

Autotest n^o5

EXERCICE 1 : *Cet exercice porte sur la programmation objet, la récursivité, les arbres binaires et les systèmes d'exploitation.*

Dans cet exercice, on travaille dans un environnement Linux. On considère l'arborescence de fichiers de la figure 1.

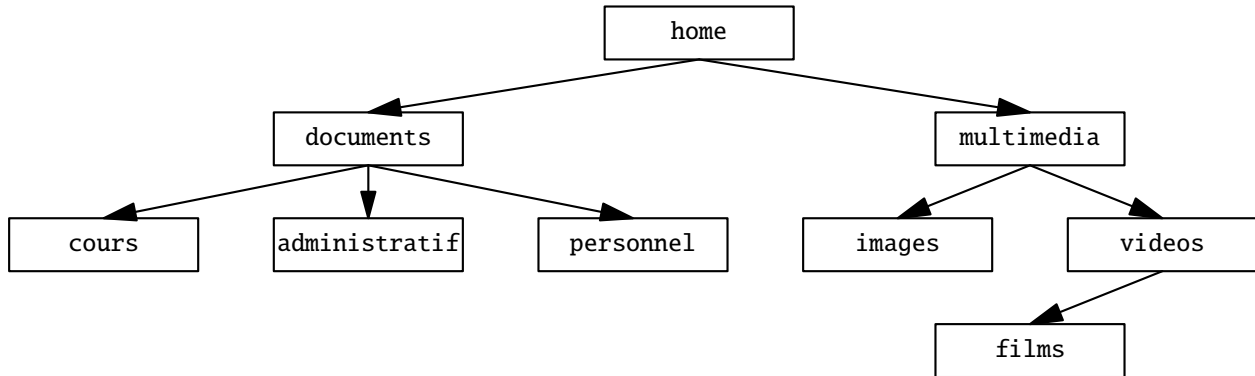


Figure 1. Arborescence de fichiers

Partie A

1) Le répertoire courant est `home`. Donner une commande permettant de connaître le contenu du dossier `documents`.

On suppose que l'on se trouve dans le dossier `cours` et que l'on exécute la commande `mv ../../multimedia /home/documents`

2) Indiquer la modification que cela apporte dans l'arborescence de la figure 1.

On considère le code suivant :

```
class Arbre:
    def __init__(self, nom, g, d):
        self.nom = nom
        self.gauche = g
        self.droit = d

    def est_vide(self):
        return self.gauche is None and self.droit is None

    def parcours(self):
        print(self.nom)
        if self.gauche != None:
            self.gauche.parcours()
        if self.droit != None:
            self.droit.parcours()
```

3) Donner une raison qui justifie que le code précédent ne permet pas de modéliser l'arborescence de fichiers de la figure 1.

4) Donner le nom du parcours réalisé par le code précédent.

- 5) Donner la liste des dossiers dans l'ordre d'un parcours en largeur de l'arborescence. On ne demande pas d'écrire ce parcours en Python.

Partie B

Pour pouvoir modéliser l'arborescence de fichiers de la figure 1, on propose l'implémentation suivante. L'attribut `files` est une variable de type `list` contenant tous les dossiers fils. Cette liste est vide dans le cas où le dossier est vide.

```
class Dossier:
    def __init__(self, nom, liste):
        self.nom = nom
        self.files = liste # liste d'objets de la classe Dossier
```

- 6) Écrire le code Python d'une méthode `est_vide` qui renvoie `True` lorsque le dossier est vide et `False` sinon.
- 7) Écrire le code Python permettant d'instancier une variable `var_multimedia` de la classe `Dossier` représentant le dossier `multimedia` de la figure 1. Attention: cela nécessite d'instancier tous les nœuds du sous-arbre de racine `multimedia`.
- 8) Recopier et compléter sur votre copie le code Python de la méthode `parcours` suivante qui affiche les noms de tous les descendants d'un dossier en utilisant l'ordre préfixe.

```
def parcours(self):
    print(...)
    for f in ...:
        ...
```

- 9) Justifier que cette méthode `parcours` termine toujours sur une arborescence de fichiers.
- 10) Proposer une modification de la méthode `parcours` pour que celle-ci effectue plutôt un parcours suffixe (ou postfixe).
- 11) Expliquer la différence de comportement entre un appel à la méthode `parcours` de la classe `Dossier` et une exécution de la commande UNIX `ls`.

On considère la variable `var_videos` de type `Dossier` représentant le dossier `videos` de la figure 1. On souhaite que le code Python `var_videos.mkdir("documentaires")` crée un dossier `documentaires` vide dans le dossier `var_videos`.

- 12) Écrire le code Python de la méthode `mkdir`.
- 13) Écrire en Python une méthode `contient(self, nom_dossier)` qui renvoie `True` si l'arborescence de racine `self` contient au moins un dossier de nom `nom_dossier` et `False` sinon.
- 14) Avec l'implémentation de la classe `Dossier` de cette partie, expliquer comment il serait possible de déterminer le dossier parent d'un dossier donné dans une arborescence donnée. On attend ici l'idée principale de l'algorithme décrite en français. On ne demande pas d'implémenter cet algorithme en Python.
- 15) Proposer une modification dans la méthode `__init__` de la classe `Dossier` qui permettrait de répondre à la question précédente beaucoup plus efficacement et expliquer votre choix.

EXERCICE 2 : Cet exercice porte sur la gestion des processus et des ressources par un système d'exploitation.

Les parties A et B peuvent être traitées indépendamment.

Partie A : Ordonnement des processus

Dans le laboratoire d'analyse médicale d'un hôpital, plusieurs processus peuvent demander l'allocation du processeur simultanément.

Le tableau ci-dessous donne les demandes d'exécution de quatre processus et indique :

- le temps d'exécution du processus (en unité de temps) ;
- l'instant d'arrivée du processus sur le processeur (en unité de temps) ;
- le numéro de priorité du processus (classé de 1 à 10).

Plus la priorité est grande plus le numéro de priorité est petit.

Ainsi le processus P3, du tableau ci-dessous, est plus prioritaire que le processus P1.

L'ordonnement est de type préemptif, ce qui signifie qu'à chaque unité de temps, le processeur choisit d'exécuter le processus ayant le plus petit numéro de priorité (un seul processus à la fois). Ceci peut provoquer la suspension d'un autre processus qui reprendra lorsqu'il deviendra le plus prioritaire dans la file d'attente.

Processus	Temps d'exécution	Instant d'arrivée	Numéro de priorité
P1	3	0	4
P2	4	2	2
P3	3	3	1
P4	4	5	3

- 1) Compléter le diagramme ci-dessous et indiquer dans chacune des cases le processus exécuté par le processeur entre deux unités de temps (il peut y avoir des cases vides).



- 2) Compléter les temps de séjour ainsi que les temps d'attente de chacun des processus (toujours en unités de temps).

$$\text{Temps de séjour} = \text{instant de terminaison} - \text{instant d'arrivée}$$

$$\text{Temps d'attente} = \text{temps de séjour} - \text{temps d'exécution}$$

Processus	Temps d'exécution	Instant d'arrivée	Numéro de priorité	Temps de séjour	Temps d'attente
P1	3	0	4	$14 - 0 = 14$	$14 - 3 = 11$
P2	4	2	2		
P3	3	3	1		
P4	4	5	3		

- 3) À quelles conditions le temps d'attente d'un processus peut-il être nul?

Partie B : Processus et ressources

Dans ce laboratoire d'analyse médicale de l'hôpital, le laborantin en charge du traitement des différents prélèvements (sanguins, urinaires et biopsiques) utilise simultanément quatre logiciels :

- Logiciel d'analyse d'échantillons (connecté à l'analyseur)
- Logiciel d'accès à la base de données des patients (SGBD)
- Traitement de texte
- Tableur

Le tableau ci-dessous donne l'état à un instant donné des différents processus (instances des programmes) qui peuvent soit mobiliser (M) des données (D1, D2, D3, D4 et D5), soit être en attente des données (A) ou ne pas les solliciter (-).

Une donnée ne peut être mobilisée que par un seul processus à la fois. Si un autre processus demande une donnée déjà mobilisée, il passe en attente.

Exemple : le SGBD mobilise la donnée D4 et est en attente de la donnée D5

	D1	D2	D3	D4	D5
Analyseur échantillon	M	-	-	A	-
SGBD	-	-	-	M	A
Traitement de texte	-	M	A	-	-
Tableur	A	-	M	-	M

- 1) À partir du tableau ci-dessus, démontrer que, à cet instant, les processus s'attendent mutuellement.
- 2) Comment s'appelle cette situation?
- 3) On suppose que l'analyseur d'échantillon libère la ressource D1. Donner un ordre possible d'exécution des processus.

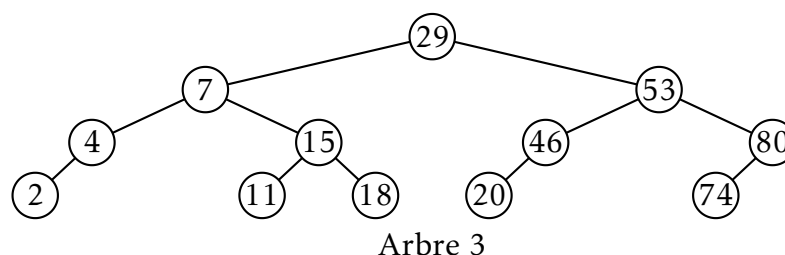
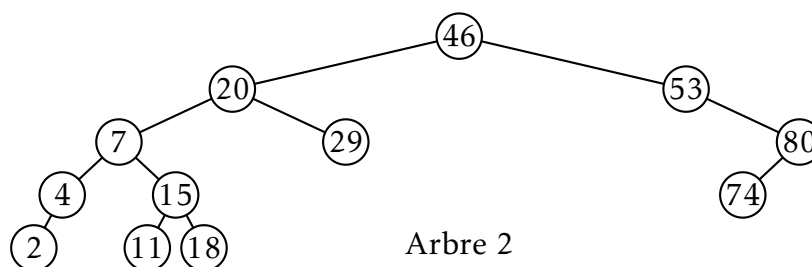
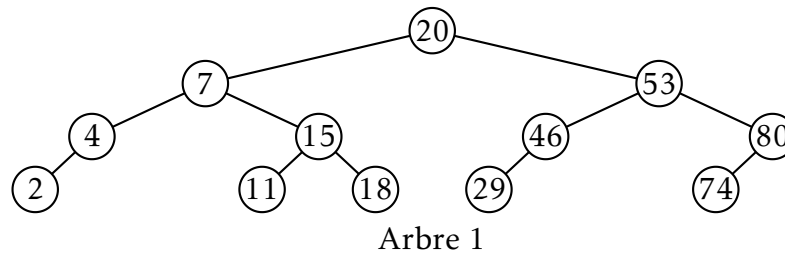
EXERCICE 3 : *Cet exercice traite des arbres et de l'algorithmique.*

Dans cet exercice, la taille d'un arbre est égale au nombre de ses nœuds et on convient que la hauteur d'un arbre ne contenant qu'un nœud vaut 1.

On utilisera la définition suivante : un arbre binaire de recherche est un arbre binaire, dans lequel :

- on peut comparer les valeurs des nœuds : ce sont par exemple des nombres entiers, ou des lettres de l'alphabet ;
- si x est un nœud de cet arbre et y est un nœud du sous-arbre gauche de x , alors il faut que $y.valeur < x.valeur$.
- si x est un nœud de cet arbre et y est un nœud du sous-arbre droit de x , alors il faut que $y.valeur \geq x.valeur$.

- 1) Parmi les trois arbres dessinés ci-dessous, entourer celui qui n'est pas un arbre binaire de recherche. Justifier.



Une classe ABR, qui implémente une structure d'arbre binaire de recherche, possède l'interface suivante :

```
class ABR:
    def __init__(self, valeur, sa_gauche, sa_droit):
        self.valeur = valeur # valeur de la racine
        self.sa_gauche = sa_gauche # sous-arbre gauche
        self.sa_droit = sa_droit # sous-arbre droit

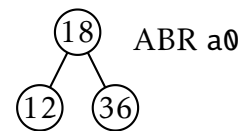
    def inserer_noeud(self, valeur):
        """Renvoie un nouvel ABR avec le nœud de valeur `valeur`
        inséré comme nouvelle feuille à sa position correcte"""
        # code non étudié dans cet exercice
```

On prendra la valeur **None** pour représenter un sous-arbre vide.

2) La construction d'un ABR se fait en insérant progressivement les valeurs à partir de la racine : la méthode `inserer_noeud` (dont le code n'est pas étudié dans cet exercice) place ainsi un nœud à sa "bonne place" comme feuille dans la structure, sans modifier le reste de la structure. On admet que la position de cette feuille est unique.

a) En utilisant les méthodes de la classe ABR:

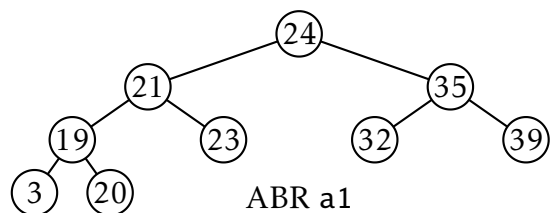
- écrire l'instruction Python qui permet d'instancier un objet `a0`, de type ABR, ayant un seul nœud (la racine) de valeur 18.



- écrire une séquence d'instructions qui permet ensuite d'insérer dans l'objet `a0` les deux feuilles de l'arbre de valeurs 12 et 36.

Selon l'ordre dans lequel les valeurs sont insérées, on construit des ABR ayant des structures différentes.

Voilà par exemple ci-dessous un ABR (nommé `a1`) obtenu en créant une instance de type ABR ayant un seul nœud (la racine) de valeur 24 puis en insérant successivement les valeurs dans l'ordre suivant : 21; 35; 19; 23; 32; 39; 3; 20



b) Dessiner l'ABR (nommé `a2`) que l'on obtiendrait en créant une instance de type ABR ayant un seul nœud (la racine) de valeur 3 puis en insérant successivement les valeurs dans l'ordre suivant :

20; 19; 21; 23; 32; 24; 35; 39

c) Donner la hauteur des ABR `a1` et `a2`.

d) On complète la classe ABR avec une méthode `calculer_hauteur` qui renvoie la hauteur de l'arbre.

Compléter les deux commentaires et l'instruction manquante dans le code ci-après de cette méthode.

On pourra utiliser la fonction Python `max` qui prend en paramètres deux nombres et renvoie le maximum de ces deux nombres.

```

def calculer_hauteur(self):
    """Renvoie la hauteur de l'arbre"""
    if self.sa_droit is None and self.sa_gauche is None:
        # l'arbre est réduit à une feuille
        return 1
    elif self.sa_droit is None:
        # arbre avec une racine et seulement un sous-arbre gauche
        return 1 + self.sa_gauche.calculer_hauteur()
    elif self.sa_gauche is None:
        # ...
        return 1 + self.sa_droit.calculer_hauteur()
    else:
        # ...
        return ...

```

3) La différence de hauteur entre l'ABR a1 et l'ABR a2 aura des conséquences lors de la recherche d'une valeur dans l'ABR.

a) Compléter le code ci-dessous de la méthode `rechercher_valeur`, qui permet de tester la présence ou l'absence d'une valeur donnée dans l'ABR :

```

def rechercher_valeur(self, v):
    """Renvoie True si la valeur v
    est trouvée dans l'ABR et False sinon"""
    if .....:
        return True
    elif ..... and self.sa_gauche is not None:
        return self.sa_gauche.rechercher_valeur(v)
    elif v > self.valeur and self.sa_droit is not None:
        return ...
    else:
        return ...

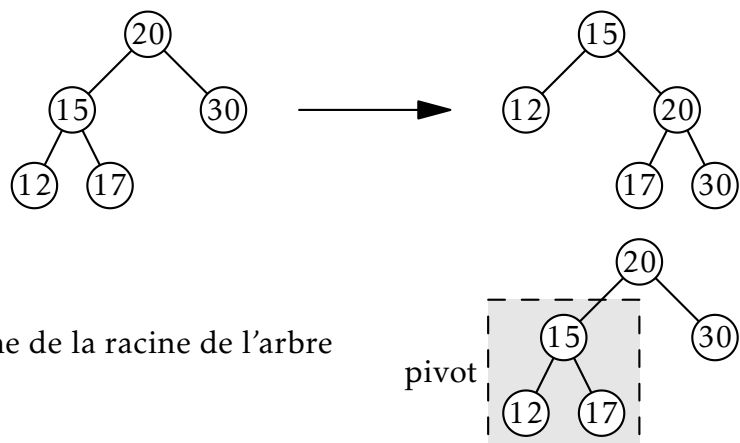
```

b) On admet que le nombre de fois où la méthode `rechercher_valeur` est appelée pour rechercher la valeur 39 dans l'ABR a2 est 7.

Donner le nombre de fois où la méthode `rechercher_valeur` est appelée pour rechercher la valeur 20 dans l'ABR a1.

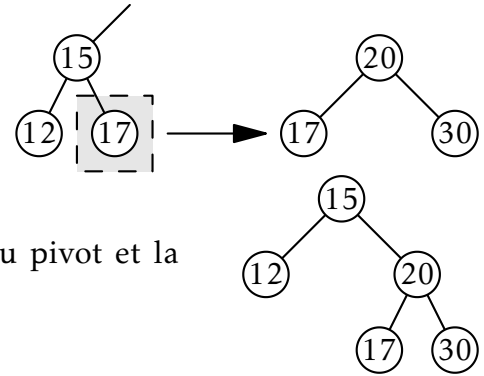
4) Il existe des algorithmes pour modifier la structure d'un ABR, afin par exemple de diminuer la hauteur d'un ABR. On s'intéresse aux algorithmes appelés **rotation**, consistant à faire "pivoter" une partie de l'arbre autour d'un de ses nœuds.

L'exemple suivant permet d'expliquer l'algorithme pour réaliser une rotation droite d'un ABR autour de sa racine :



- On appelle **pivot** le sous-arbre gauche de la racine de l'arbre

- Le sous-arbre droit du pivot devient le sous-arbre gauche de la racine



- La racine ainsi modifiée devient le sous-arbre droit du pivot et la racine du pivot devient la nouvelle racine de l'ABR

On admet que ces transformations conservent la propriété d'ABR de l'arbre.

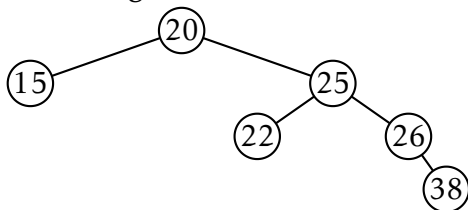
La méthode `rotation_droite` ci-après renvoie une nouvelle instance de type ABR, correspondant à une rotation droite de l'objet de type ABR à partir duquel elle est appelée :

```
def rotation_droite(self):
    """Renvoie une instance d'un ABR après une rotation droite.
    On suppose qu'il existe un sous-arbre gauche"""
    pivot = self.sa_gauche
    self.sa_gauche = pivot.sa_droit
    pivot.sa_droit = self
    return ABR(pivot.valeur, pivot.sa_gauche, pivot.sa_droit)
```

Pour réaliser une rotation gauche, on suivra alors l'algorithme suivant :

- on appelle pivot le sous-arbre droit de la racine de l'arbre,
- le sous-arbre gauche du pivot devient le sous-arbre droit de la racine,
- la racine ainsi modifiée devient le sous-arbre gauche du pivot et la racine du pivot devient la nouvelle racine de l'ABR.

- a) En suivant les différentes étapes de cet algorithme, dessiner l'arbre obtenu après une rotation gauche de l'ABR suivant :



- b) Écrire le code d'une méthode Python `rotation_gauche` qui réalise la rotation gauche d'un ABR autour de sa racine.

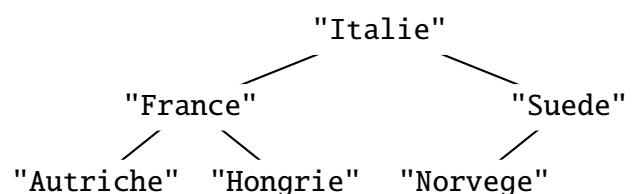
EXERCICE 4 : *Cet exercice porte sur les arbres binaires de recherche et les algorithmes associés*

Les arbres binaires de recherche considérés ici sont des arbres binaires où les nœuds désignent des chaînes de caractères et pour lesquelles la valeur de chaque nœud est supérieure à celles des nœuds de son enfant gauche, et inférieure à celles des nœuds de son enfant droit. La relation d'ordre notée $<$ est ici la relation d'ordre alphabétique.

Dans cet exercice, on utilisera la convention suivantes: la hauteur d'un arbre binaire ne comportant qu'un nœud est 1.

Dans cet exercice les arbres binaire de recherche ne contiennent que des noms de pays tous distincts.

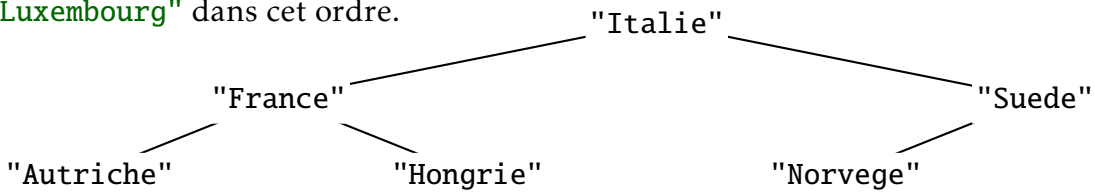
On considère l'arbre binaire de recherche ci-contre :



- 1) a) Donner sans justification la hauteur de cet arbre.

- b) Donner sans justification la valeur booléenne de l'expression "Allemagne" < "Portugal".

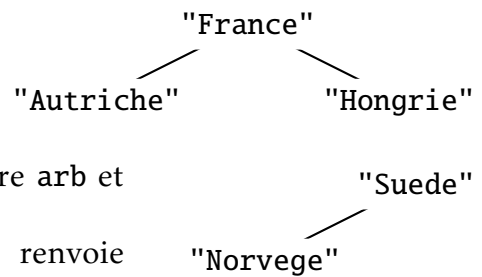
 c) Compléter l'arbre ci-dessous après l'ajout de "Allemagne", de "Portugal" et de "Luxembourg" dans cet ordre.



Pour les questions 2, 3 et 4 on traite de l'arbre initial, donc sans l'ajout de "Allemagne", "Portugal" et "Luxembourg".

- 2) On souhaite parcourir l'arbre. Indiquer l'ordre de visite des nœuds lors d'un parcours en largeur.
 3) On souhaite écrire une fonction pour déterminer si le nom d'un pays est dans l'arbre. On dispose pour cela de :

- la fonction `est_vide` qui prend en paramètre un arbre `arb`. Cette fonction renvoie **True** si l'arbre `arb` est vide, **False** sinon ;
- la fonction `gauche` qui prend en paramètre un arbre `arb` et renvoie son sous-arbre gauche.
Exemple : si `A` est notre arbre initial, `gauche(A)` renvoie l'arbre ci-contre.
- la fonction `droite` qui prend en paramètre un arbre `arb` et renvoie son sous-arbre droit.
Exemple : si `A` est notre arbre initial, `droite(A)` renvoie l'arbre ci-contre.
- la fonction `racine` qui prend en paramètre un arbre `arb` et renvoie la valeur de la racine de l'arbre.
Exemple : `racine(A)` renvoie "Italie".



Recopier, en complétant les lignes 2, 6, 7 et 10, la fonction `recherche` donnée ci-dessous et écrite en Python. Cette fonction prend en paramètre un arbre `arb` et une valeur `val`. L'appel `recherche(arb, val)` renvoie un booléen (**True** si la valeur `val` est dans l'arbre `arb`, **False** sinon).

```

1 def recherche(arb, val):
2     """ ..... """
3     if est_vide(arb):
4         return False
5     if val == racine(arb):
6         return .....
7     if val .....:
8         return recherche(gauche(arb), val)
9     else:
10        return .....
  
```

- 4) Écrire une fonction récursive `taille` permettant de déterminer le nombre de pays présents dans un arbre.
 Cette fonction prendra en paramètre un arbre `arb` et renverra un entier.