:valeur_n}
```

Les clés pouvant être de (presque) n'importe quel type (& pas seulement l'ensemble $\{0, \dots, n-1\}$ comme avec une liste).



- On accède à `valeur_i`, la valeur associée à `clé_i` par `D[clé_i]`.
- L'opération `D[clé_p] ← valeur_p`,
 - si `clé_p` n'est pas une clé de `D`, ajoute cette nouvelle clé à `D` & lui associe la valeur `valeur_p`
 - si `clé_p` est déjà une clé de `D`, elle change la valeur qui lui est associée en `valeur_p`.

Exercice 1

Donnez une implémentation efficace des dictionnaires. Quelle est alors la complexité (dans le cas le meilleur, le pire & en moyenne) des fonctions de base (recherche, ajout d'un élément,...) sur un dictionnaire.

Exercice 2

Utilisez un dictionnaire pour écrire un algorithme qui compte le nombre d'occurrences de chaque mot d'un texte.

Exercice 3

Utilisez un dictionnaire pour écrire un algorithme qui supprime les doublons d'une liste. Donnez sa complexité (dans le cas le pire, le meilleur & en moyenne).

[td2-2018-2019](#)

[td4-2018-2019](#)

From:

<https://wiki.centrale-med.fr/informatique/> - **WiKi informatique**



Permanent link:

https://wiki.centrale-med.fr/informatique/tc_info:td2

Last update: **2019/11/20 13:26**