

TD Bonus n°1

Programmation dynamique

Ce TD est un rappel de programmation dynamique et de la méthode à suivre pour résoudre un problème par programmation dynamique.

Résoudre un problème par « programmation dynamique », c'est résoudre le problème de telle sorte à ce que l'on ne réalise pas de calculs redondants. On stockera donc des résultats intermédiaires dans un tableau n -dimensionnel^[1] que l'on notera DP.^[2]

- (1) Quelle est la taille de la table DP ? À quoi correspond une entrée de la table DP ?
- (2) Calcul d'une entrée. Comment peut-on calculer une entrée en fonction des autres ?
- (3) Cas de base. Quelles entrées ne dépendent pas des autres ?
- (4) Ordre de calcul. Dans quel ordre doit-on réaliser les calculs de telle sorte que les valeurs nécessaires pour chaque entrée aient déjà été réalisées dans les étapes précédentes ?
- (5) Extraire la solution. Comment la solution finale peut-elle être extraite de la table DP remplie ?
- (6) Temps de calcul. Quelle est la complexité de votre solution ?
- (7) Écrire *explicitement* l'algorithme.

Figure 1. Méthode de résolution par programmation dynamique

L'objectif des problèmes ci-après est d'appliquer cette méthode.

Exercice I. Collection de pièces.

On joue à un jeu vidéo dont le but est de collecter un maximum de pièces, dans une grille de taille $m \times n$. On représentera le monde par un tableau A de taille $m \times n$ où chaque cellule contient : ou bien un pièce (notée C), ou bien un obstacle (noté #), ou bien rien (noté ·).

Le joueur commence à la case (1, 1), et cette case sera toujours sans obstacle. À chaque tour, vous pouvez choisir d'aller vers le bas, ou vers la droite, ou bien de s'arrêter (ce qui termine le jeu). Le mouvement « aller vers la droite » sera représentée par la transformation $(x, y) \rightarrow (x, y + 1)$ ^[3] et $(x, y) \rightarrow (x + 1, y)$ pour « aller vers le bas ».

En allant dans une cellule C, le joueur gagne une pièce. Le but est d'obtenir le nombre maximal de pièces.

Exemple. On considère le tableau A de taille 5×6 ci-contre (Figure 2). Le joueur peut collecter 5 pièces en suivant le chemin rouge. C'est le maximum. Un chemin sous-optimal, comme le chemin violet, ne permet d'avoir que 4 pièces.

Remarque. On prendra soin de n'accéder qu'aux cellules de la forme $A[i, j]$ avec $i \in \llbracket 1, m \rrbracket$ et $j \in \llbracket 1, n \rrbracket$, afin de ne pas « sortir » de la grille.

	1	2	3	4	5	6
1	·	C	C	·	C	·
2	·	#	C	C	C	#
3	C	·	·	·	#	#
4	·	C	#	#	·	·
5	·	C	·	·	C	·

Figure 2. Petit exemple ...

^[1]Généralisation d'une matrice à n -dimensions, au lieu de 2.

^[2]Pour *Dynamic Programming*

^[3]Bien que les coordonnées semblent inversés dans cette transformation, ce sont les bons. Il faut considérer la table A comme une matrice, on indexe donc sur les lignes avant les colonnes.

Q1. Proposer un algorithme d'une fonction récursive $f(x, y)$ qui prendrait en argument la position (x, y) du joueur et qui retourne le nombre maximale de pièces que le joueur peut collecter (en supposant qu'il n'en n'avait aucune avant). Ceci sera l'implémentation naïve, que l'on améliorera par la suite.

Par exemple, dans la grille de la [Figure 2](#), on a $f(1, 1) = 5$, $f(2, 1) = 4$, $f(5, 5) = 0$.

Q2. Démontrer que l'algorithme de [Q1](#) termine. Démontrer que l'algorithme de [Q1](#) est correct.

L'algorithme de [Q1](#) réalise des calculs redondants. On décide donc de sauvegarder ces résultats. On appelle ça la *mémoïsation*.

Q3. Réécrire l'algorithme de [Q1](#) en appliquant de la mémoïsation. Démontrer que l'appel $f(1, 1)$ a une complexité pire cas en $O(m \cdot n)$.

La question suivante consiste à réaliser la même tâche, mais sans récursivité.

Q4. Écrire l'algorithme calculant la solution en $O(m \cdot n)$, mais qui n'utilise pas de récursivité. On procèdera comme expliqué dans la [Figure 1](#).

Exercice II. k -somme.

On dit qu'un entier $n \in \mathbb{N}$ est une k -somme dès lors que l'on peut l'écrire comme $n = a_1^k + \dots + a_p^k$, où les nombres a_1, \dots, a_p sont des entiers naturels **distincts**, pour un certain $p \in \mathbb{N}$.

Par exemple, 36 est une 3-somme car on peut l'écrire comme $36 = 1^3 + 2^3 + 3^3$.

Q1. Par programmation dynamique, écrire un algorithme prenant en entrée deux entiers n et k et renvoyant le booléen **V** si et seulement si n est une k -somme.

L'algorithme devrait avoir une complexité asymptotique en $O(n^{1+2/k})$. On procèdera en suivant la méthode de la [Figure 1](#).

Exercice III. Comptage des chaînes de caractères.

Étant donné un mot binaire $s \in \{0, 1\}^n$ de taille n , on note $f(n)$ la longueur du plus long sous-mot de 1 consécutifs. Par exemple, $f(0110001101110001) = 3$ car il contient le sous-mot 111 (souligné), mais pas 1111.

Étant donnés n et k , l'objectif est de compter le nombre de mots s de taille n tel que $f(s) = k$.

Q1. En utilisant la méthode présentée en [Figure 1](#), écrire un algorithme qui, pour n et k donnés avec $k \leq n$, répondant au problème. Cet algorithme devra avoir une complexité *polynomiale*, même $O(n^{11}k^{20})$ est acceptable, mais une solution est possible en $O(nk^2)$.

Exercice IV. Plus long serpent.

On nous donne une grille hexagonale ayant les cases C_1, \dots, C_n . Chaque case contient des entiers naturels, on notera v_i la valeur de la case C_i .

Une liste finie de cases $(C_{i_1}, \dots, C_{i_k})$ est un *serpent* de longueur k si, pour $j \in \llbracket 1, k-1 \rrbracket$, les cases C_{i_j} et $C_{i_{j+1}}$ sont voisines et que leurs valeurs vérifient $v_{i_{j+1}} = v_{i_j} + 1$. La [Figure 3](#) (page 3) montre un exemple de grille sur laquelle on montre le plus long serpent.

Pour simplifier, on supposera que la case C_i est représentée par un indice. De plus, on supposera que l'on peut connaître les voisins de chaque case : on supposera disposer d'une fonction $\mathcal{N}^{[4]}$ qui retourne l'ensemble des cases voisines à une case donnée. Un appel à \mathcal{N} est une opération élémentaire.

Q1. En suivant la méthode de la [Figure 1](#), donner un algorithme en programmation dynamique qui, étant donné un jeu retourne la longueur du plus long serpent. L'algorithme aura une complexité en $O(n \log n)$, où n est le nombre de cases.

^[4]Pour *neighbors*

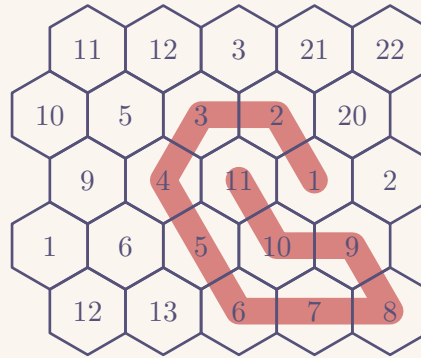


Figure 3. Exemple du plus long serpent (longueur 11)

Dans la question Q7, l'algorithme renvoie la *longueur* du serpent le plus long, mais pas le serpent en lui-même.

- Q2.** Donner un algorithme prenant en entrée le jeu et la table DP de la question Q7 qui renvoie le plus long serpent. S'il y a plus d'un serpent avec une longueur maximale, l'algorithme peut retourner n'importe lequel d'entre eux. Donner la complexité de votre algorithme à l'aide d'un grand Θ en fonction de n .
- Q3.** Question bonus ! Trouver un algorithme en temps linéaire qui trouve le plus long serpent. C'est à dire un algorithme en $O(n)$ qui, pour un jeu donné, retourne le plus long serpent.