

be-OI 2017

Finale - CADETS
samedi 11 mars 2017

Remplissez ce cadre en MAJUSCULES et LISIBLEMENT, svp

PRÉNOM :
NOM :
ÉCOLE :

100

Réservé

Olympiade belge d'Informatique (durée : 2h maximum)

Ce document est le questionnaire de la finale de l'Olympiade belge d'Informatique 2017. Il comporte 11 questions qui doivent être résolues en **2h au maximum**.

Notes générales (à lire attentivement avant de répondre aux questions)

- Vérifiez que vous avez bien reçu la bonne série de questions (mentionnée ci-dessus dans l'en-tête):
 - Pour les élèves jusqu'en deuxième année du secondaire: catégorie **cadets**.
 - Pour les élèves en troisième ou quatrième année du secondaire: catégorie **junior**.
 - Pour les élèves de cinquième année du secondaire et plus: catégorie **senior**.
- N'indiquez votre nom, prénom et école **que sur la première page**.
- Indiquez vos réponses sur les pages prévues à cet effet, à la fin du formulaire.
- Si, suite à une rature, vous êtes amené à écrire hors d'un cadre, répondez obligatoirement sur la même feuille (au verso si nécessaire).
- Écrivez de façon **bien lisible** à l'aide d'un **stylo ou stylo à bille** bleu ou noir.
- Vous ne pouvez avoir que de quoi écrire avec vous; les calculatrices, GSM, ... sont **interdits**.
- Vous pouvez toujours demander des feuilles de brouillon supplémentaires, au surveillant ou à votre enseignant.
- Quand vous avez terminé, remettez la première page (avec votre nom) et les pages avec les réponses. Vous pouvez conserver les autres.
- Tous les extraits de code de l'énoncé sont en **pseudo-code**. Vous trouverez, sur la page suivante, une **description** du pseudo-code que nous utilisons.
- Si vous devez répondre en code, vous **devez** répondre en **pseudo-code** ou dans un **langages de programmation courant** (Java, C, C++, Pascal, Python, ...). Les erreurs de syntaxe ne sont pas prises en compte pour l'évaluation.

Bonne chance !

L'Olympiade Belge d'Informatique est possible grâce au soutien de nos sponsors et de nos membres:



©2017 Olympiade Belge d'Informatique (beOI) ASBL

Cette oeuvre est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution 2.0 Belgique.

Aide-mémoire pseudo-code

Les données sont stockées dans des variables. On change la valeur d'une variable à l'aide de \leftarrow . Dans une variable, nous pouvons stocker des nombres entiers, des nombres réels, ou des tableaux (voir plus loin), ainsi que des valeurs booléennes (logiques): vrai/juste (**true**) ou faux/erroné (**false**). Il est possible d'effectuer des opérations arithmétiques sur des variables. En plus des quatre opérateurs classiques (+, -, \times et /), vous pouvez également utiliser %: si a et b sont des nombres entiers, alors a/b et $a\%b$ désignent respectivement le quotient et le reste de la division entière. Par exemple, si $a = 14$ et $b = 3$, alors: $a/b = 4$ et $a\%b = 2$. Par exemple, dans le code suivant, la variable age reçoit 20.

```
annee_naissance  $\leftarrow$  1997
age  $\leftarrow$  2017 - annee_naissance
```

Pour exécuter du code uniquement si une certaine condition est vraie, on utilise l'instruction **if** et éventuellement l'instruction **else** pour exécuter un autre code si la condition est fausse. L'exemple suivant vérifie si une personne est majeure et stocke le prix de son ticket de cinéma dans la variable $prix$. Notez les commentaires dans le code.

```
if (age  $\geq$  18)
{
    prix  $\leftarrow$  8 // Ceci est un commentaire.
}
else
{
    prix  $\leftarrow$  6 // moins cher !
}
```

Pour manipuler plusieurs éléments avec une seule variable, on utilise un tableau. Les éléments individuels d'un tableau sont indiqués par un index (que l'on écrit entre crochets après le nom du tableau). Le premier élément d'un tableau tab est d'indice 0 et est noté $tab[0]$. Le second est celui d'indice 1 et le dernier est celui d'indice $N - 1$ si le tableau contient N éléments. Par exemple, si le tableau tab contient les 3 nombres 5, 9 et 12 (dans cet ordre), alors $tab[0]=5$, $tab[1]=9$, $tab[2]=12$. La longueur est 3, mais l'indice le plus élevé est 2.

Pour répéter du code, par exemple pour parcourir les éléments d'un tableau, on peut utiliser une boucle **for**. La notation **for** ($i \leftarrow a$ **to** b **step** k) représente une boucle qui sera répétée tant que $i \leq b$, dans laquelle i commence à la valeur a , et est augmentée de k à la fin de chaque étape. L'exemple suivant calcule la somme des éléments du tableau tab en supposant que sa taille vaut N . La somme se trouve dans la variable sum à la fin de l'exécution de l'algorithme.

```
sum  $\leftarrow$  0
for (i  $\leftarrow$  0 to  $N - 1$  step 1)
{
    sum  $\leftarrow$  sum + tab[i]
}
```

On peut également écrire une boucle à l'aide de l'instruction **while** qui répète du code tant que sa condition est vraie. Dans l'exemple suivant, on va diviser un nombre entier positif N par 2, puis par 3, ensuite par 4 ... jusqu'à ce qu'il ne soit plus composé que d'un seul chiffre (c'est-à-dire qu'il est < 10).

```
d  $\leftarrow$  2
while (N  $\geq$  10)
{
    N  $\leftarrow$  N/d
    d  $\leftarrow$  d + 1
}
```

Question 1 – Échauffement

On considère le code suivant, dont le comportement dépend de la valeur $N \geq 1$. Dans ce code, l'expression $j\%2 = 0$ est vraie uniquement quand j contient une valeur paire.

Input : une valeur $N \geq 1$

```

j ← 1
while (j < N)
{
  j ← j * 2
}

if (j % 2 = 0)
{
  Afficher ``A``
}

if (j ≤ 100)
{
  if (j ≥ 1024)
  {
    Afficher ``B``
  }
  else
  {
    Afficher ``C``
  }
}
else
{
  if (j / 2 > 511 and j / 2 ≤ 512)
  {
    Afficher ``D``
  }
  else
  {
    Afficher ``E``
  }
}

```

Q1(a) [2 pts]	Qu'est-ce que le programme affiche quand $N = 1$?
Solution: C	
Q1(b) [2 pts]	Qu'est-ce que le programme affiche quand $N = 50$?
Solution: A C	
Q1(c) [2 pts]	Qu'est-ce que le programme affiche quand $N = 1024$?
Solution: A D	
Q1(d) [2 pts]	Qu'est-ce que le programme affiche quand $N = 1026$?
Solution: A E	

Question 2 – En rang par deux !

Un professeur voudrait compter le nombre d'étudiants qui sont présents dans sa classe (il sait néanmoins que ce nombre est pair et une puissance de 2). Il propose trois techniques différentes pour les compter.

Pour la première technique, le professeur procède comme suit:

- Il initialise un compteur à 0;
- Il passe en revue *chaque étudiant*, et, à chaque étudiant, *ajoute 1 au compteur*;
- Quand il a terminé de passer en revue tous les étudiants, le compteur contient le nombre d'étudiants.

Pour la seconde technique, le professeur procède comme suit:

- Il initialise un compteur à 0;
- Il passe en revue tous les étudiants par *paire*, et, à chaque paire d'étudiants, *ajoute 2 au compteur*;
- Quand il a terminé de passer en revue tous les étudiants, le compteur contient le nombre d'étudiants.

Pour la troisième technique, le professeur ne compte plus lui-même mais met ses étudiants au travail:

- Il demande d'abord à tous ses étudiants de se lever, et leur demande à tous d'exécuter en même temps la procédure suivante:
 1. Chaque étudiant retient un compteur qui vaut initialement 1, ensuite:
 2. Tous les étudiants debout s'associent par paire;
 3. Dans chaque paire, le plus grand des deux étudiants ajoute à son propre compteur la valeur du compteur du plus petit étudiant. Le plus petit étudiant s'assied.
 4. On recommence au point 2 avec tous les étudiants restant debout.
- La procédure se termine quand il ne reste qu'un seul étudiant debout. Le professeur prétend que le compteur de ce dernier étudiant debout vaut le nombre d'étudiants présents.

Q2(a) [2 pts]	Combien de sommes auront été effectuées par le professeur pour la première technique, s'il y a 16 étudiants ?
Solution: 16	
Q2(b) [2 pts]	Combien de sommes auront été effectuées par le professeur pour la deuxième technique, s'il y a 16 étudiants ?
Solution: 8	
Q2(c) [3 pts]	Combien de sommes auront été effectuées par le dernier étudiant debout pour la troisième technique, s'il y a 16 étudiants ?
Solution: 4	

Question 3 – Le dictionnaire

On souhaite rechercher une définition dans le Robert (dictionnaire dont les entrées sont triées par ordre alphabétique, comme tout dictionnaire). On considère deux algorithmes différents pour trouver la définition associée à un mot.

Algorithme 1:

```

Input : une chaîne de caractères mot, le mot à chercher

// ouvrir le dictionnaire à la première page
while (pas à la fin du dictionnaire)
{
    if (mot est sur la page) {
        // lire la définition
        return
    }
    else {
        // tourner la page
    }
}

```

Algorithme 2:

```

Input : une chaîne de caractères mot, le mot à chercher

// ouvrir le dictionnaire à la page du milieu
if (mot est sur la page) {
    // lire la définition
    return
}
else {
    // déchirer le dictionnaire en deux à la page où il est ouvert
    if (mot est avant la page du milieu dans le dictionnaire) {
        recommencer l'algorithme avec la première moitié
    }
    else if (mot est après la page du milieu dans le dictionnaire) {
        recommencer l'algorithme avec la seconde moitié
    }
    else { // Question (d)
        return
    }
}

```

On souhaite mieux comprendre le comportement de ces deux algorithmes, notamment quels sont le pire et le meilleur cas pour chacun d'eux (en terme de rapidité d'exécution).

Q3(a) [2 pts]		Parmi les cas suivants, quel est le <i>meilleur</i> cas pour le premier algorithme ?
	<input checked="" type="checkbox"/>	le mot commence par A et est sur la première page.
	<input type="checkbox"/>	le mot est au milieu du dictionnaire.
	<input type="checkbox"/>	le mot commence par Z et est sur la dernière page.
	<input type="checkbox"/>	le mot n'est pas dans le dictionnaire.

Q3(b) [2 pts]		Parmi les cas suivants, quel est le <i>meilleur</i> cas pour le second algorithme ?
	<input type="checkbox"/>	le mot commence par A et est sur la première page.
	<input checked="" type="checkbox"/>	le mot est au milieu du dictionnaire.
	<input type="checkbox"/>	le mot commence par Z et est sur la dernière page.
	<input type="checkbox"/>	le mot n'est pas dans le dictionnaire.

Q3(c) [2 pts]		Parmi les cas suivants, quel est le <i>pire</i> cas pour le second algorithme ?
	<input type="checkbox"/>	le mot commence par A et est sur la première page.
	<input type="checkbox"/>	le mot commence par A et est sur la dernière page.
	<input type="checkbox"/>	le mot est au milieu du dictionnaire.
	<input checked="" type="checkbox"/>	le mot n'est pas dans le dictionnaire.

Q3(d) [2 pts]		Dans quel cas va-t-on entrer dans le dernier <i>else</i> du second algorithme ?
	<input type="checkbox"/>	Quand le mot est dans la première moitié du dictionnaire.
	<input checked="" type="checkbox"/>	Quand le mot n'est pas dans le dictionnaire.
	<input type="checkbox"/>	Quand le mot est dans la seconde moitié du dictionnaire.
	<input type="checkbox"/>	Quand le mot commence par A.

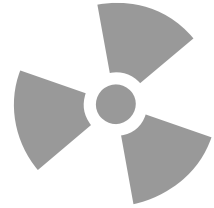
Question 4 – La bibliothèque

Chaque livre possède un unique *International Standard Book Number*, ou ISBN, qui se compose de 10 chiffres, et dont le dernier chiffre peut aussi être la lettre 'X'. On ne choisit pas librement le dernier chiffre, mais il est calculé en utilisant le code suivant.

Input : p : un tableau de 9 chiffres
Output : un chiffre ou bien le caractère 'X'.

```

a ← 0
j ← 10
for (i ← 0 to 8 step 1)
{
    a ← a + p[i] * j
    j ← j - 1
}
résultat ← 11 - (a%11)
if (résultat = 10)
{
    return 'X'
}
else
{
    return résultat%11
}
  
```



Q4(a) [2 pts] Quelle est la valeur de la variable j après l'exécution de ce programme ?

Solution: 1

Q4(b) [2 pts] Quelle est la plus petite valeur que ce programme peut renvoyer ?

Solution: 0

Q4(c) [2 pts] Quelles sont la plus petite et la plus grande valeur que la variable *résultat* peut recevoir (à la ligne après la boucle) ?

Solution: 1 et 11

Q4(d) [4 pts] Si la variable a de ce programme contient la valeur 35 juste après la boucle, que renvoie le programme ?

Solution: 9

Question 5 – Séries à regarder

John possède, sur son smartphone, une application qui lui permet d'encoder les séries télévisées qu'il regarde. Voici les informations que John doit encoder pour une série :

Nom : le nom de la série (par exemple "Game of Thrones").

Nombre de saisons : le nombre de saisons qui existent actuellement (par exemple 6 saisons).

Nombre d'épisodes par saison : le nombre d'épisodes dans une saison¹ (par exemple 10 épisodes par saison).

Durée d'un épisode : la durée en heures et minutes d'un épisode² (par exemple : 1h10).

Série finie : pour préciser si la série est finie ou si elle est toujours en cours de diffusion. Autrement dit, est-ce que la dernière saison a été diffusée ou non?

Voici les séries que John a encodées dans cette application :

Nom	Nbr de saisons	Episodes par saison	Durée épisode	Finie?
Game of Thrones	6	10	1h09	Non
Lost	6	20	0h42	Oui
Breaking Bad	5	12	0h50	Oui
The Walking Dead	7	13	1h06	Non
Pretty Little Liars	7	21	0h44	Non

Le but de cette application est de permettre à John de se souvenir du moment où il est arrivé en regardant ses diverses séries. Pour cela, lorsque John regarde une série, il doit encoder le numéro de la saison qu'il regarde³, le numéro de l'épisode qu'il regarde⁴ et le temps où il s'est arrêté de regarder.

Par exemple, pour la série "Game of Thrones", John en est à la saison 5, à l'épisode 8 et à une durée de 35 minutes dans cet épisode. De cette manière, John sait que la prochaine fois il pourra reprendre cet épisode à la 35ème minute afin de continuer à regarder sa série.

Et voici, pour chacune de ces séries, le moment où John s'est arrêté de regarder:

Nom	Saison en cours	Episode en cours	Timing
Game of Thrones	5	8	0h35
Lost	6	20	0h42
Breaking Bad	4	2	0h35
The Walking Dead	3	3	0h37
Pretty Little Liars	6	17	0h29

¹On considère qu'il y a le même nombre d'épisodes dans chaque saison d'une même série.

²On considère que les épisodes d'une même série ont tous la même durée.

³On commence à compter à la saison 1 pour chaque série

⁴On commence à compter à l'épisode 1 pour chaque saison

Q5(a) [2 pts]	Combien de minutes (au total) John doit-il encore regarder pour arriver à la fin de la dernière saison existante de <i>Game of Thrones</i> ?
----------------------	---

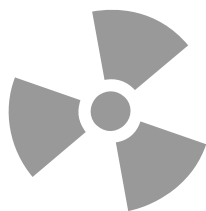
Solution: 862 minutes

Q5(b) [2 pts]	Combien de minutes (au total) John doit-il encore regarder pour arriver à la fin de la dernière saison existante de <i>Lost</i> ?
----------------------	--

Solution: 0 minute

Q5(c) [2 pts]	Quelle est la série que John doit encore regarder le plus longtemps pour arriver à la fin de la dernière saisons existante ?
----------------------	---

Solution: The Walking Dead



Solutions

Question 6 – Les châteaux de sable

Vous souhaitez préparer vos prochaines vacances à Blankenberge en étudiant de près la structure des tas de sable, afin de faire les plus beaux châteaux sur la plage. Votre ami Abel vous suggère de réaliser des simulations à l'aide d'un ordinateur:

Je considère une surface carrée sur laquelle je vais verser des seaux de sable, et je découpe cette surface en 5×5 cellules carrées aussi. Je peux donc représenter ma surface par un tableau dont chaque case contient un certain nombre de seaux de sable. Par exemple, la matrice M :

		2	2	
		3		

contient 3 seaux de sable dans la case $M[2][2]$ et 2 seaux dans les cases $M[1][2]$ et $M[1][3]$ (pour rappel, $M[i][j]$ est la case à la ligne i , colonne j , et les lignes et colonnes sont numérotées à partir de 0).

On peut ajouter des seaux de sable dans toutes les cases. Mais, si le nombre de seaux de sable dans une case atteint 4 (ou plus), ce tas de sable va s'écrouler: la case va se vider, et les 4 cases immédiatement adjacentes recevront chacune un seau de sable. En d'autres mots, si $M[i][j]$ contient 4 on met $M[i][j]$ à 0 et on ajoute 1 dans $M[i-1][j]$, $M[i+1][j]$, $M[i][j-1]$, $M[i][j+1]$, pour peu que ces cases existent (sinon les seaux tombent du plateau). Par exemple, si on ajoute un seau dans $M[2][2]$ dans l'exemple ci-dessus, on a maintenant 4 seaux, et on obtient:

		3	2	
	1		1	
		1		

Évidemment, ces seaux de sable qui tombent dans d'autres cases pourraient les faire dépasser 4, auquel cas il faut recommencer... jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucune case qui contienne 4 ou plus. Aussi vrai que je m'appelle Abel, je te garantis que cela arrivera toujours au bout d'un nombre fini d'étapes.

Afin de bien comprendre comment fonctionne ce système vous essayez quelques exemples:

Q6(a) [4 pts] Quelle matrice obtient-on si on dépose un seau dans la case $M[1][4]$ de la matrice suivante:

			1	3
			2	2
	1			

 ?

Solution:

				1
			2	
			2	3
	1			

Q6(b) [4 pts] Quelle matrice obtient-on si on dépose un seau dans la case $M[2][2]$ de la matrice suivante:

			1	
	2	3	3	
			1	

 ?

Solution:

		1	2	
	3	1		1
		1	2	

Question 7 – Pliages

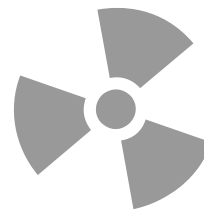
Soit une feuille de papier de x mm d'épaisseur. Si on plie cette feuille en deux, on obtient une épaisseur de $2x$ mm. Si on effectue un nouveau pli, l'épaisseur sera $4x$ mm... et ainsi de suite. L'algorithme suivant prend deux paramètres: la valeur de x et une épaisseur souhaitée g . Il calcule le nombre minimum de plis qu'il faut effectuer pour obtenir au moins g mm d'épaisseur.

Input : $x > 0$, l'épaisseur du papier en mm.
 $g > 0$, l'épaisseur minimale souhaitée en mm.
Output : le nombre de plis à faire, au minimum, pour avoir au moins g mm d'épaisseur.

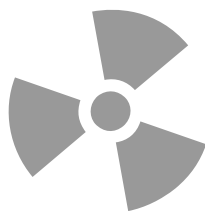
$n \leftarrow 0$

```
while (x < g)
{
  [...] // Instructions manquantes
}
```

return n



Q7(a) [5 pts]	Quelles sont les instructions manquantes ?	
	<input type="checkbox"/>	$x \leftarrow n^2$ puis $n \leftarrow n + 1$
	<input type="checkbox"/>	$n \leftarrow n + 1$ puis $x \leftarrow n \times 2$
	<input checked="" type="checkbox"/>	$x \leftarrow x \times 2$ puis $n \leftarrow n + 1$
	<input type="checkbox"/>	$x \leftarrow x + n$ puis $n \leftarrow n + 1$



Question 8 – La plus longue séquence

L'algorithme donné ci-dessous a été conçu pour afficher, étant donné un tableau tab contenant n entiers, la longueur de la plus longue portion contiguë dont le contenu des cases forme une suite strictement croissante d'entiers. Par exemple, pour le tableau suivant:

1	4	2	5	7	2	2
---	---	---	---	---	---	---

on constate l'existence de 10 séquences strictement croissantes, à savoir, classées par longueur,

- [];
- [1], [4], [2], [5], [7] (remarquez que la séquence [2] apparaît trois fois);
- [1, 4], [2, 5], [5, 7];
- [2, 5, 7].

Pour cet exemple, l'algorithme va donc renvoyer la valeur 3 (la longueur de [2, 5, 7]). On vous demande de compléter l'algorithme ci-dessous afin qu'il calcule le bon résultat quelle que soit la taille du tableau tab .

Note : La fonction $\max(a, b)$ calcule le maximum entre a et b , c'est-à-dire la valeur la plus grande entre les deux.

```

Input :  $tab$ , un tableau d'entiers.
           $n$ , un entier positif ( $n \geq 0$ ), la taille du tableau  $tab$ .
Output : la longueur de la plus longue séquence strictement croissante est renvoyée.
           le tableau  $tab$  n'a pas été modifié.

 $length \leftarrow [\dots]$  // (a)
 $m \leftarrow [\dots]$  // (b)

for ( $i \leftarrow [\dots]$  to  $[\dots]$  step 1) // (c, d)
{
  if ( $[\dots]$ ) // (e)
  {
     $length \leftarrow 1$ 
  }
  else
  {
     $length \leftarrow length + 1$ 
  }
   $m \leftarrow \max(m, length)$ 
}
return  $m$ 

```

Q8(a) [2 pts] Quelle est l'expression (a) ?

Solution: 1

Q8(b) [2 pts] Quelle est l'expression (b) ?

Solution: 1

Q8(c) [2 pts]	Quelle est l'expression (c) ?
---------------	-------------------------------

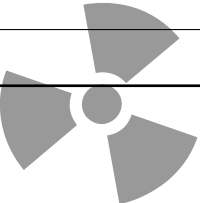
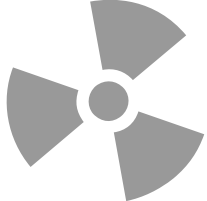
Solution: 0

Q8(d) [2 pts]	Quelle est l'expression (d) ?
---------------	-------------------------------

Solution: $n - 2$

Q8(e) [4 pts]	Quelle est l'expression (e) ?
---------------	-------------------------------

Solution: $tab[i] \geq tab[i + 1]$


Solutions


Question 9 – Croissance de population

Bart étudie l'évolution de plusieurs populations. Il mesure le nombre de personnes habitant dans un lieu donné au cours du temps, et voudrait utiliser ces valeurs pour prédire la population future. Bart fait appel à son amie Lisa, une informaticienne, car il voudrait un programme qui lui permettra de prédire la taille d'une population dans le futur (sur base des mesures qu'il a faites). Bart fournit à Lisa ses observations. Lisa analyse ces données et en déduit la façon dont la population évolue dans le temps. Elle écrit ensuite le programme qui calcule ces valeurs.

Les programmes de Lisa viennent d'arriver et Bart aimerait être certain qu'ils fournissent des résultats corrects. Il vérifie que les programmes calculent au moins les bonnes valeurs sur les observations qu'il a faites.

Chaque programme se présente sous la forme d'une fonction, qui a un paramètre t . Ce paramètre est un entier qui représente l'instant auquel on souhaite connaître la taille de la population (en particulier, quand $t = 0$ on a la taille initiale de la population). La fonction renvoie alors la taille de la population à l'instant t . Voici la première fonction:

```
function population1(t)
{
  if (t = 0)
  {
    return 0
  }
  else
  {
    return population1(t-1) + 3
  }
}
```

Q9(a) [3 pts] Quelles sont les valeurs calculées par la fonction `population1` pour les valeurs $t = 0, t = 1$, etc jusqu'à $t = 5$?

Solution: 0, 3, 6, 9, 12, 15

La seconde fonction fournie par Lisa est la suivante:

```
function population2(t)
{
  if (t = 0)
  {
    return 1
  }
  else
  {
    return population2(t-1) × 3
  }
}
```

Q9(b) [3 pts] Quelles sont les valeurs calculées par la fonction `population2` pour les valeurs $t = 0, t = 1$, etc jusqu'à $t = 5$?

Solution: 1, 3, 9, 81, 243, 729.

Question 10 – Mettons de l'ordre

On considère l'algorithme « *Quick Sort* » qui a pour but de trier un tableau par ordre croissant et fonctionne comme suit. Pour commencer, on choisit une valeur du tableau (typiquement la dernière) qu'on appelle le *pivot*. Ensuite, on réalise une *partition* du tableau en trois parties: dans une certaine case j (qui doit être bien choisie), on place le *pivot*; du début du tableau à la position $j - 1$, on place toutes les valeurs plus petites que le *pivot*; et de la position $j + 1$ à la fin du tableau, on place toutes les valeurs plus grande que le *pivot*. Une fois que cette partition est faite, on ré-applique ce même algorithme à chacune des parties à gauche et à droite de j , jusqu'à ce qu'on ne doive appliquer l'algorithme que sur une seule case.

L'algorithme est donc le suivant :

```

Input : tab, un tableau d'entiers.
          debut et fin, des indices du tableau, tels que  $debut \leq fin$ .
Output : Les entiers entre les indices debut et fin (debut et fin compris) sont triés
           par ordre croissant.
           L'algorithme ne renvoie rien.

function quicksort (tab, debut, fin)
{
  if ( $fin - debut > 0$ )
  {
    indexpivot  $\leftarrow$  partition (tab, debut, fin)
    quicksort (tab, debut, indexpivot - 1)
    quicksort (tab, indexpivot + 1, fin)
  }
}

```

Pour découper le tableau en trois parties, et pour choisir la valeur de j , l'algorithme fait appel à la fonction *partition* décrite ci-dessous. Cette fonction fait appel à la fonction *swap*: *swap* (*tab*, i , j) permet d'intervertir les valeurs aux indices i et j du tableau *tab*.

```

Input : tab, un tableau d'entiers.
          debut et fin, indices du tableau tels que  $debut \leq fin$ .
Output : La fonction réalise la partition du tableau entre les indices debut et fin
           comme décrit ci-dessus. Le reste du tableau n'est pas modifié.
           L'indice  $j$  du pivot est renvoyé.

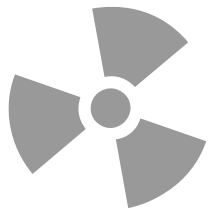
function partition (tab, debut, fin)
{
   $j \leftarrow debut$ 
  for ( $i \leftarrow debut$  to fin step 1)
  {
    if ( $tab[i] < tab[fin]$ ) // on utilise le dernier élément comme pivot
    {
      swap (tab,  $i$ , [...]) // (a)
      [...] // (b)
    }
  }
  [...] // (c)

  return  $j$ 
}

```


On vous demande de compléter cet algorithme.

Q10(a) [4 pts]	Quelle est l'expression (a) ?
Solution: j	
Q10(b) [4 pts]	Quelle est l'instruction (b) ? Vous pouvez utiliser la fonction <code>swap</code> si nécessaire.
Solution: $j \leftarrow j + 1$	
Q10(c) [4 pts]	Quelle est l'instruction (c) ? Vous pouvez utiliser la fonction <code>swap</code> si nécessaire.
Solution: <code>swap(tab, fin, j)</code>	



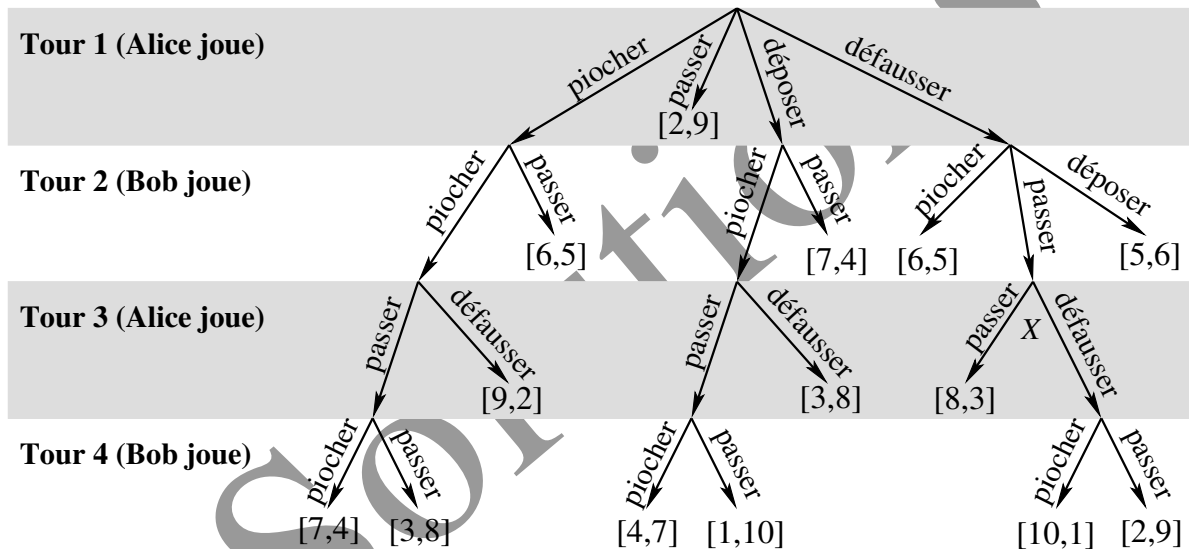
Solutions

Question 11 – Jeu de stratégie

Alice et Bob jouent à un jeu de stratégie complexe dans lequel ils doivent construire une civilisation plus puissante que celle de leur adversaire. Une civilisation est déterminée par un ensemble de cartes posées par un joueur.

A la fin d’une partie, le score de chacun est déterminé en partageant 11 points de victoire entre les deux joueurs selon différents critères (2 points pour la puissance militaire, 3 points pour l’avancement technologique, etc.). Le joueur avec le score le plus élevé est déclaré vainqueur. Par exemple, une partie endiablée peut se terminer par la victoire sur le fil d’Alice sur un score de 6 points contre 5 points pour Bob (par convention, un tel résultat de fin de partie est noté [6, 5]).

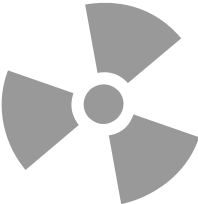
Le tirage au sort désigne Alice pour commencer la partie. Elle décide de ne rien laisser au hasard et dessine toutes les situations possibles du jeu (voir ci-dessous). Pour son premier tour de jeu, Alice dispose de 4 coups possibles (*piocher*, *passer*, *déposer* et *défausser*). Ensuite, c’est au tour de Bob de jouer et ainsi de suite jusqu’à ce que le jeu soit terminé, ce qui est représenté par le score de fin de partie. Le nombre de coups possibles dépend de la situation du jeu. Vous pouvez ainsi remarquer que certaines parties peuvent se terminer assez rapidement, par exemple par une défaite d’Alice si celle-ci passe au premier tour.



<p>Q11(a) [3 pts]</p>	<p>Si la stratégie de Bob consiste à toujours <i>passer</i> invariablement et qu’Alice le sait, par quel coup Alice doit-elle commencer pour maximiser son score et quel sera celui-ci?</p>
<p>Solution: Défausser, 8</p>	

Donnez vos réponses ici !

Q1(a)		Une ou plusieurs lettres	/2
Q1(b)		Une ou plusieurs lettres	/2
Q1(c)		Une ou plusieurs lettres	/2
Q1(d)		Une ou plusieurs lettres	/2
Q2(a)		Un entier	/2
Q2(b)		Un entier	/2
Q2(c)		Un entier	/3
Q3(a)		Ne cochez qu'UNE seule réponse !	/2
	<input type="checkbox"/>	le mot commence par A et est sur la première page.	
	<input type="checkbox"/>	le mot est au milieu du dictionnaire.	
	<input type="checkbox"/>	le mot commence par Z et est sur la dernière page.	
	<input type="checkbox"/>	le mot n'est pas dans le dictionnaire.	
Q3(b)		Ne cochez qu'UNE seule réponse !	/2
	<input type="checkbox"/>	le mot commence par A et est sur la première page.	
	<input type="checkbox"/>	le mot est au milieu du dictionnaire.	
	<input type="checkbox"/>	le mot commence par Z et est sur la dernière page.	
	<input type="checkbox"/>	le mot n'est pas dans le dictionnaire.	
Q3(c)		Ne cochez qu'UNE seule réponse !	/2
	<input type="checkbox"/>	le mot commence par A et est sur la première page.	
	<input type="checkbox"/>	le mot commence par A et est sur la dernière page.	
	<input type="checkbox"/>	le mot est au milieu du dictionnaire.	
	<input type="checkbox"/>	le mot n'est pas dans le dictionnaire.	

Q3(d)	Ne cochez qu'UNE seule réponse !	/2
<input type="checkbox"/>	Quand le mot est dans la première moitié du dictionnaire.	
<input type="checkbox"/>	Quand le mot n'est pas dans le dictionnaire.	
<input type="checkbox"/>	Quand le mot est dans la seconde moitié du dictionnaire.	
<input type="checkbox"/>	Quand le mot commence par A.	
Q4(a)	Un nombre	/2
.....		
Q4(b)	Un nombre	/2
.....		
Q4(c)	Deux nombres	/2
.....		
Q4(d)	Un nombre ou bien 'X'	/4
.....		
Q5(a)	Un nombre de minutes	/2
.....		
Q5(b)	Un nombre de minutes	/2
.....		
Q5(c)	Une série	/2
.....		
Q6(a)	Dessinez la matrice résultat	/4
		

Q6(b)		Dessinez la matrice résultat	/4
Q7(a)	Ne cochez qu'UNE seule réponse !		/5
<input type="checkbox"/>	$x \leftarrow n^2$ puis $n \leftarrow n + 1$		
<input type="checkbox"/>	$n \leftarrow n + 1$ puis $x \leftarrow n \times 2$		
<input type="checkbox"/>	$x \leftarrow x \times 2$ puis $n \leftarrow n + 1$		
<input type="checkbox"/>	$x \leftarrow x + n$ puis $n \leftarrow n + 1$		
Q8(a)		Une expression	/2
Q8(b)		Une expression	/2
Q8(c)		Une expression	/2
Q8(d)		Une expression	/2
Q8(e)		Une expression	/4
Q9(a)		Une série de 6 valeurs	/3
Q9(b)		6 valeurs	/3
Q10(a)		Une expression	/4
Q10(b)		Une instruction	/4
Q10(c)		Une instruction	/4

Q11(a)

Un coup et un nombre

/3

