Parcours de graphes

Chapitre 15,3

1 Présentation des différents parcours

1.1 Parcours en largeur et en profondeur

Définition. *Le parcours d'un graphe consiste à visiter un à un tous ses sommets dans un certain ordre en passant par les arêtes (ou les arcs) depuis un sommet donné.*

De nombreux types de parcours sont possibles. Parmi eux, on distingue :

- *Le **parcours en largeur** (BFS en anglais pour breadth first search) : on explore en priorité tous les voisins du premier sommet, puis tous les voisins des voisins du premier sommet, etc.*
- *Le **parcours en profondeur** (DFS en anglais pour depth first search) : on explore en priorité les voisins du premier voisin du premier sommet, puis récursivement ses voisins respectifs.*

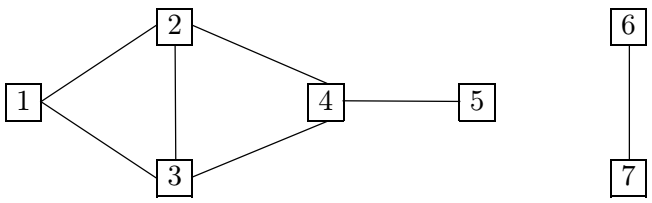
La notion de parcours peut s'appliquer à un graphe orienté ou non.

Les algorithmes de parcours de graphes servent dans la résolution d'un certain nombre de problèmes parmi lesquels :

- la détermination de la **connexité** et **forte connexité** d'un graphe ;
- l'existence d'un **circuit** ou d'un **cycle** (ce qu'on appelle **tri topologique**) ;
- le calcul des **plus courts chemins** (notamment l'**algorithme de Dijkstra**) ;
- etc.

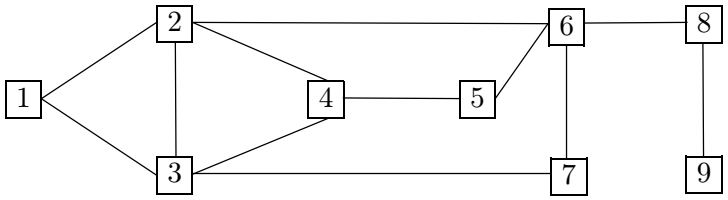
Exercice 1. Quelle particularité doit présenter un graphe (orienté ou non orienté) si on souhaite le parcourir ?

Exercice 2. On considère le graphe non orienté $G_0 = (V_0, E_0)$ suivant :



- G_0 admet-il un parcours ? Justifier la réponse.

Exercice 3. On considère le graphe non orienté $G_1 = (V_1, E_1)$ suivant :



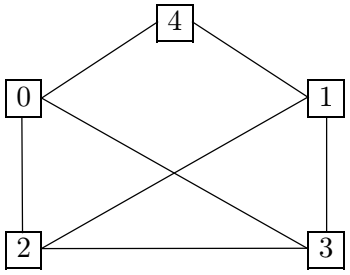
1. Pour chacun des parcours génériques de G_1 suivants, dire s'ils sont ou non des parcours en largeur : $(8,6,9,2,5,7,1,4,3)$, $(6,8,5,7,4,2,3,1,9)$, $(4,2,3,5,1,7,6,8,9)$, $(3,1,4,2,6,5,7,8,9)$.
   Justifier les réponses négatives.

2. Donner trois parcours en largeur de G_1, le premier partant du sommet 1, le deuxième du sommet 9 et le dernier du sommet 5.

3. Pour chacun des parcours génériques de G_1 suivants, dire s'ils sont ou non des parcours en profondeur : $(5,6,8,9,7,3,1,2,4)$, $(8,6,9,7,5,2,4,3,1)$, $(4,2,1,5,3,7,6,8,9)$, $(4,2,6,8,9,5,7,3,1)$.
   Justifier les réponses négatives.

4. Donner trois parcours en profondeur de G_1, le premier partant du sommet 1, le deuxième du sommet 9 et le dernier du sommet 5.

Exercice 4. On considère le graphe non orienté $G_2 = (V_2, E_2)$ suivant :

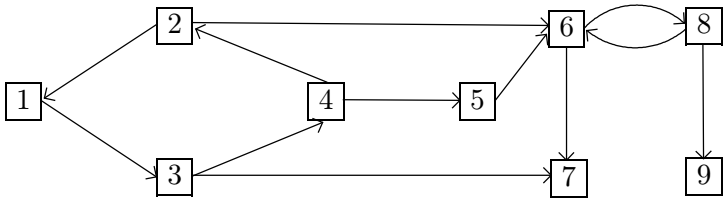


1. Pourquoi peut-on parcourir ce graphe ?

2. Donner le parcours en largeur de sommet de base 0 en prenant les sommets par ordre croissant de leur étiquette.

3. Donner le parcours en profondeur de sommet de base 0, en prenant les sommets par ordre croissant de leur étiquette.

Exercice 5. On considère le graphe orienté $G_3 = (V_3, A_3)$ suivant :



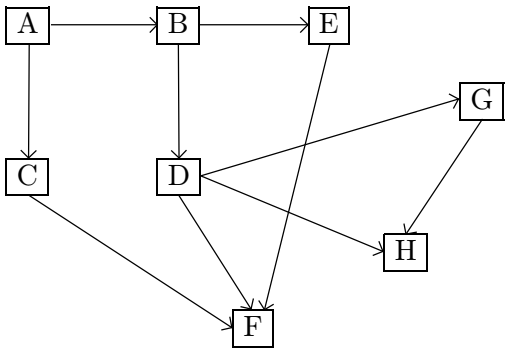
1. Le parcours $(2,1,6,3,7,8,4,9,5)$ est-il un parcours en largeur de G_3 ? Même question pour le parcours $(2,1,4,6,3,5,7,8,9)$.

2. Pour chaque racine de G_3 donner un parcours en largeur de G_3.

3. Le parcours $(2, 1, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 7)$ est-il un parcours en profondeur de G_3 ?

4. Pour chaque racine de G_3 donner un parcours en profondeur de G_3.

Exercice 6. Soit le graphe orienté $G_4 = (V_4, E_4)$ suivant :



1. Donner un parcours en largeur de G_4 de base le sommet A.

2. Donner un parcours en profondeur de G_4 depuis le sommet A.

2 Parcours en profondeur d'un graphe

2.1 Introduction

Comment sortir d'un labyrinthe ? Il est conseillé de choisir une voie au hasard et de toujours suivre le mur situé à sa droite, l'avantage étant que si on rencontre un « cul-de-sac », cette méthode permet de faire demi-tour. Cependant,

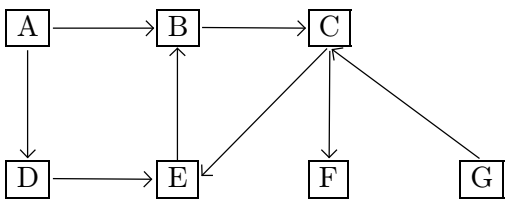
- Cette méthode ne fonctionne pas si le labyrinthe forme un bloc et que la porte se trouve sur le mur à gauche : on « tourne alors en rond ».

- Le mur de droite ne possède aucune particularité et on peut choisir le mur de gauche. L'essentiel est de ne pas changer de mur lors de la progression.

1) Comment peut-on résoudre la difficulté soulevée ci-dessus ?

La description de sortie d'un labyrinthe décrite ci-dessus est en fait celle de la description du parcours en profondeur d'un graphe.

2.2 Illustration de l'algorithme



2) Illustrer l'algorithme en réalisant un parcours en profondeur depuis le sommet A.

2.3 Écrire en Python d'une fonction qui parcourt un graphe en profondeur

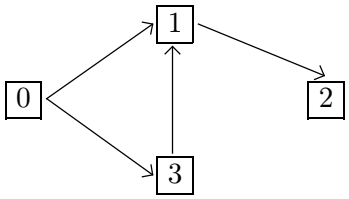
2.3.1 Utilisation de la récursivité

On propose la fonction `parcours_profondeur` définie de la sorte :

```
def parcours_profondeur(g: Graphe, vus: List, s: int) -> None:
    """
    Parcourt en profondeur le graphe g. vus est la liste des sommets déjà visités
    et s le sommet de départ (ici on se limite aux sommets repérés par des entiers
    mais le code fonctionne aussi pour des sommets repérés par des chaînes de
    caractères).
    Le parcours est accessible par lecture ultérieure de la liste vus.
    """
    if s not in vus:
        vus.append(s)
        for v in g.voisins(s):
            parcours_profondeur(g, vus, v)
```

Remarque. Cette fonction suppose que la classe `Graphe` possède une méthode `voisins` qui retourne une séquence ou un ensemble de successeurs de chaque sommet.

3) Dérouler à la main le parcours en profondeur sur le graphe suivant :



pour différents sommets de départ.

2.3.2 Utilisation d'une pile

On propose la fonction `parcours_profondeur` définie de la sorte :

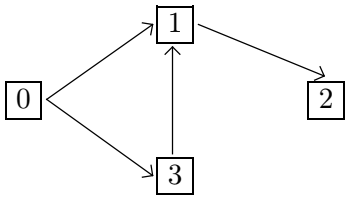
```
def parcours_profondeur(g: Graphe, vus: List, s: int) -> None:
    """
    Parcourt en profondeur le graphe g. vus est la liste des sommets déjà visités
    et s le sommet de départ (ici on se limite aux sommets repérés par des entiers
    mais le code fonctionne aussi pour des sommets repérés par des chaînes de
    caractères).
    Le parcours est accessible par lecture ultérieure de la liste vus.
    """
    pile = Pile()
    pile.empiler(s)
    while not pile.est_vide():
        s = pile.depiler()
```

```
        if s in vus:
            continue
        vus.append(s)
        for v in g.voisins(s):
            pile.empiler
```

Remarque. Cette fonction suppose l'existence d'une classe `Pile` possédant les méthodes `empiler`, `depiler` et `est_vide`.

Remarque. Cette fonction suppose que la classe `Graphe` possède une méthode `voisins` qui retourne une séquence ou un ensemble de successeurs de chaque sommet.

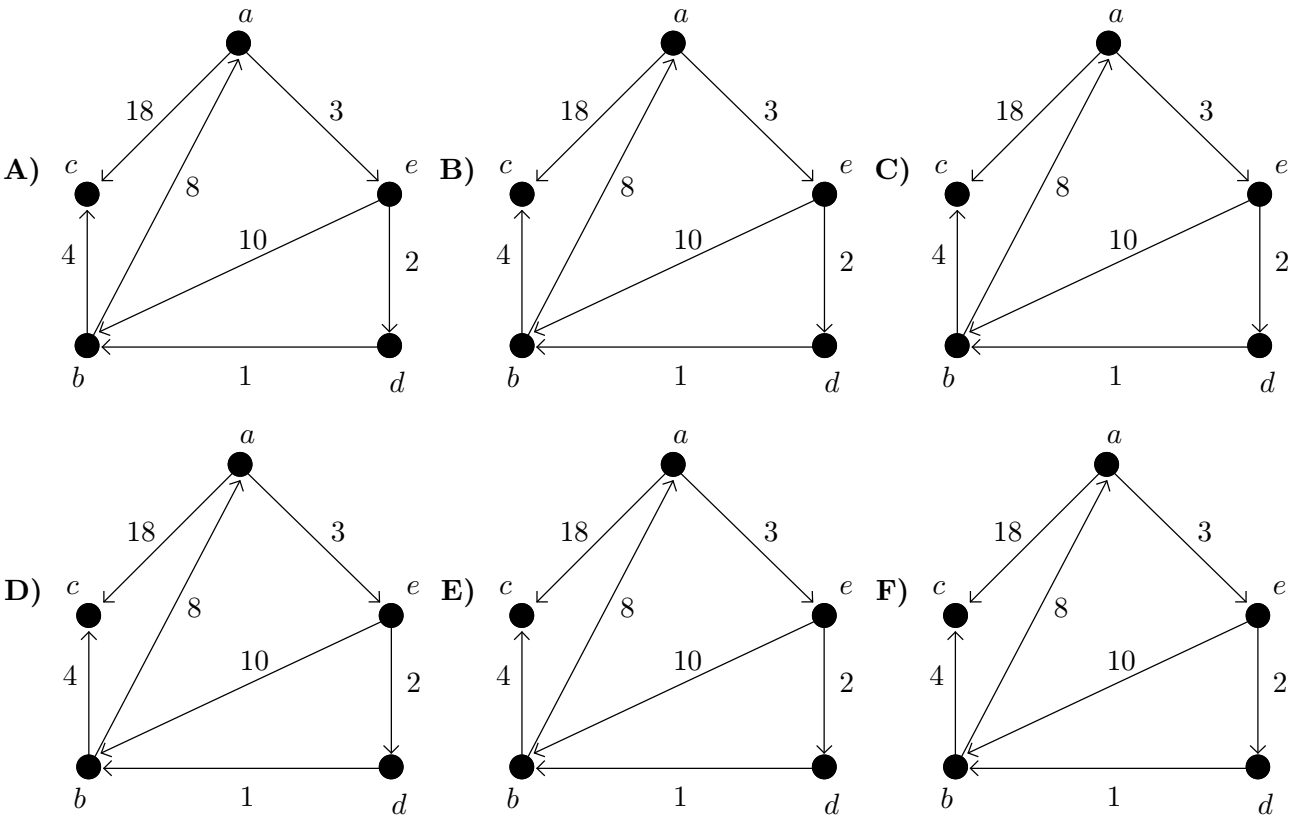
4) Dérouler à la main le parcours en profondeur sur le graphe suivant :



pour différents sommets de départ. En particulier, représenter la pile.

3 Parcours d'un graphe pondéré : algorithme de Dijkstra

3.1 Illustration du fonctionnement de l'algorithme



On cherche à déterminer les plus courts chemins vers les différents sommets à partir du sommet a.