

Introduction à l'algorithmique

Sébastien Jean

IUT de Valence
Département Informatique

v1.0, 9 septembre 2025

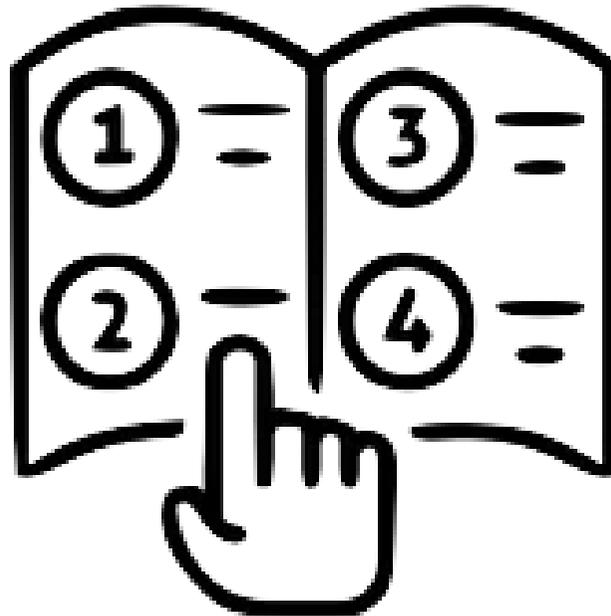
Qu'est ce qu'un algorithme ?



Qu'est ce qu'un algorithme ?

Définition

Un **algorithme** est une **suite finie et non ambiguë** d'**instructions et d'opérations** permettant de **résoudre** une classe de **problèmes**

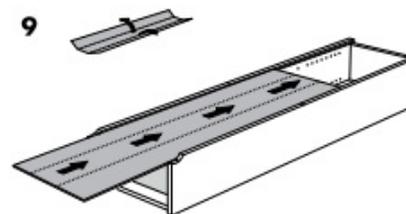
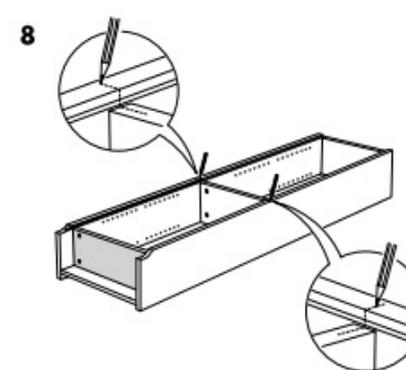
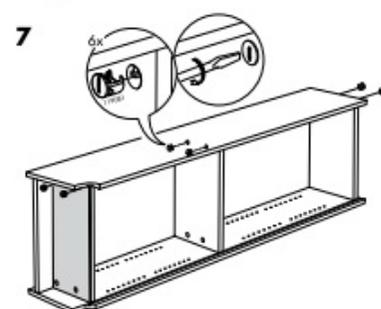
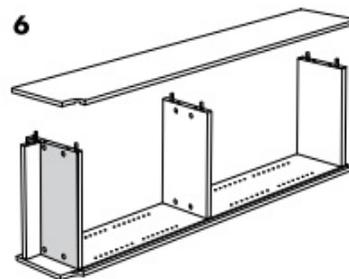
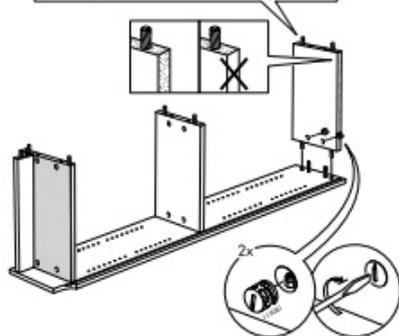
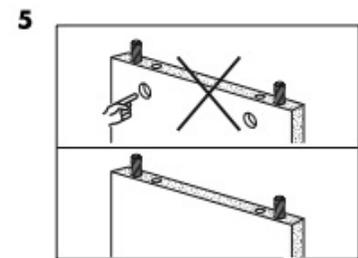
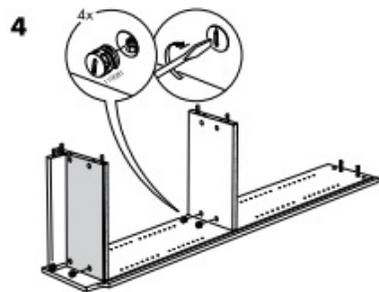
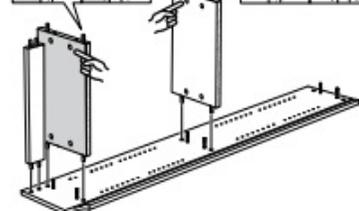
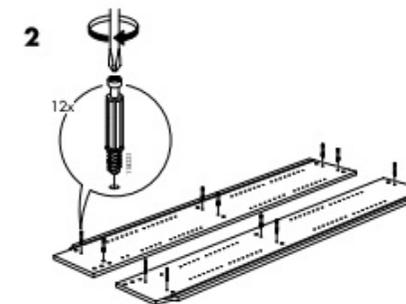
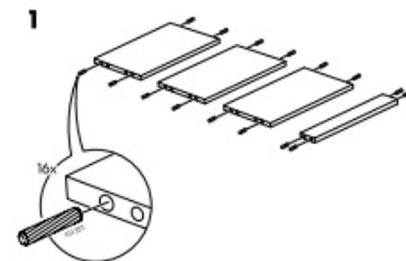
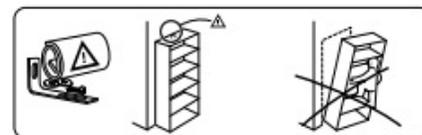
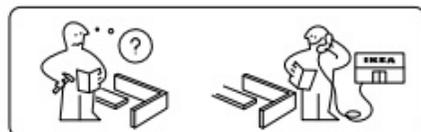
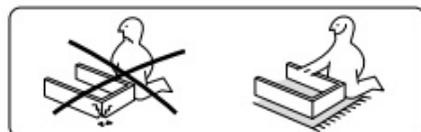
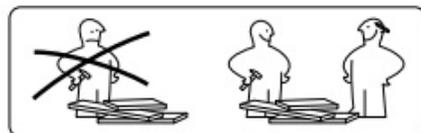
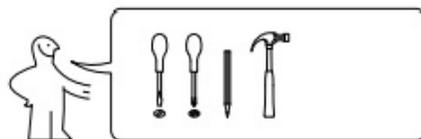
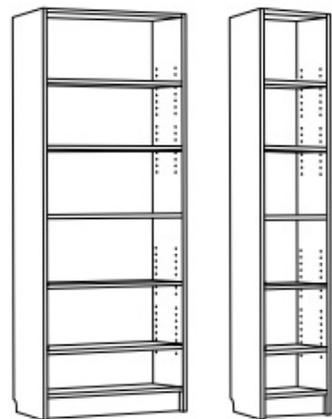


Algorithmes de la vie courante ?



Exemple d'algorithmes de la vie courante

BILLY



Exemple d'algorithmes de la vie courante



MUFFINS AUX PÉPITES DE CHOCOLAT

Les Bases de la Cuisine



300 g de farine



100 g de sucre



1 sachet de levure chimique



125 g de chocolat noir



25 cl de lait



1 œuf



75 g de beurre fondu

- 1 Dans un grand bol, **versez** la farine, le sucre, la levure et le chocolat concassé.
- 2 Dans un autre bol, **mélangez à la fourchette** le lait, l'œuf, le beurre fondu et deux pincées de sel.
- 3 Versez ensuite le mélange liquide sur le mélange sec. **Mélangez le tout** avec une cuillère **sans trop travailler** la préparation pour obtenir une texture un peu rustique avec des grumeaux.
- 4 **Remplissez aux 3/4** les caissettes ou un moule à muffins. Enfournez dans un four préchauffé à **180°C pendant 15 à 25 minutes**. Démoulez les muffins sur une grille et laissez-les refroidir.



Exemple d'algorithmes de la vie courante



Qu'est ce qu'un algorithme ? (suite)

Définition « grand public » de Gérard Berry (Collège de France)

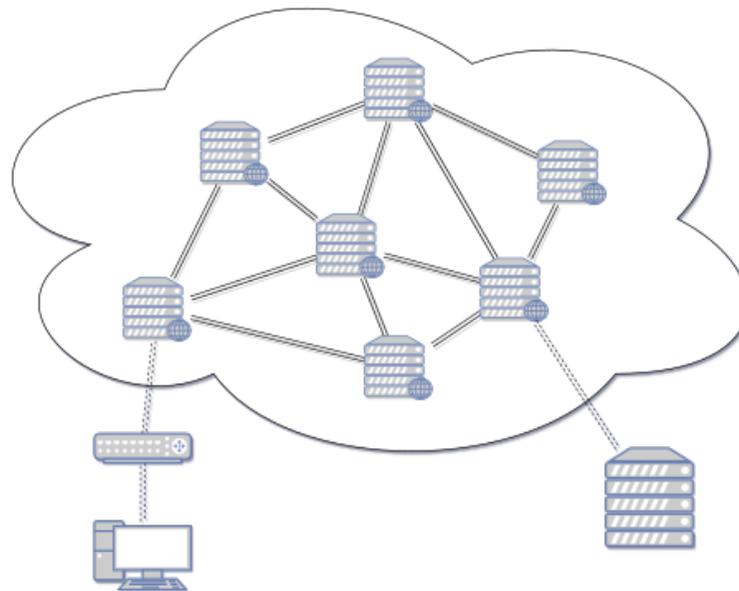
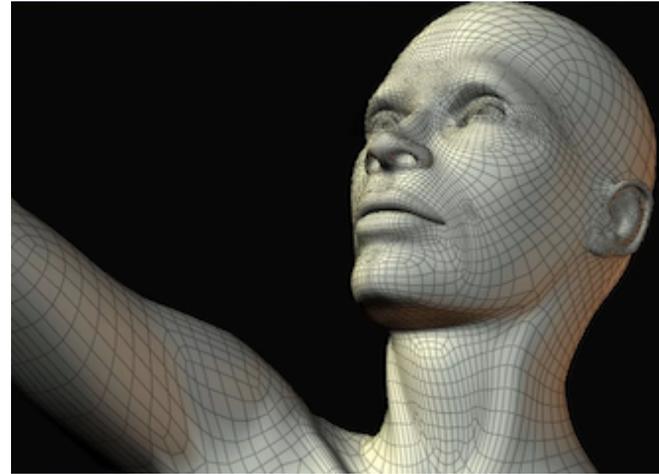
Un **algorithme**, c'est tout simplement une **façon de décrire dans ses moindres détails comment procéder pour faire quelque chose.**

Il se trouve que beaucoup d'actions mécaniques, toutes probablement, se prêtent bien à une telle décortication. Le but est d'évacuer la pensée du calcul, afin de le rendre exécutable par une machine numérique (ordinateur, ...). On ne travaille donc qu'avec un reflet numérique du système réel avec qui l'algorithme interagit.

Algorithmes informatiques ?



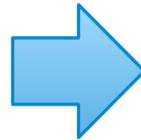
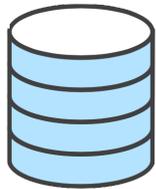
Exemple d'algorithmes informatiques



Algorithme informatique

- Un algorithme **traite des données** fournies en **entrée** (données du problème) et fournit (en général) un **résultat** en **sortie**

Données d'entrée



Algorithme
(série d'instructions)



Résultat



- Un algorithme informatique doit pouvoir être **exprimé dans un temps et un espace limités**

Existe t'il un algorithme pour tout problème ?



Existe t'il un algorithme pour tout problème ?

- Un **problème** est dit **non décidable** s'il n'existe pas d'algorithme pour le résoudre . . .
- Il existe des problèmes non décidables
 - par exemple **le problème de l'arrêt**



Qu'attend-on d'un algorithme ?



Qu'attend-on d'un algorithme ?

- **Terminaison** (*Termination*)
 - L'algorithme **se termine** et **produit un résultat**
- **Correction** (*Correctness*)
 - L'algorithme produit un **résultat correct** (une solution au problème)
- **Efficacité** (*Efficiency*)
 - L'algorithme **limite** le **nombre d'opérations** (efficacité en **temps**) ou le **nombre de données mémorisées** (efficacité en **mémoire**)
- **Déterminisme** (*Determinism*)
 - Un algorithme est **déterministe** s'il fournit toujours le **même résultat pour les mêmes entrées**
 - Causes possibles de non déterminisme :
 - Instructions de type « **décisions aléatoires** », **concurrency**

Preuve et complexité d'un algorithme

- La **preuve** d'un algorithme vise à **démontrer** sa **terminaison** et/ou sa **correction**
 - Variant/invariant de boucle, preuve par récurrence, ...
- L'**analyse de complexité** étudie formellement la **quantité de ressources** (temps/mémoire) utilisée par un algorithme



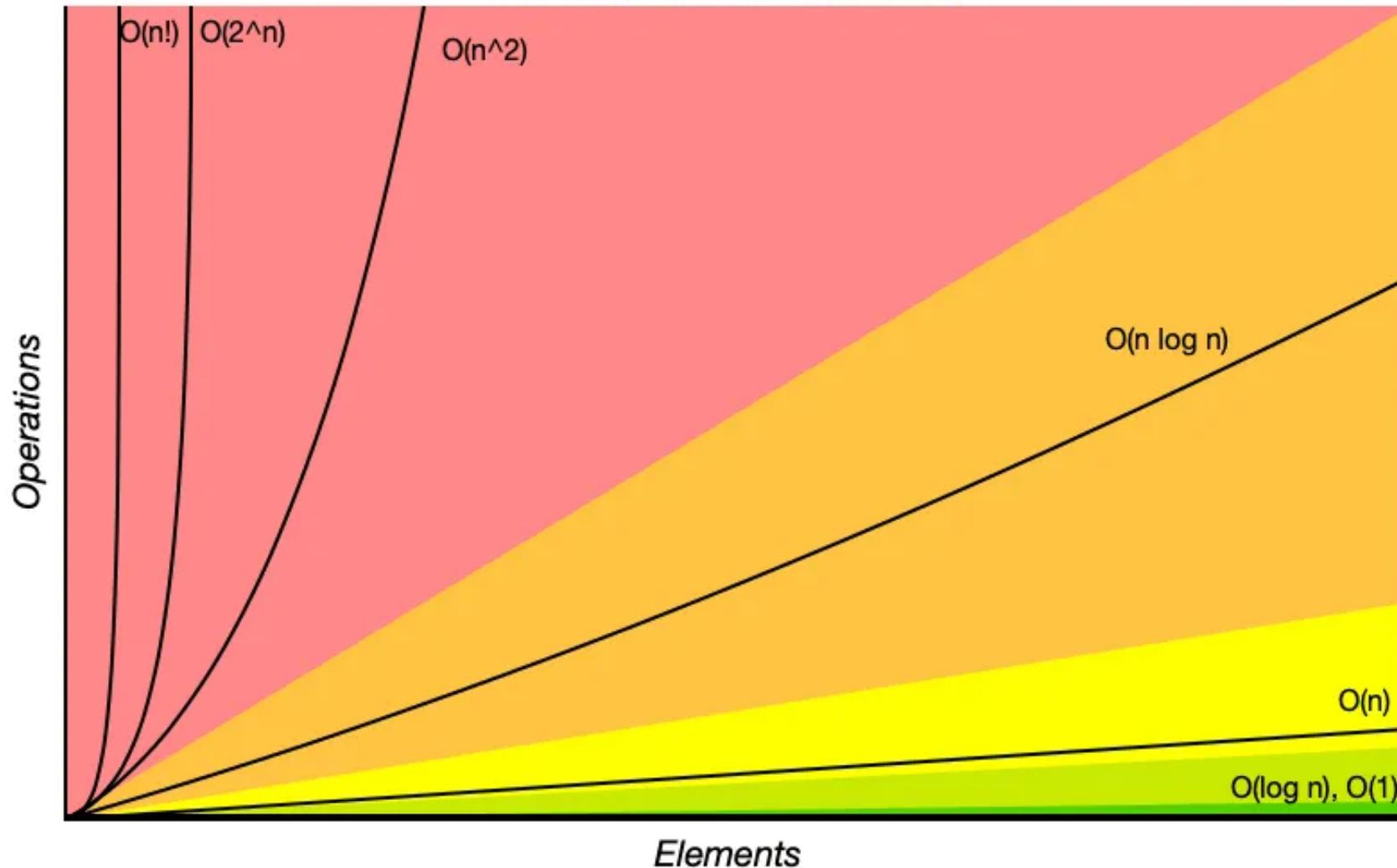
Complexité en temps : la notation *BigO*

- La **complexité asymptotique** dans le **pire des cas** permet d'exprimer l'évolution du temps de calcul en fonction de l'évolution de la taille des données
 - **Constante** (sans impact) $\rightarrow \mathcal{O}(1)$
 - **Logarithmique** (peu d'impact) $\rightarrow \mathcal{O}(\log(n))$
 - **Linéaire** $\rightarrow \mathcal{O}(n)$
 - **Quasi linéaire** $\rightarrow \mathcal{O}(n \log(n))$
 - **Quadratique** $\rightarrow \mathcal{O}(n^2)$
 - **Cubique** $\rightarrow \mathcal{O}(n^3)$
 - **Exponentielle** $\rightarrow \mathcal{O}(2^n)$
 - **Factorielle** $\rightarrow \mathcal{O}(n!)$

Complexité en temps : la notation *BigO*

Big-O Complexity Chart

Horrible Bad Fair Good Excellent



Le problème du voyageur de commerce (TSP)

- Trouver le **plus court chemin** qui revient à une ville de départ en étant passé une et une seule fois par toutes les autres villes



Le problème du voyageur de commerce (TSP)

- Ce **problème** a t'il une **solution algorithmique** ?



Le problème du voyageur de commerce (TSP)

- La solution est trouvée après l'évaluation de tous les trajets
 - On parle de **force brute** (*Brute Force*)
 - Pour n étapes il y a $\frac{(n-1)!}{2}$ trajets possibles
 - Si l'évaluation d'un trajet dure une micro-seconde, il faut 2000 ans pour trouver la solution pour 20 étapes !
- La **complexité en temps/mémoire** de cet algorithme rend **inutilisable en pratique**



Le problème du voyageur de commerce (TSP)

- Doit-on **renoncer à trouver une solution** ?
- Doit-on **faire évoluer le problème** ?



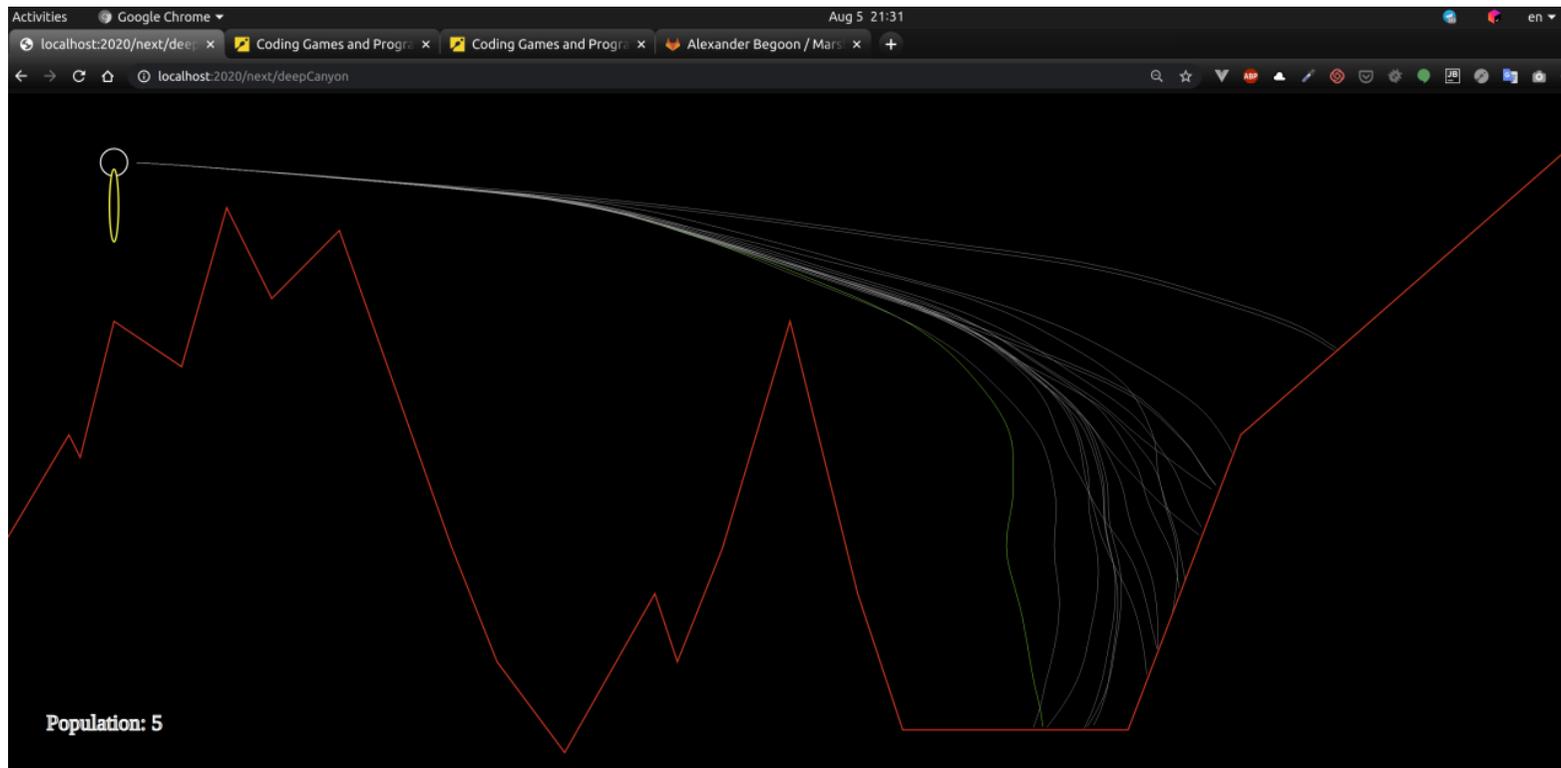
Problème d'optimisation, algorithme d'approximation

- Résoudre un **problème d'optimisation** consiste à **minimiser la valeur d'une fonction**
 - Le problème possède un **ensemble de solutions**, quelques unes sont **optimales**
 - Dans *TSP*, la fonction à minimiser est la longueur du trajet
- Un **algorithme d'approximation** est une **méthode** permettant de **calculer une solution approchée** à un problème algorithmique d'optimisation
 - On parle d'**Heuristique**



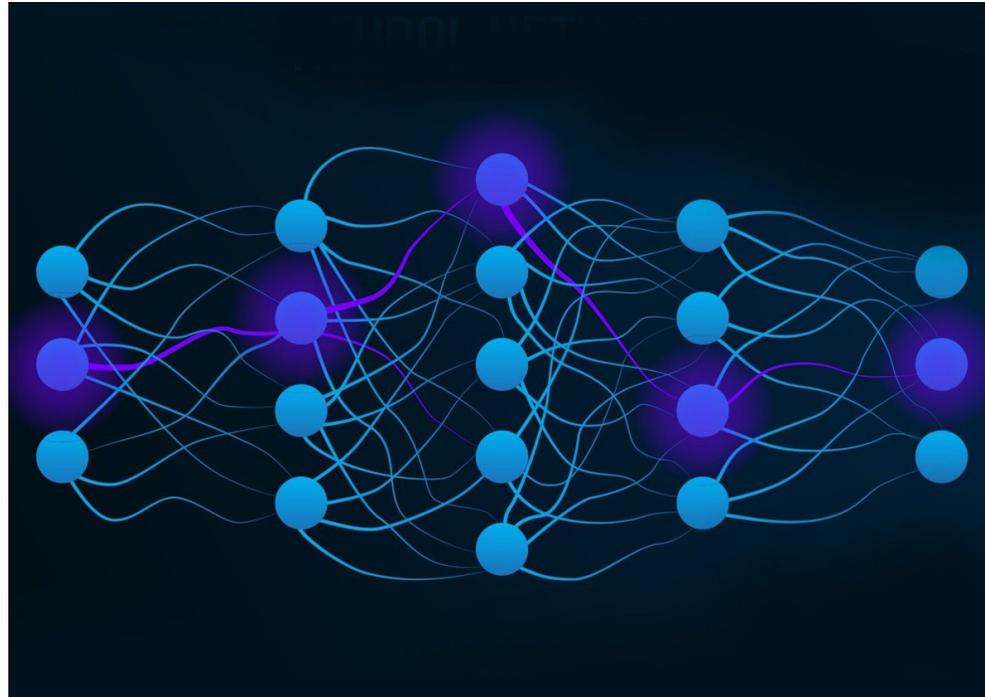
Techniques d'approximation / optimisation

- **Algorithme glouton** (*Greedy algorithm*)
- **Recherche locale** (*Local Search*, **recherche tabou** (*Tabu Search*))
- **Algorithmes génétiques** (*Genetic Algorithm*)
- **Algorithmes bio-inspirés** (ex : colonies de fourmis) ...



Et l'IA dans tout ça ?

- Un **réseau de neurones** est une **structure informatique bio-inspirée** qui donne une **réponse statistique**
- Ce n'est pas un algorithme mais plutôt un **modèle de calcul** (en théorie) et un **système informatique** (en pratique)
- Néanmoins, la construction et l'utilisation d'un réseau de neurones mobilisent de nombreux algorithmes ...



Fin !

