

Recueil d'exercices d'Algorithmes et Structures de Données (ASD)

Partie 2 : Structures linéaires

Version 1.0
10 mai 2023

© Olivier Cuisenaire, 2023

Table des matières

Chapitre X : Allocation dynamique	1
Exercice X.1 new et delete	1
Exercice X.2 ::operator new, new(p),	2
Exercice X.3 vector::emplace et	3
Solutions.....	4
Chapitre 4 : Structures linéaires	5
Exercice 4.1 std::vector à capacité inchangée	5
Exercice 4.2 std::vector à capacité qui varie	7
Exercice 4.3 Complexités de std::vector	8
Exercice 4.4 Tableau d'entiers redimensionnable.....	10
Exercice 4.5 Tableau générique redimensionnable (struct)	11
Exercice 4.6 Tableau générique redimensionnable (class)	12
Exercice 4.7 Pile avec une liste simplement chaînée	12
Exercice 4.8 Pile avec une liste simplement chaînée (2)	13
Exercice 4.9 Tri par sélection d'une std::list	13
Exercice 4.10 Tri par sélection d'une std::forward_list	14
Exercice 4.11 Inversion d'une std::forward_list	14
Exercice 4.12 Inversion d'une std::list	14
Exercice 4.13 Insertion dans un tas	15
Exercice 4.14 Suppression du sommet d'un tas	15
Exercice 4.15 Création d'un tas	15
Exercice 4.16 Tri par tas	16
Exercice 4.17 Tas dans la librairie <algorithm>	16
Exercice 4.18 Coût en mémoire des structures de donnée	18
Exercice 4.19 Itérateurs et splice.....	19
Exercice 4.20 Algorithme de Dijkstra.....	22
Solutions.....	23

Chapitre X : Allocation dynamique

Exercice X.1 *new et delete*

Soit le code suivant

```
#include <iostream>

using namespace std;

class C {
    int i;
public:
    C() : i(0) { cout << "CD " << flush; }
    C(int i) : i(i) { cout << "C" << i << " " << flush; }
    ~C() { cout << "D" << i << " " << flush; }
};

int main() {
    auto p1 = f();
    auto p2 = f(2);
    g(p2);
    p2 = f(3);
    g(p1);
    g(p2);
}
```

Ecrivez les fonctions f, g et éventuelles surcharges de sorte que le programme affiche ce qui suit à l'exécution

CD C2 D2 C3 D0 D3

Exercice X.2 **::operator new, new(p), ...**

Soit le code suivant

```
#include <iostream>

using namespace std;

class C {
    int i;
public:
    C() : i(0) { cout << "CD " << flush; }
    C(int i) : i(i) { cout << "C" << i << " " << flush; }
    ~C() { cout << "D" << i << " " << flush; }
};

int main() {
    void *p1 = f(), *p2 = f();
    f(p1);
    f(p2,4);
    g((C*)p2);
    f(p2,1);
    g((C*)p1);
    ::operator delete(p1);
    g((C*)p2);
    ::operator delete(p2);
}
```

Ecrivez les fonctions f, g et éventuelles surcharges de sorte que le programme affiche ce qui suit à l'exécution

CD C4 D4 C1 D0 D1

Exercice X.3 `vector::emplace` et ...

Soit la classe C suivante

```
class C {
    int i;
public:
    C() : i(0) { cout << "CD " << flush; }
    C(int i) : i(i) { cout << "C" << i << " " << flush; }
    C(C const& c) : i(c.i) { cout << "Cp" << i << " " << flush; }
    C& operator=(C const& c) { i = c.i; cout << "=" << i << " " << flush; }
    return *this; }
    ~C() { cout << "D" << i << " " << flush; }
};
```

Qu'affiche le code suivant à chacune de ses lignes

Code	Affichage
<code>int main() {</code>	
<code>vector<C> v(2);</code>	
<code>v.pop_back();</code>	
<code>v.push_back(C(1));</code>	
<code>v.clear();</code>	
<code>v.emplace_back(2);</code>	
<code>v.emplace_back(3);</code>	
<code>v.front() = C(4);</code>	
<code>v.pop_back();</code>	
<code>}</code>	

Solutions

Exercice X.1 new et delete

```
C* f() { return new C(); }

C* f(int i) { return new C(i); }

void g(C* p) { delete p; }
```

Exercice X.2 ::operator new, new(p), ...

```
void* f() { return ::operator new(sizeof(C)); }

void f(void* p) { new(p) C; }

void f(void* p, int i) { new(p) C(i); }

void g(C* p) { p->~C(); }

// ou à partir de C++17, void g(C* p) { std::destroy_at(p); }
```

Exercice X.3 vector::emplace et ...

<code>int main() {</code>	
<code>vector<C> v(2);</code>	CD CD
<code>v.pop_back();</code>	D0
<code>v.push_back(C(1));</code>	C1 Cp1 D1
<code>v.clear();</code>	D1 D0
<code>v.emplace_back(2);</code>	C2
<code>v.emplace_back(3);</code>	C3
<code>v.front() = C(4);</code>	C4 =4 D4
<code>v.pop_back();</code>	D3
<code>}</code>	D4

Chapitre 4 : Structures linéaires

Exercice 4.1 *std::vector à capacité inchangée*

Soit la classe C ci-dessous, dont vous pouvez trouver une copie ici :

<https://gist.github.com/ocuisenaire/2eaef33afb297bae02334b799299d020>

```
class C {
    int i;
public:
    C(); // CD
    C(int i); // C#
    C(C const& c); // Cc#
    C(C && c) noexcept; // Cm#, c.i vaut -1 après
    C& operator=(C const& c); // =c# ou =c#x si auto-affectation
    C& operator=(C && c) noexcept; // =m# ou =m#x si auto-affectation,
    // c.i vaut -2 après
    ~C(); // D#
    friend std::ostream & operator<< (std::ostream & out, C const& c) {
        return out << c.i << std::flush;
    }
}; // où # affiche la valeur de i

C::C() : i(0) { cout << "CD " << flush; }

C::C(int i) : i(i) { cout << "C" << i << " " << flush; }

C::C(C const& c) : i(c.i) { cout << "Cc" << i << " " << flush; }

C::C(C && c) noexcept : i(c.i) { c.i = -1;
    cout << "Cm" << i << " " << flush; }

C& C::operator=(C const& c) {
    if (&c == this) { cout << "=c" << i << "x " << flush; }
    else { i = c.i; cout << "=c" << i << " " << flush; }
    return *this;
}

C& C::operator=(C && c) noexcept {
    if (&c == this) { cout << "=m" << i << "x " << flush; }
    else { i = c.i; c.i = -2; cout << "=m" << i << " " << flush; }
    return *this;
}

C::~~C() { cout << "D" << i << " " << flush; }
```

Indiquez ce qu'affiche chaque ligne du code suivant.

<code>int main() {</code>	
<code>vector<C> v;</code>	
<code>v.reserve(10);</code>	
<code>v.emplace_back();</code>	
<code>v.emplace_back(1);</code>	
<code>v.emplace_back(C(2));</code>	
<code>v.push_back(3);</code>	
<code>v.push_back(C(4));</code>	
<code>v[0] = v[4];</code>	
<code>v[1] = v[1];</code>	
<code>v[2] = C(2);</code>	
<code>v[3] = 3;</code>	
<code>v[4] = std::move(v[4]);</code>	
<code>v.insert(v.begin()+2,C(5));</code>	
<code>v.erase(v.begin()+1);</code>	
<code>v.clear();</code>	
<code>}</code>	

Exercice 4.2 *std::vector à capacité qui varie*

Avec la même classe C qu'à l'exercice 4.1, qu'affiche le code suivant si le compilateur utilisé multiplie par un facteur 2 la capacité quand c'est nécessaire ? Notez l'absence d'appel à la méthode `vector<C>::reserve(...)`

<code>int main() {</code>	
<code>vector<C> v;</code>	
<code>v.emplace_back();</code>	
<code>v.emplace_back(1);</code>	
<code>v.emplace_back(C(2));</code>	
<code>v.emplace_back(3);</code>	
<code>v.insert(v.begin()+2,C(4));</code>	
<code>v.insert(v.begin()+3,C(5));</code>	
<code>v.erase(v.begin()+1);</code>	
<code>}</code>	

Exercice 4.3 Complexités de `std::vector`

Quelle est la complexité des extraits de fonctions suivantes en fonction de N (M ou L)

<pre>void f1(vector<int>& v, size_t N) { size_t M = v.size(); for(size_t i = 0; i < N; ++i) { v.insert(v.begin(), i); v.pop_back(); } }</pre>	
<pre>vector<int> f2(size_t N) { vector<int> v; for(size_t i = 0; i < N; ++i) { v.insert(v.begin(), i); v.pop_back(); } return v; }</pre>	
<pre>vector<int> f3(size_t N) { vector<int> v; for(size_t i = 0; i < N; ++i) { v.push_back(i*i); } return v; }</pre>	
<pre>vector<int> f4(size_t N) { vector<int> v; for(size_t i = 0; i < N; ++i) { v.insert(v.begin() + v.size() / 2, i); } return v; }</pre>	
<pre>void f5(vector<int>& v, vector<int>& w, int L) { size_t N = v.size(), M = w.size(); for(size_t i = 0; i < L; ++i) { swap(v, w); } }</pre>	

```
vector<vector<int>> f6(size_t N) {
    vector<vector<int>> v;

    for(int i = 1; i <= N; ++i)
        v.emplace_back(i);

    for(auto& w : v)
        generate(w.begin(),w.end(),
            [N]() {
                return rand() % N;
            });

    sort(v.begin(),v.end(),
        [](vector<int> const& a,
            vector<int> const& b) {
            return accumulate(a.begin(),a.end(),0) <
                accumulate(b.begin(),b.end(),0);
        });

    return v;
}
```

```
vector<vector<int>> f7(size_t N) {
    vector<vector<int>> v;

    for(int i = 1; i <= N; ++i)
        v.emplace_back(i);

    for(auto& w : v)
        generate(w.begin(),w.end(),
            [N]() {
                return rand() % N;
            });

    sort(v.begin(),v.end(),
        [](vector<int> const& a,
            vector<int> const& b) {
            return a.front() < b.front();
        });

    return v;
}
```

Exercice 4.4 *Tableau d'entiers redimensionnable*

Définissez la fonction `insérer_en_fin` qui ajoute l'entier `val` en fin de tableau dont les données, taille et capacité sont stockée dans la structure `Tableau`, en réallouant si nécessaire la mémoire avec une capacité double.

```
#include <iostream>
using std::cout, std::endl, std::ostream;

struct Tableau {
    int* data = nullptr;
    size_t capacite = 0;
    size_t taille = 0;
};

void insérer_en_fin(Tableau& t, int val);
ostream& operator<<(ostream& out, Tableau const& t);

int main() {
    Tableau t1 { .data = nullptr, .capacite = 0, .taille = 0 };
    for(int i = 0; i < 5; ++i)
    {
        cout << t1.taille << "/" << t1.capacite << " : " << t1 << endl;
        insérer_en_fin(t1, i*i);
    }
    delete t1.data;
}

ostream& operator<<(ostream& out, Tableau const& t) {
    out << "{";
    for(size_t i = 0; i < t.taille; ++i) {
        if(i) out << ", ";
        out << t.data[i];
    }
    return out << "}";
}
```

Le programme ci-dessus doit alors afficher

```
0/0 : {}
1/1 : {0}
2/2 : {0, 1}
3/4 : {0, 1, 4}
4/4 : {0, 1, 4, 9}
```

Veillez à ce que la fonction `insérer_en_fin` offre une garantie forte sur le contenu du tableau en cas d'exception levée par la réallocation de mémoire.

Exercice 4.5 *Tableau générique redimensionnable (struct)*

Même exercice que le 4.4, mais cette fois le tableau stocke des éléments de types quelconque. Allocation de la mémoire et construction doivent maintenant être séparés, de même que destruction et libération de la mémoire. Par ailleurs, il faut définir la fonction `détruire` en plus de la fonction `insérer_en_fin`. En utilisant la classe C de l'exercice 4.1, le code suivant

```
#include <iostream>
using std::cout, std::endl, std::ostream;
#include "ClasseEspion.h"

template<typename T>
struct Tableau {
    T* data = nullptr;
    size_t capacite = 0;
    size_t taille = 0;
};

template<typename T>
void insérer_en_fin(Tableau<T>& t, T val);

template<typename T>
void détruire(Tableau<T>& t) noexcept;

template<typename T>
ostream& operator<<<(ostream& out, Tableau<T> const& t);

int main() {
    Tableau<C> tab { .data = nullptr, .capacite = 0, .taille = 0 };
    for(int i = 0; i < 5; ++i)
    {
        cout << tab.taille << "/" << tab.capacite << " : " << tab << endl;
        insérer_en_fin(tab, C(i * i));
        cout << endl;
    }
    détruire(tab);
}

template<typename T>
ostream& operator<<<(ostream& out, Tableau<T> const& t) {
    out << "{";
    for(size_t i = 0; i < t.taille; ++i) {
        if(i) out << ", ";
        out << t.data[i];
    }
    return out << "}";
}
```

Doit afficher le résultat suivant

```
0/0 : {}
C0 Cm0 D-1
1/1 : {0}
C1 Cm0 D-1 Cm1 D-1
2/2 : {0, 1}
C4 Cm0 Cm1 D-1 D-1 Cm4 D-1
3/4 : {0, 1, 4}
C9 Cm9 D-1
4/4 : {0, 1, 4, 9}
C16 Cm0 Cm1 Cm4 Cm9 D-1 D-1 D-1 D-1 Cm16 D-1
D16 D9 D4 D1 D0
```

La fonction `insérer_en_fin` doit offrir une garantie forte à condition que le constructeur de déplacement du type `T` soit `noexcept` ou absent. Il n'est nécessaire d'offrir aucune garantie s'il est présent mais pas `noexcept`.

Exercice 4.6 *Tableau générique redimensionnable (class)*

Réécrire le code de l'exercice 4.5 en faisant de `Tableau` une classe dont les données sont privées, et en transformant les différentes fonctions en méthodes de cette classe.

Exercice 4.7 *Pile avec une liste simplement chaînée*

Soit la structure de maillon suivante

```
template<typename T>
struct Maillon {
    T val;
    Maillon* nxt;
};
```

Ecrire les fonctions génériques nécessaires pour que le code suivant compile et affiche `Hello, World!`

```
int main() {
    Maillon<string>* pile = nullptr;
    for (string const& s : { "!", "World", ", ", "Hello" } )
        push(pile,s);
    while(not empty(pile)) {
        cout << top(pile);
        pop(pile);
    }
    cout << endl;
}
```

Exercice 4.8 Pile avec une liste simplement chaînée (2)

En utilisant la même structure de maillon qu'à l'exercice précédent, écrire la classe générique Pile pour que le code suivant compile et affiche Hello, World!

```
int main() {
    Pile<string> pile;
    for (string const& s : { "!", "World", ", ", "Hello" } )
        pile.push(s);
    while(not pile.empty()) {
        cout << pile.top();
        pile.pop();
    }
    cout << endl;
}
```

Exercice 4.9 Tri par sélection d'une std::list

En utilisant la méthode splice de std::list pour déplacer l'élément minimum plutôt que d'effectuer un échange comme lors du tri d'un tableau, écrivez la fonction générique tri_selection et l'operator<< qui permettent au programme suivant d'afficher 1 2 3 4 5 6 7.

```
int main() {
    list<const int> v {3, 5, 4, 7, 6, 1, 2};
    cout << v << endl;
    tri_selection(v);
    cout << v << endl;
}
```

Notez qu'il s'agit d'une liste d'entiers constants, et que l'on ne peut donc modifier le contenu des maillons, mais seulement les déplacer.

Notez également que comme on déplace plutôt que d'échanger l'élément minimum, les états intermédiaires du conteneur sont

```
{ 3, 5, 4, 7, 6, 1, 2 }
{ 1, 3, 5, 4, 7, 6, 2 }
{ 1, 2, 3, 5, 4, 7, 6 }
{ 1, 2, 3, 5, 4, 7, 6 }
{ 1, 2, 3, 4, 5, 7, 6 }
{ 1, 2, 3, 4, 5, 7, 6 }
{ 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 }
```

Exercice 4.10 *Tri par sélection d'une std::forward_list*

En utilisant la méthode `splice_after` de `std::forward_list` pour déplacer l'élément minimum plutôt que d'effectuer un échange comme les tableaux, écrivez la fonction générique `tri_selection` et l'opérateur `<<` qui permettent au programme suivant d'afficher 1 2 3 4 5 6 7.

```
int main() {  
    forward_list<const int> v {3, 5, 4, 7, 6, 1, 2};  
    cout << v << endl;  
    tri_selection(v);  
    cout << v << endl;  
}
```

Exercice 4.11 *Inversion d'une std::forward_list*

En utilisant la méthode `splice_after` de `std::forward_list` et pas sa méthode `reverse`, écrivez la fonction générique `reverse` et l'opérateur `<<` qui permettent au programme suivant d'afficher 1 2 3 4 5 6 7.

```
int main() {  
    forward_list<const int> v {7, 6, 5, 4, 3, 2, 1};  
    cout << v << endl;  
    reverse(v);  
    cout << v << endl;  
}
```

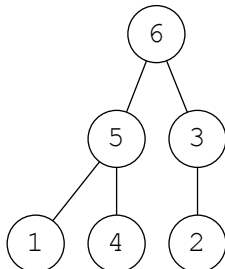
Exercice 4.12 *Inversion d'une std::List*

En utilisant la méthode `splice` de `std::list` et pas sa méthode `reverse`, écrivez la fonction générique `reverse` et l'opérateur `<<` qui permettent au programme suivant d'afficher 1 2 3 4 5 6 7.

```
int main() {  
    list<const int> v {7, 6, 5, 4, 3, 2, 1};  
    cout << v << endl;  
    reverse(v);  
    cout << v << endl;  
}
```

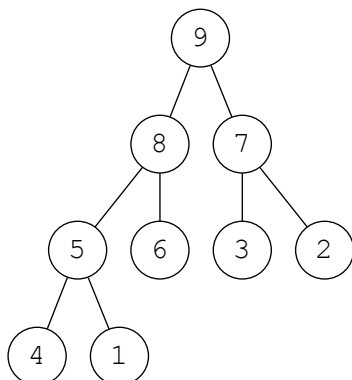
Exercice 4.13 Insertion dans un tas

Insérer dans cet ordre les valeurs 8, 10, 9, et 7 dans le tas suivant



Exercice 4.14 Suppression du sommet d'un tas

Supprimer 5 fois de suite le sommet du tas suivant



Exercice 4.15 Création d'un tas

Créer un tas avec l'algorithme en $O(n)$ à partir des tableaux suivants

1. [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7]
2. [3, 5, 7, 1, 4, 6, 9, 8]
3. [1, 5, 7, 3, 4, 6, 8, 2, 9, 10]

Exercice 4.16 Tri par tas

Triez par tas les tableaux suivants, en indiquant l'état du tableau après chaque descente / montée d'un élément dans le tableau

1. [1, 3, 2, 5, 4, 6]
2. [1, 5, 3, 6, 4, 2, 7]
3. [3, 5, 2, 1, 6, 7, 4]

Exercice 4.17 Tas dans la librairie <algorithm>

Qu'affichent les extraits de code suivants ?

<pre>vector v {6, 4, 5, 3, 2, 1, 7}; push_heap(v.begin(),v.end()); for (auto e: v) cout << e << " ";</pre>	
<pre>vector v {7, 6, 5, 3, 2, 1, 4}; push_heap(v.begin(), v.end()); for (auto e: v) cout << e << " ";</pre>	
<pre>vector v {7, 6, 4, 3, 2, 1, 5}; for(int i = 0; i < v.size(); ++i) push_heap(v.begin(),v.end()); for (auto e: v) cout << e << " ";</pre>	
<pre>vector v {6, 4, 5, 3, 2, 1}; pop_heap(v.begin(),v.end()); for (auto e: v) cout << e << " ";</pre>	
<pre>vector v {7, 6, 5, 3, 2, 1, 4}; push_heap(v.begin(),v.end()); pop_heap(v.begin(),v.end()); for (auto e: v) cout << e << " ";</pre>	

<pre>vector v {1, 3, 5, 4, 2, 6}; make_heap(v.begin(), v.end(), std::greater<int>()); for (auto e: v) cout << e << " ";</pre>	
<pre>vector v {1, 2, 5, 3, 4, 6}; pop_heap(v.begin(), v.end(), std::greater<int>()); for (auto e: v) cout << e << " ";</pre>	
<pre>vector v {1, 3, 5, 4, 6, 2}; push_heap(v.begin(), v.end(), std::greater<int>()); for (auto e: v) cout << e << " ";</pre>	
<pre>vector v {6, 4, 5, 3, 1, 2}; sort_heap(v.begin(), v.end()); for (auto e: v) cout << e << " ";</pre>	
<pre>vector v {1, 2, 3, 6, 4, 5}; sort_heap(v.begin(), v.end()); for (auto e: v) cout << e << " ";</pre>	

Note: `std::greater<T>` est un foncteur défini dans la librairie `<functional>` qui fournit une fonction équivalente à `operator>`.

Exercice 4.18 *Coût en mémoire des structures de donnée*

Quel est le coût en mémoire (en octets) des différentes structures de données présentes dans le code suivant, en fonction de la constante N.

```
assert(sizeof(void*) == 8);

array<int16_t,0> array1{};

vector<int16_t> vector1;

list<int16_t> list1;

forward_list<int16_t> forwardList1;

array<int32_t,N> array2{};

vector<int32_t> vector2(N);

list<int32_t> list2(array2.begin(),array2.end());

forward_list<int32_t> forwardList2(array2.begin(),array2.end());

array<int8_t,N> array3{};

array<array<int8_t,N>,N> array4{};

array<vector<int8_t>,N> array5;
array5.fill(vector<int8_t>(N));

vector<array<int8_t,N>> vector3(N);

vector<vector<int8_t>> vector4(N,vector<int8_t>(N));

list<int8_t> list3(array3.begin(), array3.end());

vector<list<int8_t>> vector5(N,list3);

list<vector<int8_t>> list4(array5.begin(),array5.end());

list<list<int8_t>> list5(vector5.begin(),vector5.end());

vector<int8_t> vector6;
for(int i = 0; i < N; ++i)
    vector6.push_back(0);
```

Exercice 4.19 *Itérateurs et splice*

Qu'affichent les extraits de code suivants ? Il est possible que certains d'entre eux ne compilent pas, aient un comportement indéterminé (en pratique le programme crashe), ou donnent une boucle infinie. Indiquez-le.

<pre>vector v { 1, 2, 3, 4, 5}; for(auto it = v.begin(); it != v.end(); ++it) if(*it == 2) v.push_back(0); for(int e : v) cout << e << " ";</pre>	
<pre>list v { 1, 2, 3, 4, 5}; for(auto it = v.begin(); it != v.end(); ++it) if(*it == 2) v.push_back(0); for(int e : v) cout << e << " ";</pre>	
<pre>forward_list v { 1, 2, 3, 4, 5}; for(auto it = v.begin(); it != v.end(); ++it) if(*it == 2) v.push_back(0); for(int e : v) cout << e << " ";</pre>	
<pre>list v { 1, 2, 3, 4, 5, 6}; v.splice(next(v.begin(),1), v, next(v.begin(),3)); for(int e : v) cout << e << " ";</pre>	
<pre>list v { 1, 2, 3, 4, 5, 6}; v.splice(next(v.begin(),1), v, next(v.begin(),3),v.end()); for(int e : v) cout << e << " ";</pre>	
<pre>forward_list v { 1, 2, 3, 4, 5, 6}; v.splice_after(next(v.begin(),1), v, next(v.begin(),3)); for(int e : v) cout << e << " ";</pre>	

<pre>forward_list v { 1, 2, 3, 4, 5, 6}; v.splice_after(next(v.begin(),1), v, next(v.begin(),3),v.end()); for(int e : v) cout << e << " ";</pre>	
<pre>list v { 1, 2, 3, 4, 5}; for(auto it = v.begin(); it != v.end(); ++it) v.splice(v.begin(),v,it); for(int e : v) cout << e << " ";</pre>	
<pre>list v { 1, 2, 3, 4, 5}; auto it = v.begin(); while(it != v.end()) { auto nxt = next(it); v.splice(v.begin(), v, it); it = nxt; } for(int e : v) cout << e << " ";</pre>	
<pre>forward_list v { 1, 2, 3, 4, 5}; for(auto it = v.before_begin(); it != v.end(); ++it) v.splice_after(v.before_begin(),v,it); for(int e : v) cout << e << " ";</pre>	
<pre>forward_list v { 1, 2, 3, 4, 5}; for(auto it = v.before_begin(); next(it) != v.end(); ++it) v.splice_after(v.before_begin(),v,it); for(int e : v) cout << e << " ";</pre>	
<pre>vector v { 1, 2, 3, 4, 5}; for(auto it = v.begin(); it != v.end(); ++it) v.splice(v.begin(),v,it); for(int e : v) cout << e << " ";</pre>	

<pre>vector v { 1, 2, 3, 4, 5}; v.reserve(6); for(auto it = v.begin(); it != v.end(); ++it) if(*it == 2) v.push_back(0); for(int e : v) cout << e << " ";</pre>	
<pre>list v { 1, 2, 3, 4, 5}; for(auto it = v.begin(); it != v.end(); ++it) v.insert(it,*it); for(int e : v) cout << e << " ";</pre>	
<pre>vector v { 1, 2, 3, 4, 5}; v.reserve(10); for(auto it = v.begin(); it != v.end(); ++it) v.insert(it,*it); for(int e : v) cout << e << " "; cout << endl;</pre>	
<pre>vector v { 1, 2, 3, 4, 5}; v.reserve(10); for(auto it = v.begin(); it != v.end(); ++it) v.erase(it); for(int e : v) cout << e << " "; cout << endl;</pre>	
<pre>vector v { 1, 2, 3, 4, 5, 6}; v.reserve(10); for(auto it = v.begin(); it != v.end(); ++it) v.erase(it); for(int e : v) cout << e << " "; cout << endl;</pre>	

Exercice 4.20 Algorithme de Dijkstra

Appliquez l'algorithme d'évaluation d'expression de Dijkstra aux expressions suivantes. Indiquez le contenu des piles des valeurs et des opérateurs à chaque étape. Donnez l'expression équivalente en notation polonaise inverse.

1. $(1 + (2 * (7 - ((3 * 4) / 2))))$
2. $((3 * 5) + (2 * (6 - (2 + 3))))$
3. $((2 + (3 * 5)) - ((3 + 2) / 5))$

Solutions

Exercice 4.1 - std::vector à capacité fixe

<code>int main() {</code>	
<code>vector<C> v;</code>	
<code>v.reserve(10);</code>	
<code>v.emplace_back();</code>	CD
<code>v.emplace_back(1);</code>	C1
<code>v.emplace_back(C(2));</code>	C2 Cm2 D-1
<code>v.push_back(3);</code>	C3 Cm3 D-1
<code>v.push_back(C(4));</code>	C4 Cm4 D-1
<code>v[0] = v[4];</code>	=c4
<code>v[1] = v[1];</code>	=c1x
<code>v[2] = C(2);</code>	C2 =m2 D-2
<code>v[3] = 3;</code>	C3 =m3 D-2
<code>v[4] = std::move(v[4]);</code>	=m4x
<code>v.insert(v.begin()+2,C(5));</code>	C5 Cm4 =m3 =m2 =m5 D-2
<code>v.erase(v.begin()+1);</code>	=m5 =m2 =m3 =m4 D-2
<code>v.clear();</code>	D4 D3 D2 D5 D4
<code>}</code>	

Exercice 4.2 - std::vector à capacité qui change

<code>int main() {</code>	
<code>vector<C> v;</code>	
<code>v.emplace_back();</code>	CD
<code>v.emplace_back(1);</code>	C1 Cm0 D-1
<code>v.emplace_back(C(2));</code>	C2 Cm2 Cm1 Cm0 D-1 D-1 D-1
<code>v.emplace_back(3);</code>	C3
<code>v.insert(v.begin()+2,C(4));</code>	C4 Cm4 Cm1 Cm0 Cm2 Cm3 D-1 D-1 D-1 D-1 D-1
<code>v.insert(v.begin()+3,C(5));</code>	C5 Cm3 =m2 =m5 D-2
<code>v.erase(v.begin()+1);</code>	=m4 =m5 =m2 =m3 D-2
<code>}</code>	D3 D2 D5 D4 D0

Note : l'ordre exact des Cm# lors des insertions de C(2) et C(4) n'est pas garanti.

Exercice 4.3 – Complexités de std::vector

1. $O(N \cdot M)$
2. $O(N)$
3. $O(N)$
4. $O(N^2)$
5. $O(L)$
6. $O(N^2 \cdot \log N)$
7. $O(N^2)$

Exercice 4.4 Tableau d'entiers redimensionnable

```
#include <iostream>
using std::cout, std::endl, std::ostream;
#include <utility>
using std::swap;

struct Tableau {
    int* data = nullptr;
    size_t capacite = 0;
    size_t taille = 0;
};

void inserer_en_fin(Tableau& t, int val);
ostream& operator<<(ostream& out, Tableau const& t);

int main() {
    Tableau t1 { .data = nullptr, .capacite = 0, .taille = 0 };
    for(int i = 0; i < 5; ++i)
    {
        cout << t1.taille << "/" << t1.capacite << " : " << t1 << endl;
        inserer_en_fin(t1, i*i);
    }
    delete t1.data;
}

ostream& operator<<(ostream& out, Tableau const& t) {
    out << "{";
    for(size_t i = 0; i < t.taille; ++i) {
        if(i) out << ", ";
        out << t.data[i];
    }
    return out << "}";
}

void inserer_en_fin(Tableau& t, int val) {
    if(t.taille == t.capacite) {
        size_t newcap = t.capacite ? t.capacite * 2 : 1;
        auto tmp = new int[newcap];
        // noexcept after this line
        memcpy(tmp, t.data, sizeof(int) * t.capacite);
        swap(t.data, tmp);
        t.capacite = newcap;
        delete tmp;
    }
    t.data[t.taille] = val;
    ++t.taille;
}
```

Exercice 4.5 Tableau générique redimensionnable (struct)

```
#include <iostream>
using std::cout, std::endl, std::ostream;
#include "ClasseEspion.h"

#include <utility>
using std::swap, std::move;
#include <memory>
using std::destroy_at;

template<typename T>
struct Tableau {
    T* data = nullptr;
    size_t capacite = 0;
    size_t taille = 0;
};

template<typename T>
void inserer_en_fin(Tableau<T>& t, T val);

template<typename T>
void detruire(Tableau<T>& t) noexcept;

template<typename T>
ostream& operator<<(ostream& out, Tableau<T> const& t);

int main() {
    Tableau<C> tab { .data = nullptr, .capacite = 0, .taille = 0 };
    for(int i = 0; i < 5; ++i)
    {
        cout << tab.taille << "/" << tab.capacite << " : " << tab << endl;
        inserer_en_fin(tab, C(i * i));
        cout << endl;
    }
    detruire(tab);
}

template<typename T>
ostream& operator<<(ostream& out, Tableau<T> const& t) {
    out << "{";
    for(size_t i = 0; i < t.taille; ++i) {
        if(i) out << ", ";
        out << t.data[i];
    }
    return out << "}";
}

template<typename T>
```

```
void inserer_en_fin(Tableau<T>& t, T val) {
    if(t.taille == t.capacite) {
        size_t newcap = t.capacite ? t.capacite * 2 : 1;
        Tableau<T> tmp {
            .data = (T*) ::operator new(sizeof(C) * newcap),
            .taille = t.taille,
            .capacite = newcap
        };
        for(size_t i = 0; i < t.taille; ++i) {
            new(tmp.data+i) C(move(t.data[i]));
        }
        swap(t,tmp);
        detruire(tmp);
    }
    new(t.data + t.taille) C(move(val));
    ++t.taille;
}

template<typename T>
void detruire(Tableau<T>& t) noexcept {
    size_t i = t.taille;
    while (i > 0) {
        --i;
        destroy_at(t.data + i); // equivalent à t.data[i].~T();
    }
    ::operator delete(t.data);
    t.taille = t.capacite = 0;
    t.data = nullptr;
}
```

Exercice 4.6 Tableau générique redimensionnable (class)

```
#include <iostream>
using std::cout, std::endl, std::ostream;
#include <utility>
using std::swap, std::move;
#include <memory>
using std::destroy_at;
#include "ClasseEspion.h"

template<typename T>
class Tableau {
public:
    Tableau();
    void inserer_en_fin(T val);
    size_t taille() const { return _taille; }
    size_t capacite() const { return _capacite; }
    T& operator[](size_t i) { return _data[i]; }
    T const& operator[](size_t i) const { return _data[i]; }
    void swap(Tableau& tab);
    ~Tableau();
private:
    T* _data;
    size_t _capacite;
    size_t _taille;
};

template<typename T>
ostream& operator<<>(ostream& out, Tableau<T> const& t);

int main() {
    Tableau<C> tab;
    for(int i = 0; i < 5; ++i)
    {
        cout << tab.taille() << "/" << tab.capacite() << " : " << tab << endl;
        tab.inserer_en_fin(C(i * i));
        cout << endl;
    }
}

template<typename T>
ostream& operator<<>(ostream& out, Tableau<T> const& t) {
    out << "{";
    for(size_t i = 0; i < t.taille(); ++i) {
        if(i) out << ", ";
        out << t[i];
    }
    return out << "}";
}
```

```
template<typename T>
Tableau<T>::Tableau() : _data(nullptr), _taille(0), _capacite(0) {
}

template<typename T>
void Tableau<T>::insérer_en_fin(T val) {
    if (_taille == _capacite) {
        size_t newcap = _capacite ? _capacite * 2 : 1;
        Tableau<T> tmp;
        tmp._data = (T*) ::operator new(sizeof(T) * newcap);
        tmp._taille = _taille;
        tmp._capacite = newcap;
        for (size_t i = 0; i < _taille; ++i) {
            new(tmp._data + i) T(move(_data[i]));
        }
        swap(tmp);
    }
    new(_data + _taille) T(move(val));
    ++_taille;
}

template<typename T>
void Tableau<T>::swap(Tableau<T>& tab) {
    std::swap(_data, tab._data);
    std::swap(_taille, tab._taille);
    std::swap(_capacite, tab._capacite);
}

template<typename T>
Tableau<T>::~~Tableau() {
    size_t i = _taille;
    while (i > 0) {
        --i;
        destroy_at(_data + i); // equivalent à t.data[i].~T();
    }
    ::operator delete(_data);
}

Note hors matière d'ASD : il est possible d'également offrir une garantie forte si le
constructeur de déplacement de T n'est pas noexcept. Pour cela, il faut utiliser la librairie
<type_traits> et remplacer la ligne.
    new(tmp._data + i) T(move(_data[i]));
par
    if constexpr (std::is_nothrow_move_constructible<T>::value) {
        new(tmp._data + i) T(move(_data[i]));
    } else {
        new(tmp._data + i) T(_data[i]);
    }
```

Exercice 4.7 Pile avec une liste simplement chaînée

```
#include <iostream>
using std::cout;
#include <ostream>
using std::endl;
#include <string>
using std::string;

template<typename T>
struct Maillon {
    T val;
    Maillon* nxt;
};

template<typename T>
void push(Maillon<T>*& first, T const& t) {
    first = new Maillon<T>{ .val = t, .nxt = first };
}

template<typename T>
void pop(Maillon<T>*& first) {
    if(first == nullptr) return;
    auto tmp = first;
    first = first->nxt;
    delete tmp;
}

template<typename T>
T const& top(const Maillon<T>* first) {
    return first->val;
}

template<typename T>
bool empty(const Maillon<T>* first) {
    return first == nullptr;
}

int main() {
    Maillon<string>* pile = nullptr;
    for (string const& s : { "!", "World", ",", " ", "Hello" } )
        push(pile,s);
    while(not empty(pile)) {
        cout << top(pile);
        pop(pile);
    }
    cout << endl;
}
```

Exercice 4.8 Pile avec une liste simplement chaînée (2)

```
#include <iostream>
using std::cout;
#include <ostream>
using std::endl;
#include <string>
using std::string;

template<typename T>
class Pile {
    struct Maillon {
        T val;
        Maillon* nxt;
    };
    Maillon* first;
public:
    Pile() : first(nullptr) {}

    void push(T const& t) {
        first = new Maillon{.val = t, .nxt = first};
    }

    void pop() {
        if (first == nullptr) return;
        auto tmp = first;
        first = first->nxt;
        delete tmp;
    }

    T const& top() const {
        return first->val;
    }

    bool empty() const {
        return first == nullptr;
    }
};

int main() {
    Pile<string> pile;
    for (string const& s : { "!", "World", " ", " ", "Hello" } )
        pile.push(s);
    while(not pile.empty()) {
        cout << pile.top();
        pile.pop();
    }
    cout << endl;
}
```

Exercice 4.9 Tri par sélection d'une `std::list`

```
#include <iostream>
using std::cout;
#include <ostream>
using std::ostream, std::endl;
#include <list>
using std::list;
#include <algorithm>
using std::min_element;

template<typename Iterator>
ostream& displayContainer(ostream& out,
                        Iterator first, Iterator last ) {
    out << "{ ";
    for(auto i = first; i != last; ++i) {
        if(i != first) out << ", ";
        out << *i;
    }
    return out << " }";
}

template<typename T>
ostream& operator<<(ostream& out, std::list<T> const& v) {
    return displayContainer(out,v.begin(),v.end());
}

template<typename T>
void tri_selection(list<T>& v) {
    auto i = v.begin();
    while (next(i) != v.end()) {
        auto j = min_element(i,v.end());
        v.splice(i, v, j);
        i = next(j);
    }
}

int main() {
    list<const int> v {3, 5, 4, 7, 6, 1, 2};
    cout << v << endl;
    tri_selection(v);
    cout << v << endl;
}
```

Exercice 4.10 Tri par sélection d'une `std::forward_list`

```
#include <iostream>
using std::cout;
#include <ostream>
using std::ostream, std::endl;
#include <forward_list>
using std::forward_list;
#include <iterator>
using std::next;

// même fonction display_container qu'à l'exercice 4.9

template<typename T>
ostream& operator<<(ostream& out, std::forward_list<T> const& v) {
    return displayContainer(out,v.begin(),v.end());
}

template<typename T>
void tri_selection(forward_list<T>& v) {
    for (auto pi = v.before_begin(); next(pi,2) != v.end(); ++pi) {
        auto pmin = pi;
        for(auto pj = pi; next(pj) != v.end(); ++pj) {
            if(*next(pj) < *next(pmin))
                pmin = pj;
        }
        v.splice_after(pi, v, pmin);
    }
}

int main() {
    forward_list<const int> v {3, 5, 4, 7, 6, 1, 2};
    cout << v << endl;
    tri_selection(v);
    cout << v << endl;
}
```

Exercice 4.11 Inversion d'une `std::forward_list`

```
// même #include et operator<< qu'à l'exercice 4.10
#include <iterator>
using std::next;

template<typename T>
void reverse(forward_list<T>& v) {
    auto first = v.begin();
    while(next(first) != v.end())
        v.splice_after(v.before_begin(),v,first);
}

int main() {
    forward_list<const int> v {7, 6, 5, 4, 3, 2, 1};
    cout << v << endl;
    reverse(v);
    cout << v << endl;
}
```

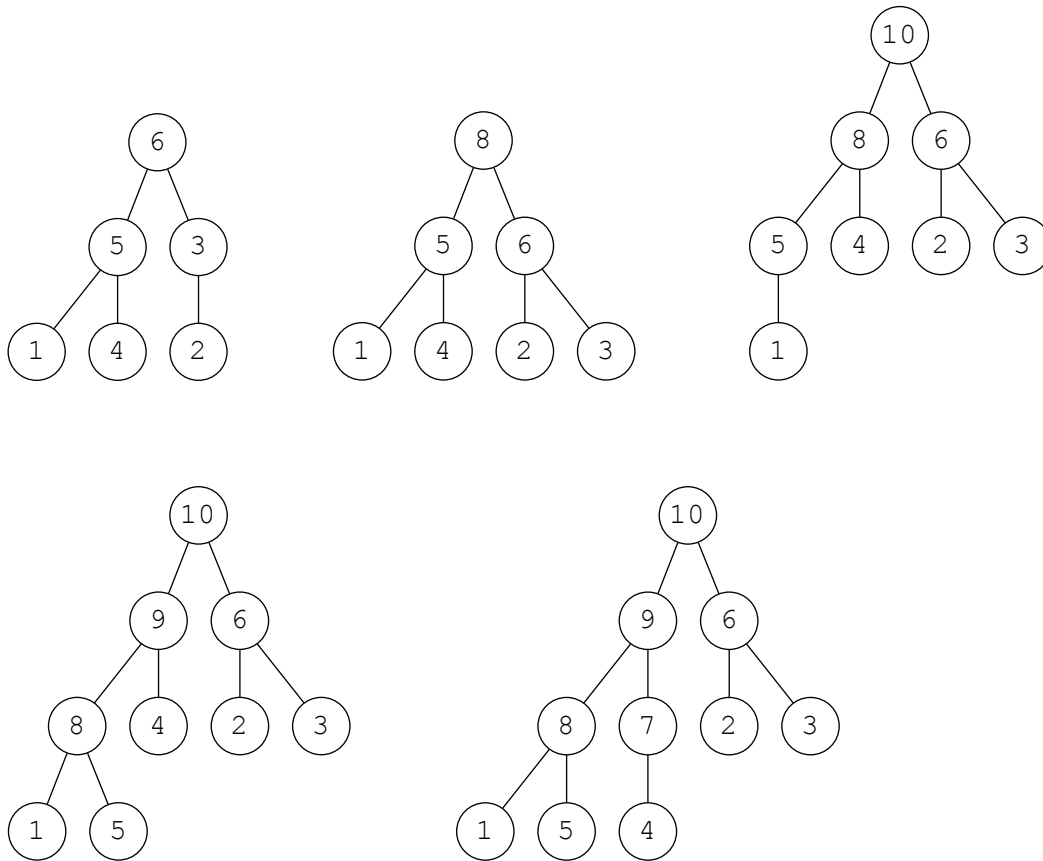
Exercice 4.12 Inversion d'une `std::list`

```
// même #include et operator<< qu'à l'exercice 4.9
#include <iterator>
using std::next;

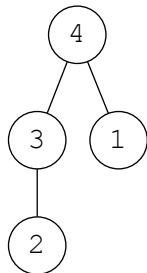
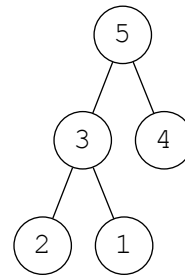
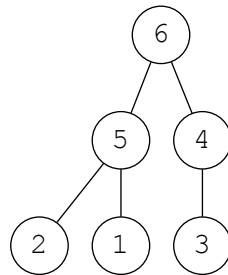
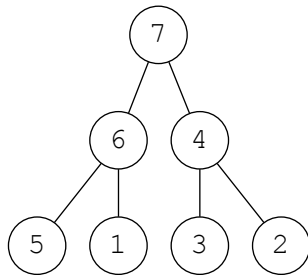
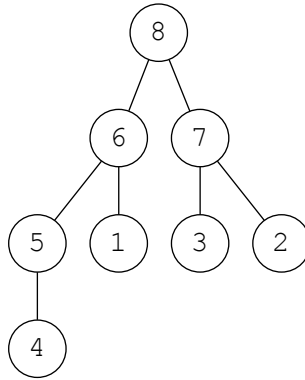
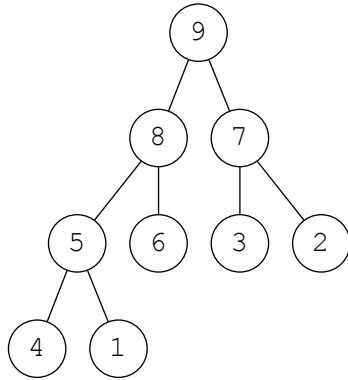
template<typename T>
void reverse(list<T>& v) {
    auto first = v.begin();
    while(next(first) != v.end())
        v.splice(v.begin(),v,next(first));
}

int main() {
    list<const int> v {7, 6, 5, 4, 3, 2};
    cout << v << endl;
    reverse(v);
    cout << v << endl;
}
```

Exercice 4.13 Insertion dans un tas

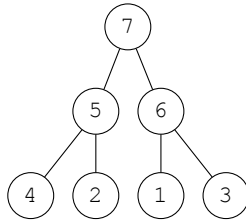


Exercice 4.14 Suppression du sommet d'un tas

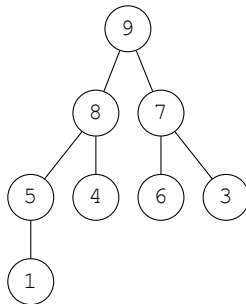


Exercice 4.15 Création d'un tas

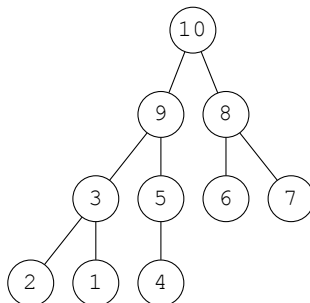
1. [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7] -> [7, 5, 6, 4, 2, 1, 3]



2. [3, 5, 7, 1, 4, 6, 9, 8] -> [9, 8, 7, 5, 4, 6, 3, 1]



3. [1, 5, 7, 3, 4, 6, 8, 2, 9, 10] -> [10, 9, 8, 3, 5, 6, 7, 2, 1, 4]



Exercice 4.16 Tri par tas

1. [1, 3, 2, 5, 4, 6]
[1, 3, 6, 5, 4, 2]
[1, 5, 6, 3, 4, 2]
[6, 5, 2, 3, 4, 1]
[6, 5, 2, 3, 4, 1]
[5, 4, 2, 3, 1] [6]
[4, 3, 2, 1] [5, 6]
[3, 1, 2] [4, 5, 6]
[2, 1] [3, 4, 5, 6]
[1] [2, 3, 4, 5, 6]
2. [1, 5, 3, 6, 4, 2, 7]
[1, 5, 7, 6, 4, 2, 3]
[1, 6, 7, 5, 4, 2, 3]
[7, 6, 3, 5, 4, 2, 1]
[7, 6, 3, 5, 4, 2, 1]
[6, 5, 3, 1, 4, 2] [7]
[5, 4, 3, 1, 2] [6, 7]
[4, 2, 3, 1] [5, 6, 7]
[3, 2, 1] [4, 5, 6, 7]
[2, 1] [3, 4, 5, 6, 7]
[1] [2, 3, 4, 5, 6, 7]
3. [3, 5, 2, 1, 6, 7, 4]
[3, 5, 7, 1, 6, 2, 4]
[3, 6, 7, 1, 5, 2, 4]
[7, 6, 4, 1, 5, 2, 3]
[7, 6, 4, 1, 5, 2, 3]
[6, 5, 4, 1, 3, 2] [7]
[5, 3, 4, 1, 2] [6, 7]
[4, 3, 2, 1] [5, 6, 7]
[3, 1, 2] [4, 5, 6, 7]
[2, 1] [3, 4, 5, 6, 7]
[1] [2, 3, 4, 5, 6, 7]

Exercice 4.17 Tas dans la librairie <algorithm>

1. 7 4 6 3 2 1 5
2. 7 6 5 3 2 1 4
3. 7 6 5 3 2 1 4
4. 5 4 1 3 2 6
5. 6 4 5 3 2 1 7
6. 1 2 5 4 3 6
7. 2 3 5 6 4 1
8. 1 3 2 4 6 5
9. 1 2 3 4 5 6
10. 2 3 6 4 5 1

Exercice 4.18 Coût en mémoire des structures de donnée

```
array<int16_t,0> array1{};  
// 0 octets  
  
vector<int16_t> vector1;  
// 24 octets (3 pointeurs)  
  
list<int16_t> list1;  
// 24 octets (2 pointeurs + 1 size_t)  
  
forward_list<int16_t> forwardList1;  
// 8 octets (1 pointeur)  
  
array<int32_t,N> array2{};  
// 4*N octets  
// avec 4 = sizeof(int32_t)  
  
vector<int32_t> vector2(N);  
// 24 + 4*N octets  
  
list<int32_t> list2(array2.begin(),array2.end());  
// 24 + 20*N octets (1 int32_t et 2 pointeurs par élément)  
  
forward_list<int32_t> forwardList2(array2.begin(),array2.end());  
// 8 + 12*N octets (1 int32_t et 1 pointeur par élément)  
  
array<int8_t,N> array3{};  
// 1*N  
// avec 1 = sizeof(int8_t)  
  
array<array<int8_t,N>,N> array4{};  
// 1*N^2
```

```
array<vector<int8_t>,N> array5;
array5.fill(vector<int8_t>(N));
//  $N * (24 + 1*N) = 24*N + 1*N^2$ 

vector<array<int8_t,N>> vector3(N);
//  $24 + 1*N^2$ 

vector<vector<int8_t>> vector4(N,vector<int8_t>(N));
//  $24 + N * (24 + 1*N) = 24 + 24*N + 1*N^2$ 

list<int8_t> list3(array3.begin(), array3.end());
//  $24 + 17*N$ 
// avec  $17 = 1 * \text{sizeof}(int8\_t) + 2 * \text{sizeof}(void*)$ 

vector<list<int8_t>> vector5(N,list3);
//  $24 + N * (24 + 17*N) = 24 + 24*N + 17*N^2$ 

list<vector<int8_t>> list4(array5.begin(),array5.end());
//  $24 + N * (40 + 1 * N) = 24 + 40*N + 1*N^2$ 
// avec  $40 = 2 \text{ pointeurs par élément} + \text{sizeof}(\text{vector}<int8\_t>)$ 

list<list<int8_t>> list5(vector5.begin(),vector5.end());
//  $24 + N * (40 + 17*N) = 24 + 40*N + 17*N^2$ 
// avec  $40 = 2 \text{ pointeurs par élément} + \text{sizeof}(\text{list}<int8\_t>)$ 

vector<int8_t> vector6;
for(int i = 0; i < N; ++i)
    vector6.push_back(0);
//  $24 + 1*M$ 
// avec  $M$  le plus petite puissance de  $F \geq N$ , avec  $F$  le facteur
// multiplicatif d'augmentation de la capacité, typiquement  $F=2$ 
```

Exercice 4.19 Itérateurs et splice

<pre>vector v { 1, 2, 3, 4, 5}; for(auto it = v.begin(); it != v.end(); ++it) if(*it == 2) v.push_back(0); for(int e : v) cout << e << " ";</pre>	Indéterminé. L'itérateur n'est plus valide après que push_back augmente la capacité
<pre>list v { 1, 2, 3, 4, 5}; for(auto it = v.begin(); it != v.end(); ++it) if(*it == 2) v.push_back(0); for(int e : v) cout << e << " ";</pre>	1 2 3 4 5 0
<pre>forward_list v { 1, 2, 3, 4, 5}; for(auto it = v.begin(); it != v.end(); ++it) if(*it == 2) v.push_back(0); for(int e : v) cout << e << " ";</pre>	Ne compile pas Le conteneur forward_list n'a pas de méthode push_back
<pre>list v { 1, 2, 3, 4, 5, 6}; v.splice(next(v.begin(),1), v, next(v.begin(),3)); for(int e : v) cout << e << " ";</pre>	1 4 2 3 5 6
<pre>list v { 1, 2, 3, 4, 5, 6}; v.splice(next(v.begin(),1), v, next(v.begin(),3),v.end()); for(int e : v) cout << e << " ";</pre>	1 4 5 6 2 3
<pre>forward_list v { 1, 2, 3, 4, 5, 6}; v.splice_after(next(v.begin(),1), v, next(v.begin(),3)); for(int e : v) cout << e << " ";</pre>	1 2 5 3 4 6
<pre>forward_list v { 1, 2, 3, 4, 5, 6}; v.splice_after(next(v.begin(),1), v, next(v.begin(),3),v.end()); for(int e : v) cout << e << " ";</pre>	1 2 5 6 3 4

<pre>list v { 1, 2, 3, 4, 5}; for(auto it = v.begin(); it != v.end(); ++it) v.splice(v.begin(),v,it); for(int e : v) cout << e << " ";</pre>	Boucle infinie La liste oscille entre 1 2 3 4 5 et 2 1 3 4 5 car le splice ramène it en première position
<pre>list v { 1, 2, 3, 4, 5}; auto it = v.begin(); while(it != v.end()) { auto nxt = next(it); v.splice(v.begin(), v, it); it = nxt; } for(int e : v) cout << e << " ";</pre>	5 4 3 2 1
<pre>forward_list v { 1, 2, 3, 4, 5}; for(auto it = v.before_begin(); it != v.end(); ++it) v.splice_after(v.before_begin(),v,it); for(int e : v) cout << e << " ";</pre>	Indéterminé L'itérateur va une position trop loin, le dernier splice_after crashe.
<pre>forward_list v { 1, 2, 3, 4, 5}; for(auto it = v.before_begin(); next(it) != v.end(); ++it) v.splice_after(v.before_begin(),v,it); for(int e : v) cout << e << " ";</pre>	4 2 1 3 5
<pre>vector v { 1, 2, 3, 4, 5}; for(auto it = v.begin(); it != v.end(); ++it) v.splice(v.begin(),v,it); for(int e : v) cout << e << " ";</pre>	5 4 3 2 1
<pre>vector v { 1, 2, 3, 4, 5}; v.reserve(6); for(auto it = v.begin(); it != v.end(); ++it) if(*it == 2) v.push_back(0); for(int e : v) cout << e << " ";</pre>	1 2 3 4 5 0

<pre>list v { 1, 2, 3, 4, 5}; for(auto it = v.begin(); it != v.end(); ++it) v.insert(it,*it); for(int e : v) cout << e ;</pre>	1122334455
<pre>vector v { 1, 2, 3, 4, 5}; v.reserve(10); for(auto it = v.begin(); it != v.end(); ++it) v.insert(it,*it); for(int e : v) cout << e << " "; cout << endl;</pre>	Indéterminé Les 5 premières itérations donnent 1 1 1 1 1 1 2 3 4 5, l'insert suivant augmente la capacité et invalide l'itérateur Sans ce problème d'itérateur, on aurait une boucle infinie
<pre>vector v { 1, 2, 3, 4, 5}; v.reserve(10); for(auto it = v.begin(); it != v.end(); ++it) v.erase(it); for(int e : v) cout << e << " "; cout << endl;</pre>	Indéterminé La boucle efface les éléments 1, 3 et 5, mais ne s'arrête pas car alors it vaut v.end()+1. Crash très probable sur l'erase suivant
<pre>vector v { 1, 2, 3, 4, 5, 6}; v.reserve(10); for(auto it = v.begin(); it != v.end(); ++it) v.erase(it); for(int e : v) cout << e << " "; cout << endl;</pre>	2 4 6

Exercice 4.20 Algorithme de Dijkstra

1. $(1 + (2 * (7 - ((3 * 4) / 2))))$

Notation polonaise inverse : 1 2 7 3 4 * 2 / - * +

Algorithme :

Valeurs : 1	Opérateurs :
Valeurs : 1	Opérateurs : +
Valeurs : 1 2	Opérateurs : +
Valeurs : 1 2	Opérateurs : + *
Valeurs : 1 2 7	Opérateurs : + *
Valeurs : 1 2 7	Opérateurs : + * -
Valeurs : 1 2 7 3	Opérateurs : + * -
Valeurs : 1 2 7 3	Opérateurs : + * - *
Valeurs : 1 2 7 3 4	Opérateurs : + * - *
Valeurs : 1 2 7 12	Opérateurs : + * -
Valeurs : 1 2 7 12	Opérateurs : + * - /
Valeurs : 1 2 7 12 2	Opérateurs : + * - /
Valeurs : 1 2 7 6	Opérateurs : + * -
Valeurs : 1 2 1	Opérateurs : + *
Valeurs : 1 2	Opérateurs : +
Valeurs : 3	Opérateurs :

2. $((3 * 5) + (2 * (6 - (2 + 3))))$

Notation polonaise inverse : 3 5 * 2 6 2 3 + - * +

Algorithme :

Valeurs : 3	Opérateurs :
Valeurs : 3	Opérateurs : *
Valeurs : 3 5	Opérateurs : *
Valeurs : 15	Opérateurs :
Valeurs : 15	Opérateurs : +
Valeurs : 15 2	Opérateurs : +
Valeurs : 15 2	Opérateurs : + *
Valeurs : 15 2 6	Opérateurs : + *
Valeurs : 15 2 6	Opérateurs : + * -
Valeurs : 15 2 6 2	Opérateurs : + * -
Valeurs : 15 2 6 2	Opérateurs : + * - +
Valeurs : 15 2 6 2 3	Opérateurs : + * - +
Valeurs : 15 2 6 5	Opérateurs : + * -
Valeurs : 15 2 1	Opérateurs : + *
Valeurs : 15 2	Opérateurs : +
Valeurs : 17	Opérateurs :

$$3. ((2 + (3 * 5)) - ((3 + 2) / 5))$$

Notation polonaise inverse : 2 3 5 * + 3 2 + 5 / -

Algorithme :

Valeurs : 2	Opérateurs :
Valeurs : 2	Opérateurs : +
Valeurs : 2 3	Opérateurs : +
Valeurs : 2 3	Opérateurs : + *
Valeurs : 2 3 5	Opérateurs : + *
Valeurs : 2 15	Opérateurs : +
Valeurs : 17	Opérateurs :
Valeurs : 17	Opérateurs : -
Valeurs : 17 3	Opérateurs : -
Valeurs : 17 3	Opérateurs : - +
Valeurs : 17 3 2	Opérateurs : - +
Valeurs : 17 5	Opérateurs : -
Valeurs : 17 5	Opérateurs : - /
Valeurs : 17 5 5	Opérateurs : - /
Valeurs : 17 1	Opérateurs : -
Valeurs : 16	Opérateurs :