

## Programmation Orientée Objet : Structures de données abstraites et Bibliothèques

Jean-Cédric Chappelier

Laboratoire d'Intelligence Artificielle  
Faculté I&C

## Objectifs des deux derniers cours

L'objectif de ces deux derniers cours est :

1. de compléter le cours d'ICC du premier semestre sur un point qui (à mon avis) lui manquait :  
les **structures de données abstraites** :
  - ▶ *listes chaînées*
  - ▶ *piles*
2. de vous présenter (sommairement) un certain nombre d'**outils** standards existant en C++ (« bibliothèque standard »)

Le but ici n'est pas d'être exhaustif, mais simplement de vous :

- ▶ informer de l'existence des **principaux** outils
- ▶ faire prendre conscience d'aller **lire/chercher dans la documentation** les éléments qui peuvent vous être utiles

## Pourquoi modéliser les données ?

L'élaboration d'un algorithme est grandement facilitée par l'utilisation de **structures de données abstraites**, de plus haut niveau, et de **fonctions de manipulations** associées.

Une structure de données doit **modéliser au mieux les informations** à traiter pour en **formaliser les traitements** (complément des algorithmes).

Choisir les bons modèles de données *fait partie* du choix de bons algorithmes : algorithmes et structures de données abstraites sont intimement liés.

## C'est quoi une « structure de données abstraite » ?

Une **structure de données abstraite** (S.D.A.) est un **ensemble organisé** d'informations (ou données) **reliées logiquement** et pouvant **être manipulées** non seulement individuellement, mais aussi comme un tout.

### Exemples généraux :

- tableau** (au sens général du terme)  
**contenu** : divers éléments de types à préciser  
**interactions** : demander la taille du tableau, accéder (lecture/écriture) à chaque élément individuellement, ...
- vecteur** (au sens général, pas C++) : formalisation mathématique d'espace vectoriel sur un corps  $\mathcal{K}$   
**contenu** :  $n$  coordonnées (éléments de  $\mathcal{K}$ )  
**interactions** : les propriétés élémentaires définissant un espace vectoriel

## C'est quoi une « structure de données abstraite » ?

Une **structure de données abstraite** (S.D.A.) est un **ensemble organisé** d'informations (ou données) **reliées logiquement** et pouvant **être manipulées** non seulement individuellement, mais aussi comme un tout.

### Exemple informatique élémentaire :

Vous connaissez déjà des structures de données abstraites, très simples : les **types élémentaires**.

Par exemple, un `int`  
interactions : affectation, lecture de la valeur, `+`, `-`, `*`, `/`

## Spécifications des structures de données abstraites

Une S.D.A. est caractérisée par :

- ▶ son contenu
- ▶ les interactions possibles (manipulation, accès, ...)

Du point de vue informatique, une structure de données abstraite peut être spécifiée à deux niveaux :

- ▶ niveau **fonctionnel / logique** : spécification formelle des données et des **algorithmes** de manipulation associés
- ▶ niveau **physique** (programmation) : comment est implémentée la structure de données abstraite dans la mémoire de la machine

☞ déterminant pour l'efficacité des **programmes** utilisant ces données.

## Spécifications des S.D.A. [2]

Au niveau formel (modèle), on veut généraliser cette idée « d'**objets** » **manipulables par des opérateurs propres**, sans forcément en connaître la structure interne et encore moins l'implémentation.

Par exemple, vous ne pensez pas un `int` comme une suite de 32 bits, mais bien comme un « entier » (dans un certain intervalle) avec ses opérations propres : `+`, `-`, `*`, `/`

Une structure de données abstraite définit une abstraction des données et **cache les détails de leur implémentation**.

abstraction : identifier précisément les **caractéristiques** de l'entité (par rapport à ses applications), et en décrire les **propriétés**.

## Spécifications des S.D.A. [3]

Une structure de données abstraite modélise donc l'« **ensemble des services** » désirés (interface) plutôt que l'organisation intime des données (détails d'implémentation)

On identifie usuellement 4 types de « services » :

1. les **sélecteurs** ou **accesseurs**, qui permettent « d'interroger » la S.D.A.
2. les **modificateurs**, qui modifient la S.D.A.
3. les **itérateurs**, qui permettent de parcourir la structure
4. les **constructeurs** (pour l'initialisation)

Exemple : *tableau dynamique*

modifieur : ajout d'un élément (`push_back(a)`)

sélecteur : lecture d'un élément (`t[i]`)

sélecteur : le tableau est-il vide ? (`t.empty()`)

itérateur : index d'un élément (`[i]` ci-dessus)

## Divers exemples de S.D.A.

Il y a **beaucoup** de structures de données abstraites en Informatique :

- ▶ tableaux (d'au moins quatre sortes ; cf MOOC 1<sup>er</sup> semestre)
- ▶ listes
- ▶ piles
- ▶ files d'attente (avec ou sans priorité)
- ▶ tables associatives (dites « de hachage »)
- ▶ multi-listes
- ▶ arbres (pleins de sorte...)
- ▶ graphes

Beaucoup sont offertes dans les *bibliothèques* de C++.  
Vous avez déjà vu :

- ▶ les tableaux (de taille fixe, dynamiques) ;
- ▶ les chaînes de caractères.

## Divers exemples de S.D.A.

Dans ce cours, nous allons tout d'abord détailler les **deux** plus fondamentales après les *tableaux* :

- ▶ les **listes**
- ▶ et les **piles**

puis nous en présenterons rapidement d'autres, ainsi que d'autres aspects des bibliothèques de C++.

## Liste chaînées

Les listes chaînées sont (comme les tableaux) des SDA **séquentielles**, c'est-à-dire stockant des **séquences** d'éléments.

Par contre, dans une liste chaînée, *l'accès direct à un élément n'est pas possible* (contrairement aux tableaux).

Spécification logique :  
**Ensemble d'éléments successifs** (sans d'accès direct), ordonnés ou non

Interactions :

- ▶ accès au premier élément (sélecteur)
- ▶ accès à l'élément suivant d'un élément (sélecteur)
- ▶ modifier l'élément courant (modificateur)
- ▶ insérer/supprimer un élément après(/avant) l'élément courant (modificateur)
- ▶ tester si la liste est vide (sélecteur)
- ▶ parcourir la liste (itérateur)



## Listes

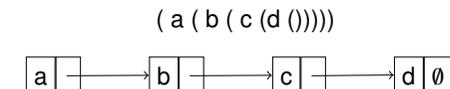
Exemple concret :



**visionneuse stéréo** (essayez d'accéder à la 3e image directement, sans passer par la 2e !)



Exemple informatique :



Une liste peut être vu comme une **structure récursive** :

liste = valeur + liste OU liste = vide

## Réalisations d'une liste



Implémentations possibles :

▶ tableau dynamique (`vector`) (mais inconvénient 1 ci-après)

▶ classe :

```
class Element;
typedef Element* ListeChaine;e;
```

```
class Element {
private:
    type_el valeur;
    ListeChaine suite;
};
```

Note : Ce « truc » (prédéclaration), utilisé ici pour clarifier les concepts, est très utile en cas de dépendances cycliques entre données : A utilise des (pointeurs sur des) Bs lesquels utilisent des (pointeurs sur des) As.

## Pourquoi les listes dynamiques ?

Les **tableaux** sont un type de données très utile en programmation mais présentent **2 limitations** :

1. les données sont *contiguës* (les unes derrière les autres) et donc l'insertion d'un nouvel élément au milieu du tableau demande la recopie (le décalage) de tous les éléments suivants.  
⇒ **insertion en  $\mathcal{O}(n)$**
2. augmenter la taille (lorsqu'elle n'est pas fixée) peut nécessiter la création d'un nouveau tableau  
⇒  **$\mathcal{O}(n)$**

## Complexité optimale des opérations élémentaires



	Liste	tableau
accès à un élément précis :	$\mathcal{O}(n)$	$\mathcal{O}(1)$
insérer un élément (quand on connaît sa place !):	$\mathcal{O}(1)$	$\mathcal{O}(n)$
supprimer un élément :	$\mathcal{O}(1)$	$\mathcal{O}(n)$
parcourir la S.D.A. :	$\mathcal{O}(n)$	$\mathcal{O}(n)$
calculer la longueur :	$\mathcal{O}(n)$	$\mathcal{O}(n)$

(voire  $\mathcal{O}(1)$  si le stockage de cette valeur est effectué, en particulier si « longueur » a été spécifiée dans les « services » de la SDA. C'est par exemple le cas pour le `vector` et les `array` où `size()` est  $\mathcal{O}(1)$ . Ce n'est pas forcément le cas pour `list` ou `forward_list` car avoir `size()` en  $\mathcal{O}(1)$  peut avoir d'autres conséquences; et ce ne serait en tout cas plus une liste chaînée telle que décrite dans ce cours !)

## Listes chaînées en C++

Les listes (simplement) chaînées existent depuis **C++11** dans la bibliothèque `forward_list`.

Note : Les listes *doublement* chaînées existent depuis C++98 : `list`

(quelques) méthodes des listes chaînées :

<code>Type&amp; front()</code>	retourne le premier élément de la liste
<code>void push_front(Type)</code>	ajoute un élément en tête de liste
<code>void pop_front()</code>	supprime le premier élément
<code>void insert(iterator, Type)</code>	insertion avant un élément de la liste désigné par un itérateur

Exemple :

```
#include <forward_list>

forward_list<int> ma_liste({ 6, 1, 5, -23, 3 });

for (auto element : ma_liste) {
    cout << element << endl;
}

ma_liste.push_front(877);
```

# Piles



**Spécification :**  
Une pile est une structure de données abstraite **dynamique à 1 point d'accès**, contenant des éléments **homogènes**, et permettant :

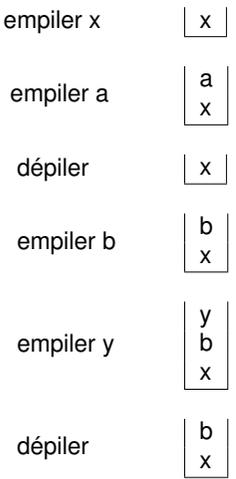
- ▶ d'ajouter une valeur à la pile (**empiler** ou push) ;
- ▶ de lire la **dernière** valeur ajoutée ;
- ▶ d'enlever la dernière valeur ajoutée (**dépiler** ou pop) ;
- ▶ de tester si la pile est vide.

On ne « connaît » donc de la pile **que le dernier élément empilé** (son sommet).

Exemples concrets :

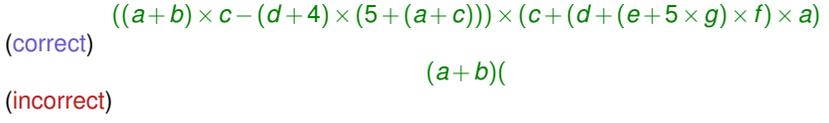
- ▶ une pile d'assiettes
- ▶ une tour dans le jeu des tours de Hanoï

# Piles : exemple d'utilisation



# Exemples d'utilisation des piles

Le problème des parenthèses : étant donnée une expression avec des parenthèses, est-elle bien ou mal parenthésée ?



Encore un peu plus complexe : différentes parenthèses  
Exemple avec [ et (



Autres exemples d'utilisation des piles (non traités ici) :

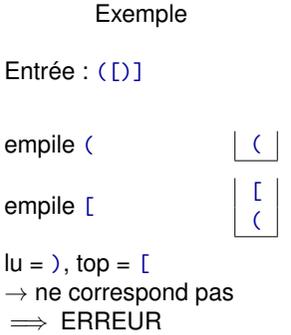
- ▶ tours de Hanoï
- ▶ notation postfixée (ou « polonaise inverse ») :

$4 \ 2 + 5 \times$

$(\stackrel{4}{\times}) \ 5 \times (4 + 2)$

# Vérification de parenthésage

**Tant que** lire caractère *c*  
**Si** *c* est ( ou [  
  empiler *c*  
**Sinon**  
  **Si** *c* est ) ou ]  
  **Si** pile vide  
  ÉCHEC  
  **Sinon**  
  *c'* ← lire la pile  
  **Si** *c* et *c'* correspondent  
  dépiler  
  **Sinon**  
  ÉCHEC  
**Si** pile vide  
  OK  
**Sinon**  
  ÉCHEC



## Deuxième Exemple

Entrée : ([()])  
empile (

(

empile [

[  
(

empile (

(  
[  
(

lu ) → correspond ⇒ dépile

[  
(

lu ] → correspond ⇒ dépile

(

lu ) → correspond ⇒ dépile

pile vide ⇒ OK

## Piles (et files) en C++

Pour utiliser les piles en C++ : `#include <stack>`

Les **files d'attente** sont des piles où c'est le premier arrivé (empilé) qui est dépilé le premier. Elles sont définies dans la bibliothèque `<queue>`.

Une pile de type `type` se déclare par `stack<type>` et une file d'attente par `queue<type>`. Par exemple :

```
stack<double> une_pile;
queue<char> attente;
```

Méthodes :

<code>Type top()</code>	accède au premier élément (sans l'enlever)
<code>void push(Type)</code>	empile/ajoute
<code>void pop()</code>	dépille/supprime
<code>bool empty()</code>	teste si la pile/file est vide

## Code C++ de l'exemple

```
#include <stack>

bool check(string const& s) {
    stack<char> p;
    for (auto const& c : s) {
        if ((c == '(') or (c == '['))
            p.push(c);
        else if (c == ')') {
            if ((not p.empty()) and (p.top() == '('))
                p.pop();
            else
                return false;
        } else if (c == ']') {
            if ((not p.empty()) and (p.top() == '['))
                p.pop();
            else
                return false;
        }
    }
    return p.empty();
}
```

## Bibliothèque standard

La bibliothèque standard (d'outils) C++ **facilite la programmation** et permet de la rendre **plus efficace**, si tant est que l'on connaisse bien les outils qu'elle fournit.

Cette bibliothèque est cependant **vaste** et **complexe**, mais elle peut dans la plupart des cas s'utiliser de façon très simple, facilitant ainsi la **réutilisation** des **structures de données abstraites** et des **algorithmes** sophistiqués qu'elle contient.

La bibliothèque standard C++17 est formée de 96 « paquets » :

- ▶ 32 « d'origine » (C++89)
- ▶ 43 « nouveaux » : 19 de C++11, 1 de C++14, 8 de C++17 et 15 de C++20
- ▶ et 21 bibliothèques du C

## Contenu de la bibliothèque standard

La bibliothèque standard C++ contient 32 « paquets » du C++ d'origine :

<code>&lt;algorithm&gt;</code>	plusieurs algorithmes utiles
<code>&lt;bitset&gt;</code>	gestions d'ensembles de bits
<code>&lt;complex&gt;</code>	les nombres complexes
<code>&lt;deque&gt;</code>	tableaux dynamiques avec <code>push_front</code>
<code>&lt;exception&gt;</code>	diverses fonctions aidant à la gestion des exceptions
<code>&lt;fstream&gt;</code>	manipulation de fichiers
<code>&lt;functional&gt;</code>	objets fonctions
<code>&lt;iomanip&gt;</code>	manipulation de l'état des flots
<code>&lt;ios&gt;</code>	définitions de base des flots
<code>&lt;iosfwd&gt;</code>	anticipation de certaines déclarations de flots
<code>&lt;iostream&gt;</code>	flots standards
<code>&lt;istream&gt;</code>	flots d'entrée
<code>&lt;iterator&gt;</code>	itérateurs
<code>&lt;limits&gt;</code>	diverses bornes concernant les types numériques
<code>&lt;list&gt;</code>	listes doublement chaînées
<code>&lt;locale&gt;</code>	contrôles liés au choix de la langue

## Contenu de la bibliothèque standard (2)

<code>&lt;map&gt;</code>	tables associatives clé-valeur ordonnées
<code>&lt;memory&gt;</code>	gestion mémoire pour les containers
<code>&lt;new&gt;</code>	gestion mémoire
<code>&lt;numeric&gt;</code>	fonctions numériques
<code>&lt;ostream&gt;</code>	flots de sortie
<code>&lt;queue&gt;</code>	files d'attente
<code>&lt;set&gt;</code>	ensembles ordonnés
<code>&lt;sstream&gt;</code>	flots dans des chaînes de caractères
<code>&lt;stack&gt;</code>	piles
<code>&lt;stdexcept&gt;</code>	gestion des exceptions
<code>&lt;streambuf&gt;</code>	flots avec tampon (buffer)
<code>&lt;string&gt;</code>	chaînes de caractères
<code>&lt;typeinfo&gt;</code>	information sur les types
<code>&lt;utility&gt;</code>	divers utilitaires
<code>&lt;valarray&gt;</code>	tableaux orientés vers les valeurs
<code>&lt;vector&gt;</code>	tableaux dynamiques

## Contenu de la bibliothèque standard (3)

19 « paquets » de C++11 :

<code>&lt;array&gt;</code>	tableaux de taille fixe
<code>&lt;atomic&gt;</code>	expression atomique
<code>&lt;chrono&gt;</code>	heures et chronomètres
<code>&lt;condition_variable&gt;</code>	concurrence (multi-thread)
<code>&lt;forward_list&gt;</code>	listes simplement chaînées
<code>&lt;future&gt;</code>	concurrence (multi-thread)
<code>&lt;initializer_list&gt;</code>	listes d'initialisation
<code>&lt;mutex&gt;</code>	concurrence (multi-thread)
<code>&lt;random&gt;</code>	nombres aléatoires
<code>&lt;ratio&gt;</code>	constantes rationnelles ( $\mathbb{Q}$ )
<code>&lt;regex&gt;</code>	expressions régulières
<code>&lt;scoped_allocator&gt;</code>	allocation mémoire
<code>&lt;system_error&gt;</code>	erreurs système
<code>&lt;thread&gt;</code>	concurrence (multi-thread)
<code>&lt;tuple&gt;</code>	$n$ -uples
<code>&lt;type_traits&gt;</code>	caractéristiques de types
<code>&lt;typeindex&gt;</code>	utiliser les types comme index de containers
<code>&lt;unordered_map&gt;</code>	tables associatives non ordonnées
<code>&lt;unordered_set&gt;</code>	ensembles non ordonnés

## Contenu de la bibliothèque standard (4)

1 « paquet » de C++14 :

<code>&lt;shared_mutex&gt;</code>	programmation concurrente
-----------------------------------	---------------------------

8 « paquets » de C++17 :

<code>&lt;any&gt;</code>	« fourre-tout » (une valeur de n'importe quel type)
<code>&lt;charconv&gt;</code>	conversion de séquence de caractères en valeur numérique
<code>&lt;execution&gt;</code>	programmation parallèle
<code>&lt;filesystem&gt;</code>	gestion du système de fichiers
<code>&lt;memory_resource&gt;</code>	gestion mémoire polymorphique
<code>&lt;optional&gt;</code>	valeur possiblement absente
<code>&lt;string_view&gt;</code>	« vues » sur des chaînes de caractères
<code>&lt;variant&gt;</code>	« fourre-tout » parmi des types choisis

## Contenu de la bibliothèque standard (5)

15 « paquets » de C++20 :

<code>&lt;barrier&gt;</code>	« barrières » (pour les threads)
<code>&lt;bit&gt;</code>	manipulation de bits
<code>&lt;compare&gt;</code>	« 3-way comparison » et ordres (mathématiques)
<code>&lt;concepts&gt;</code>	« <i>equational reasoning</i> » (propriétés syntaxiques et sémantiques)
<code>&lt;coroutine&gt;</code>	co-routines (fonctions en attente)
<code>&lt;format&gt;</code>	formater plus facilement du texte
<code>&lt;latch&gt;</code>	« verrous » (pour les threads)
<code>&lt;numbers&gt;</code>	diverses constantes
<code>&lt;ranges&gt;</code>	« intervalles » d'itérateurs
<code>&lt;semaphore&gt;</code>	« sémaphores » (pour les threads)
<code>&lt;source_location&gt;</code>	informations sur le code source
<code>&lt;span&gt;</code>	non-owning view over a contiguous sequence of objects
<code>&lt;stop_token&gt;</code>	pour stopper les threads
<code>&lt;syncstream&gt;</code>	sorties (flots) synchrones
<code>&lt;version&gt;</code>	informations sur les outils disponibles

## Contenu de la bibliothèque standard (6)

Il existe aussi dans les outils standards les 21 « paquets » venant du langage C :

<code>&lt;cassert&gt;</code>	test d'invariants lors de l'exécution
<code>&lt;cctype&gt;</code>	diverses informations sur les caractères
<code>&lt;cerrno&gt;</code>	code d'erreurs retournés dans la bibliothèque standard
<code>&lt;cfenv&gt;</code>	manipulation des règles de gestion des nombres en virgule flottante
<code>&lt;cmath&gt;</code>	diverses informations sur la représentation des réels
<code>&lt;cfloat&gt;</code>	<code>int</code> de taille fixée (C99)
<code>&lt;climits&gt;</code>	diverses informations sur la représentation des entiers
<code>&lt;locale&gt;</code>	adaptation à diverses langues
<code>&lt;cmath&gt;</code>	diverses définitions mathématiques
<code>&lt;csetjmp&gt;</code>	branchement non locaux
<code>&lt;csignal&gt;</code>	contrôle des signaux (processus)
<code>&lt;cstdlib&gt;</code>	nombre variable d'arguments
<code>&lt;cstdlib&gt;</code>	diverses définitions utiles (types et macros)
<code>&lt;stdio&gt;</code>	entrées sorties de base
<code>&lt;stdint&gt;</code>	sous-partie de <code>cinttypes</code>
<code>&lt;stdlib&gt;</code>	diverses opérations de base utiles
<code>&lt;string&gt;</code>	manipulation des chaînes de caractères à la C

## Contenu de la bibliothèque standard (7)

<code>&lt;ctime&gt;</code>	diverses conversions de date et heures
<code>&lt;cuchar&gt;</code>	char de 16 ou 32 bits
<code>&lt;wchar&gt;</code>	utilisation des caractères étendus
<code>&lt;wctype&gt;</code>	classification des codes de caractères étendus

## Outils standards

On distingue plusieurs types d'outils.

Parmi les principaux :

- ▶ les containers de base
- ▶ les containers avancés (appelés aussi « adaptateurs »)
- ▶ les itérateurs
- ▶ les algorithmes
- ▶ les outils numériques
- ▶ les traitements d'erreurs
- ▶ les chaînes de caractères
- ▶ les flots

## Outils standards (2)

Les outils les plus utilisés par les débutants sont :

- ▶ les chaînes de caractères (`string`) ✓
- ▶ les flots (`stream`) ✓
- ▶ les tableaux dynamiques (`vector`) [containeur] ✓
- ▶ les listes chaînées (`list`) [containeur avancé] ✓
- ▶ les piles (`stack`) [containeur avancé] ✓
- ▶ les algorithmes de tris (`sort()`)
- ▶ les algorithmes de recherche (`find()`)
- ▶ les itérateurs (`iterators`)

## Plan

Présentons maintenant certains des outils standards de façon plus détaillée :

- ▶ `set/unordered_set` [containeur]
- ▶ `iterator`
- ▶ `map/unordered_map` [containeur]
- ▶ `sort`
- ▶ `find`
- ▶ `complex`
- ▶ `cmath`
- ▶ `random`

## Containers

Comme le nom l'indique, les containers sont des **structures de données abstraites** servant à **contenir** (« collectionner ») **d'autres objets**.

Vous en connaissez déjà plusieurs : **tableaux**, **listes chaînées**, **piles** et **files d'attente**.

Il en existe plusieurs autres, parmi lesquels les **ensembles** (`set`, `unordered_set`) et les **tables associatives** (`map`, `unordered_map`).

Les **set** permettent de gérer des **ensembles** au sens mathématique du terme (finis et ordonnés) : collection d'éléments où chaque élément n'est présent qu'une seule fois.

Les **tables associatives** sont une généralisation des tableaux où les indexes ne sont pas forcément des entiers.

Imaginez par exemple un tableau que l'on pourrait indexer par des chaînes de caractères et écrire par exemple `tab["Informatique"]`

## Containers (2)

(Presque) Tous les containers contiennent les méthodes suivantes :

`bool empty()` : le container est-il vide ?

`size_t size()` : nombre d'éléments contenus dans le container (sauf `forward_list`)

`void clear()` : vide le container (sauf `array`, `stack`, `queue` et `priority_queue`)

`iterator erase(it)` : supprime du container l'élément pointé par `it`. `it` est un itérateur (généralisation de la notion de pointeur, voir quelques transparents plus loin) (sauf `forward_list`, `array`, `stack`, `queue` et `priority_queue`)

Ils possèdent également tous (sauf `stack`, `queue` et `priority_queue`) les méthodes `begin()`, `cbegin()`, `end()` et `cend()` que nous verrons avec les itérateurs.

## Tableaux dynamiques : petit complément

Pour accéder directement à un élément d'un tableau dynamique (`vector`) on utilise l'opérateur `[]` : `tab[i]`.

Il existe une autre méthode pour cet accès : `at(n)` qui, à la différence de `[n]`, lance l'exception `out_of_range` (de la bibliothèque `<stdexcept>`) si `n` n'est pas un index correct.

Exemple :

```
#include <vector>
#include <stdexcept>
...
vector<int> v(5,3); // 3, 3, 3, 3, 3
int n(12);
try {
    cout << v.at(n) << endl;
}
catch (out_of_range) {
    cerr << "Erreur : " << n << " n'est pas correct pour v"
        << endl
        << "qui ne contient que " << v.size() << " éléments."
        << endl;
}
```

## Ensembles

Les ensembles (au sens mathématique) sont implémentés dans la bibliothèque `<set>`. Ils contiennent des éléments d'un même type, ordonnés par `operator<`.

(Pour des éléments (d'un même type) non ordonnés, c.-à-d. *sans* `operator<`, on utilisera un `unordered_set`.)

On déclare un ensemble comme les autres containers, en spécifiant le type de ses éléments, par exemple :

```
set<char> monensemble;
```

Les ensembles sont une SDA **non-indexée** : l'accès direct à un élément n'est pas possible.

(quelques) méthodes des ensembles :

```
insert(Type) insère un élément s'il n'y est pas déjà
erase(Type)  supprime l'élément (s'il y est)
find(Type)   retourne un itérateur indiquant l'élément
              recherché
```

À noter que la bibliothèque `<algorithm>` fournit des fonctions pour faire la réunion, l'intersection et la différence d'ensembles.

## Ensembles – Exemple

```
#include <set>
...
set<char> voyelles;

voyelles.insert('a');
voyelles.insert('b');
voyelles.insert('e');
voyelles.insert('i');
voyelles.erase('b');
voyelles.insert('e'); // n'insere pas 'e' car il y est déjà
```

Comment parcourir cet ensemble ?

```
for (size_t i(0); i < voyelles.size(); ++i)
    cout << voyelles[i] << endl;
```

ne fonctionne pas car c'est une SDA non-indexée.

## Ensembles – parcours

Comment parcourir cet ensemble ?

Depuis **C++11** c'est facile :

```
for (auto const v : voyelles) {
    cout << v << endl;
}
```

Il y a aussi un autre moyen, plus avancé :

↳ utilisation d'**itérateurs**

## Itérateurs

Les **itérateurs** sont une SDA généralisant aux **containers** d'une part les **accès par index** et d'autre part les **pointeurs**.

Ils permettent :

- ▶ de parcourir de façon **itérative** les containers
- ▶ d'indiquer (c.-à-d. de pointer sur) un élément d'un container

Il existe en fait **7 sortes** d'itérateurs, mais nous ne parlons ici que de la plus générale, qui permet de tout faire : **lecture** et **écriture** du container, **aller en avant ou en arrière** (accès quelconque en fait).

## Itérateurs (2)

Un itérateur associé à un container  $C<type>$  se déclare simplement comme

```
 $C<type>::iterator\ nom;$ 
```

ou  $C<type>::const\_iterator\ nom;$

si l'on ne modifie pas le container lors du parcours.

Exemples :

```
vector<double>::iterator i;  
set<char>::const_iterator j; // en lecture seule
```

Il peut s'initialiser grâce aux méthodes `begin()`, `cbegin()`, `end()` ou `cend()` du container, voire d'autres méthodes spécifiques, comme par exemple `find()` pour les containers non-séquentiels.

Exemples :

```
vector<double>::iterator i(monvect.begin());  
set<char>::const_iterator j(monset.find(monelement));
```

L'élément indiqué par l'itérateur `i` est simplement `*i`, comme pour les pointeurs.

## Retour sur l'exemple des ensembles

Pour parcourir notre ensemble précédent, nous pouvons donc faire :

```
for (set<char>::const_iterator i(voyelles.cbegin());  
     i != voyelles.cend(); ++i) {  
    cout << *i << endl;  
}
```

Exemple d'utilisation de `find()` :

```
set<char>::const_iterator i(voyelles.find('c'));  
if (i == voyelles.cend()) {  
    cout << "pas trouvé" << endl;  
} else {  
    cout << *i << " trouvé" << endl;  
}
```

## Code complet de l'exemple

```
#include <set>  
#include <iterator>  
#include <iostream>  
using namespace std;  
  
int main() {  
    set<char> voyelles;  
  
    voyelles.insert('a');  
    voyelles.insert('b');  
    voyelles.insert('e');  
    voyelles.insert('i');  
    voyelles.insert('a'); // ne fait rien car 'a' y est déjà  
    voyelles.erase('b'); // supprime 'b'  
  
    // parcourt l'ensemble  
    for (auto const v : voyelles) cout << v << endl;  
  
    // recherche d'un élément  
    set<char>::const_iterator element(voyelles.find('c'));  
    if (element == voyelles.cend())  
        cout << "je n'ai pas trouvé." << endl;  
    else  
        cout << *element << " trouvé !" << endl;  
  
    return 0;  
}
```

## Suppression d'un élément d'un container

On a vu que tout container possédait une méthode

```
iterator erase(it)
```

permettant de supprimer un élément, mais...

**Attention !** On **ne peut pas** continuer à utiliser l'itérateur *it*!

(plus exactement : erase rend invalide tout itérateur et référence situé(e) au delà du premier point de suppression)

Exemple d'**erreur** classique : ceci n'est **pas** correct («Segmentation fault») :

```
vector<double> v;
...
for (vector<double>::iterator i(v.begin()); i != v.end(); ++i)
    if (cond(*i)) v.erase(i);
```

(avec bool cond(double);)

pas plus que :

```
for (vector<double>::iterator i(v.begin()); i != v.end(); ++i)
    if (cond(*i)) i = v.erase(i);
```



## Suppression d'un élément d'un container (2)

Ce qu'il faut faire c'est :

```
vector<double>::iterator next;
for (vector<double>::iterator i(v.begin()); i != v.end(); i = next) {
    if (cond(*i)) { next = v.erase(i); }
    else { next = i + 1; }
}
```

ou mieux en utilisant `remove_if` (ou `remove`) de `<algorithm>` :

```
v.erase(remove_if(v.begin(), v.end(), cond), v.end());
```

mais qui sont de toutes façons «**coûteux**» ( $\mathcal{O}(v.size())^2$ )

En effet, un tableau dynamique **n'est pas la bonne SDA** si l'on veut détruire un élément au milieu **et** garder l'ordre (cf. *listes chaînées*)

Note : si l'on **ne** tient **pas** à garder l'ordre, on peut toujours faire :

```
for (size_t i(0); i < v.size(); ++i)
    if (cond(v[i])) {
        swap(v[i], v.back());
        v.pop_back();
        --i;
    }
```

## Tables associatives

Les **tables associatives** sont une généralisation des tableaux où les indexes ne sont pas forcément des entiers.

Imaginez par exemple un tableau que l'on pourrait indexer par des chaînes de caractères et écrire par exemple `tab["Informatique"]`

On parle d'« **associations clé-valeur** »

Les tables associatives sont définies dans la bibliothèque `<map>`.

Elles nécessitent deux types pour leur déclaration :  
le type des « clés » (les indexes) et le type des éléments indexé.

Par exemple, pour indexer des nombres réels par des chaînes de caractères on déclarera :

```
map<string,double> une_variable;
```

Si l'ordre (`operator<`) des clés n'importe pas, on utilisera une `unordered_map`.

## Tables associatives - exemple - VERSION C++ 98

```
#include <map>
#include <string>
#include <iostream>
using namespace std;

int main() {
    map<string,double> moyenne;

    moyenne["Informatique"] = 5.5;
    moyenne["Physique"] = 4.5;
    moyenne["Histoire des maths"] = 2.5;
    moyenne["Analyse"] = 4.0;
    moyenne["Algèbre"] = 5.5;

    // parcours de tous les éléments
    for (map<string,double>::iterator i(moyenne.begin());
         i != moyenne.end(); ++i) {
        cout << "En " << i->first << ", j'ai " << i->second
              << " de moyenne." << endl ;
    }

    // recherche
    const map<string,double>& m = moyenne; // pour forcer le const
    cout << "Ma moyenne en Informatique est de ";
    /* cout << m["Informatique"] << endl; // ne compile pas parce que m[] est non const :
       // il insère si l'élément n'est pas présent. */
    cout << m.find("Informatique")->second << endl;

    return 0;
}
```

## Tables associatives - exemple VERSION C++11

```
#include <map>
#include <string>
#include <iostream>
using namespace std;

int main() {
    map<string,double> moyenne;

    moyenne["Informatique"]    = 5.5;
    moyenne["Physique"]       = 4.5;
    moyenne["Histoire des maths"] = 2.5;
    moyenne["Analyse"]        = 4.0;
    moyenne["Algèbre"]        = 5.5;

    // parcours de tous les éléments
    for (auto i : moyenne) {
        cout << "En " << i.first << ", j'ai " << i.second
            << " de moyenne." << endl ;
    }

    // recherche
    const map<string,double>& m = moyenne;
    cout << "Ma moyenne en Informatique est de "
        << m.at("Informatique") << endl;

    return 0;
}
```

## Tables associatives - exemple VERSION C++17

```
#include <map>
#include <string_view>
#include <iostream>
using namespace std;

int main() {
    map<string_view,double> moyenne;

    moyenne["Informatique"]    = 5.5;
    moyenne["Physique"]       = 4.5;
    moyenne["Histoire des maths"] = 2.5;
    moyenne["Analyse"]        = 4.0;
    moyenne["Algèbre"]        = 5.5;

    // parcours de tous les éléments
    for (auto&& [ cours, note ] : moyenne) {
        cout << "En " << cours << ", j'ai " << note
            << " de moyenne." << endl ;
    }

    // recherche
    const map<string_view,double>& m = moyenne;
    cout << "Ma moyenne en Informatique est de "
        << m.at("Informatique") << endl;

    return 0;
}
```

## Algorithmes

La bibliothèque `algorithm` (c.-à-d. `#include <algorithm>`) fournit l'implémentation d'un grand nombre d'algorithmes généraux :

- ▶ de séquencement  
quelques exemples : `for_each`, `find`, `copy`
- ▶ de tris  
`sort`, mais aussi bien d'autres
- ▶ numériques  
`inner_product`, `partial_sum`, `adjacent_difference`
- ▶ ...

3 exemples ici :

- ▶ `find`
- ▶ `copy` et les `output_iterators`
- ▶ `sort`

pour les autres : référez-vous à la documentation

## find()

`find()` implémente un algorithme général permettant de faire des recherches dans (une partie d'un) container.  
Son prototype général est :

`iterator find(iterator debut, iterator fin, Type valeur);`  
qui cherche `valeur` entre `debut` (inclu) et `fin` (exclu). Elle retourne un itérateur sur le contenu correspondant à la valeur recherchée ou `fin` si cette valeur n'est pas trouvée.

Exemple :

```
list<int> uneliste;

uneliste.push_back(3);
uneliste.push_back(1);
uneliste.push_back(7);

list<int>::iterator result(find(uneliste.begin(), uneliste.end(), 7));

if (result != uneliste.end()) cout << "trouvé";
else                          cout << "pas trouvé";
cout << endl;
```

## copy()

`copy()` implémente un algorithme général pour copier (une partir d')un container dans un autre.

Son prototype général est :

```
OutputIterator copy(InputIterator debut, InputIterator fin,
                   OutputIterator resultat);
```

qui copie le contenu compris entre `debut` (inclus) et `fin` (exclus) vers `resultat` (inclus) et les positions suivantes (itérateurs).

La valeur de retour est `resultat + (fin - debut)`.



**Attention !** Notez bien que cela *copie* des éléments, mais ne fait pas d'insertion : il **faut** absolument que `resultat` ait (c.-à-d. pointe sur) la place nécessaire !

Exemple :

```
copy(unensemble.begin(), unensemble.end(), untableau.begin());
```

Notez que l'on peut ainsi copier des données d'une SDA dans une autre SDA d'un autre type.

## copy() (2)



`copy()` peut être très utile pour afficher le contenu d'un container sur un flot en utilisant un `ostream_iterator` (je ne donne qu'un exemple ici) :

```
copy(container.begin(), container.end(),
      ostream_iterator<int>(cout, " "));
```

`container` contenant ici des `int`.

Son contenu sera affiché sur `cout`, séparé par des « , ».

## copy() – Exemple complet



```
#include <iostream>
#include <set>
#include <vector>
#include <iterator>
using namespace std;

int main() {
    set<double> unensemble, unautre;

    unensemble.insert(1.1); unensemble.insert(2.2);
    unensemble.insert(3.3);

    // copy(unensemble.begin(), unensemble.end(), unautre.begin());
    // ne fonctionnerait pas ("assignment of read-only location")
    // car, ici, unautre n'a pas la taille suffisante.

    vector<double> untableau(unensemble.size()); // prévoit la place

    copy(unensemble.begin(), unensemble.end(), untableau.begin());

    // output
    cout << "untableau = ";
    copy(untableau.begin(), untableau.end(),
         ostream_iterator<double>(cout, " "));
    cout << endl;
    return 0;
}
```

## sort()

`sort()` permet de trier des SDA implémentées sous forme de containers

La version la plus simple de tri est (il y en a d'autres) :

```
void sort(iterator debut, iterator fin)
```

qui utilise `operator<` des éléments contenus dans la partie du container indiquée par `debut` et `fin`

(les objets qui y sont stockés doivent donc posséder cet opérateur)

Exemple :

```
list<double> uneliste;
...
sort(uneliste.begin(), uneliste.end());
```

Exemple plus avancé (qui affiche « 1 2 4 5 7 8 ») :

```
constexpr size_t N(6);
int montableau[N] = { 1, 4, 2, 8, 5, 7 };
sort(montableau, montableau + N);
copy(montableau, montableau + N, ostream_iterator<int>(cout, " "));
cout << endl;
```

## Nombres Complexes

La bibliothèque `<complex>` définit les nombres complexes.

Ils se déclarent par `complex<double>`. Ils possèdent un constructeur à 2 paramètres permettant de préciser les parties réelle et imaginaire, p.ex.

```
complex<double> c(3.2,1.4), i(0,1);
```

Par contre, il n'existe pas de constructeur permettant de créer un nombre complexe à partir de ses coordonnées polaires.

En revanche, la fonction `polar`, qui prend comme paramètres la norme et l'argument du complexe à construire, permet de le faire. Cette fonction renvoie le nombre complexe nouvellement construit :

```
c = polar(sqrt(3.0), M_PI / 12.0);
```

Les méthodes des nombres complexes sont `real()` qui retourne la partie réelle, `imag()` qui retourne la partie imaginaire, et bien sûr les `opérateurs usuels`.

## Nombres Complexes (2)

Ce qui est plus inattendu c'est que les opérations de `norme`, `argument`, et `conjugaison` n'ont pas été implémentées sous forme de méthodes, mais de **fonctions** :

```
double abs(const complex<double>&) retourne la norme (au sens français du terme) du nombre complexe
```

```
double norm(const complex<double>&) retourne le carré de la norme
```

```
double arg(const complex<double>&) retourne l'argument du nombre complexe
```

```
complex<double> conj(const complex<double>&) retourne le complexe conjugué
```

La bibliothèque fournit de plus les extensions des fonctions de base (trigonométriques, logarithmes, exponentielle) aux nombres complexes.

## Détails de `<cmath>`

Quelques fonctions définies dans la bibliothèque `<cmath>` :

<code>abs</code>	valeur absolue
<code>acos</code>	arccos
<code>asin</code>	arcsin
<code>atan</code>	arctan
<code>ceil</code>	$\lceil x \rceil$ , entier supérieur
<code>cos</code>	cos
<code>cosh</code>	cosinus hyperbolique
<code>exp</code>	exp
<code>floor</code>	$\lfloor x \rfloor$ , entier inférieur
<code>log</code>	ln, logarithme népérien
<code>log10</code>	log, logarithme en base 10
<code>pow(x,y)</code>	$x^y = \exp(y \ln x)$ — (préférez la multiplication pour les faibles puissances entières)
<code>sin</code>	sin
<code>sinh</code>	sinus hyperbolique
<code>sqrt</code>	$\sqrt{\quad}$
<code>tan</code>	tan
<code>tanh</code>	tangente hyperbolique

## Détails de `<cmath>` (2)

Quelques constantes :

	non ISO, mais souvent disponible avec <code>#define _USE_MATH_DEFINES</code> (avant les <code>#include</code> )	depuis C++20, avec : <code>#include &lt;numbers&gt;</code> <code>using namespace std::numbers;</code>
$\pi$	<code>M_PI</code>	<code>pi</code>
$e$	<code>M_E</code>	<code>e</code>
$\sqrt{2}$	<code>M_SQRT2</code>	<code>sqrt2</code>
$\ln(2)$	<code>M_LN2</code>	<code>ln2</code>
$\ln(10)$	<code>M_LN10</code>	<code>ln10</code>
$\log_2(e)$	<code>M_LOG2E</code>	<code>log2e</code>
$\frac{1}{\pi}$	<code>M_1_PI</code>	<code>inv_pi</code>
$\sqrt{3}$	—	<code>sqrt3</code>

... (et encore plein d'autres)

## Nombres aléatoires

La génération de nombres au hasard sur ordinateur se fait avec des *générateurs* dit « pseudo-aléatoires » qui pour une valeur initiale donnée (appelée « **graine** » [« *seed* » en anglais]) donnent toujours la même séquence « aléatoire » (suivant une *distribution* de probabilités choisie).

Utiliser la même graine peut être utile pour déverminer un programme utilisant des nombres aléatoires.

Pour avoir une série de nombres aléatoires différente à chaque utilisation du programme, il faut utiliser une graine différente à chaque fois.

[Même si ce n'est pas terrible.] Cela se fait souvent en utilisant comme graine la valeur de l'horloge de l'ordinateur à cet instant.

Une autre solution consiste à tirer la graine (voire la séquence elle-même) depuis un **périphérique** matériel suffisamment **aléatoire** (« *random device* ») : (micro-)déplacement de la souris, température du processeur, ...

## Nombres aléatoires (2)

Dans la bibliothèque `<random>` (**C++11**), il existe différents **générateurs** de nombres pseudo-aléatoires et différentes **distributions** de probabilités.

Les deux doivent être combinés pour pouvoir effectuer une série de tirage.

Ci-après un exemple simple pour tirer de façon uniforme un nombre aléatoire entier entre `min` et `max`.

## Nombres aléatoires : exemple

```
#include <iostream>
#include <functional> // pour bind()
#include <random>
using namespace std;

int main()
{
    // par exemple (dé ?)
    constexpr int min(1), max(6);

    // distribution uniforme entre min et max
    uniform_int_distribution<int> distribution(min, max);

    random_device rd; // utilisé ici pour la graine
    unsigned int graine(rd()); // par exemple, ou sinon de votre choix

    // choix du générateur et initialisation (graine)
    default_random_engine generateur(graine);

    auto tirage(bind(distribution, generateur)); // ésotérisme

    for (unsigned int i(1); i <= 10; ++i) { // 10 tirages
        cout << tirage() << endl;
    }
    return 0;
}
```

## Ce que j'ai appris

- ▶ Les bases de la **formalisation des données** : les structures de données abstraites
- ▶ Les deux structures de données abstraites les plus utilisées en informatique (en plus des tableaux et des types élémentaires) : les **listes chaînées** et les **piles**
- ▶ Qu'il existe **beaucoup** d'outils prédéfinis dans la bibliothèque standard de C++

Le but n'est évidemment pas de les connaître tous par cœur, mais de **savoir qu'ils existent** pour penser aller chercher dans la documentation les informations complémentaires.