
TD 1 : Notion d’algorithme

Les exercices non marqués d’un ♣ seront considérés comme acquis d’une semaine sur l’autre.

Exercice 1 (Modélisation d’un problème et notion d’algorithme).

Un passeur doit faire passer de l’autre côté d’une rivière un loup, une chèvre et un chou. Pour cela, il ne peut transporter qu’une seule chose à la fois dans sa barque. On ne sait pas trop ce qui arriverait si le loup venait à rester seul en présence de la chèvre, ou si la chèvre se retrouvait seule en présence du chou.

- (1) Décrire une suite d’instructions simples (un premier algorithme!) à effectuer scrupuleusement par le passeur garantissant que tout le monde traverse la rivière sain et sauf. Les instructions disponibles sont :
 - `charge(objet)` (exemple : `charge(chèvre)`)
 - `décharge(objet)`
 - `traverse()`
- (2) Identifier une séquence d’instructions qui se répète et proposer une instruction générique (d’un niveau d’abstraction plus élevé) permettant de simplifier l’écriture de l’algorithme précédent.

Exercice 2 (Modélisation d’un problème et notion d’algorithme).

Soient deux cruches de capacités respectives 5 et 7 litres. Ces cruches ne sont pas graduées. Le but de ce problème est que l’une des deux cruches contienne 4 litres. Vous avez accès à un robinet et à une évacuation d’eau, mais vous ne disposez de rien d’autre que les deux cruches.

- (1) Formalisez le problème en termes de données et actions, puis donnez une suite d’actions permettant d’atteindre une solution.
- (2) Peut-on faire une suite d’actions de façon que l’une des deux cruches contienne 1 litre ? 2 litres ? 3 litres ? 4 litres ? 5 litres ? 6 litres ? 7 litres ?

Exercice 3.

Écrire un algorithme qui, étant donné un nombre entier N , décide si N est ou non le carré d’un autre entier.

Par exemple, si l’entrée est 16, la réponse est oui. Si l’entrée est 42, la réponse est non.

Votre algorithme doit être assez simple pour que vous puissiez l’appliquer vous-même uniquement à l’aide d’un papier et d’un crayon pour poser les opérations (pas de calculatrice).

Exercice 4 (Nombre mystère).

On a fabriqué un robot "intelligent" capable de

- poser des questions dont la réponse est oui ou non ;
- effectuer des opérations de base sur les nombres (addition, soustraction, multiplication, division)

Exemple d'algorithme pour le robot

```
Reponse = Demande("\^Etes- vous nés avant le 1er janvier 2000 ?")
Si Réponse = Oui alors
    Dire("Vous avez plus de 20 ans")
Sinon
    Dire("Vous avez 20 ans ou moins")
```

- (1) Décrivez un algorithme qui permet au robot de deviner un nombre choisi entre 0 et 100 par l'utilisateur.
- (2) Décrivez un algorithme qui permet au robot de donner l'âge exact de l'utilisateur.
- (3) Quelles difficultés avez-vous rencontrées pour écrire les algorithmes ?

Exercice 5.

Cet exercice porte sur les notions de base de la logique (booléens).

- (1) Construire les tables de vérité correspondant aux opérations booléennes suivantes :
 - $\text{op1}(a, b) : (a \text{ ET } (\text{NON } b)) \text{ OU } ((\text{NON } a) \text{ ET } b)$
 - $\text{op2}(a, b) : (a \text{ OU } b) \text{ ET } ((\text{NON } a) \text{ OU } (\text{NON } b))$.
- (2) Que constatez-vous ?
- (3) $\text{op1}(a, b)$ est en fait une opération très courante en informatique, elle a même un nom. Savez-vous comment on l'appelle ?
- (4) Écrire une opération $\text{op3}(a, b)$ dont le résultat est vrai si et seulement si le résultat de $\text{op1}(a, b)$ est faux. Utiliser au plus 5 mots **OU**, **NON** et **ET** dans l'écriture de $\text{op3}(a, b)$.
- (5) Expliquez pourquoi cette opération permet de déterminer si deux mots booléens sont identiques.

Exercice ♣ 6 (Notion de test de programme).

Une autre personne s'est occupée de coder un programme `pointDeChute` qui calcule l'abscisse à laquelle retombe un projectile lancé en $x = 0$ avec une vitesse v suivant un angle α (en degrés). Vous voulez tester si les résultats de ce programme sont cohérents.

- (1) Spécifier le programme sans écrire l'algorithme : que va-t-il prendre en entrée ? renvoyer en sortie ?
- (2) Donner une série de tests dont vous connaissez le résultat sans calculs : situations extrêmes (par ex : tirer verticalement), symétries, ...