

Information, Calcul, Communication (partie programmation) : Tableaux dynamiques

Jean-Cédric Chappelier

Laboratoire d'Intelligence Artificielle
Faculté I&C

Rappel du calendrier

	MOOC	décalage / MOOC	exercices prog. 1h45 Jeudi 9-11	cours prog. 45 min. Jeudi 11-12
1	21.09.23	--	-1 prise en main	Bienvenue/Introduction
2	28.09.23	1. variables	0 variables / expressions	variables / expressions
3	05.10.23	2. if	0 if – switch	if – switch
4	12.10.23	3. for/while	0 for / while	for / while
5	19.10.23	4. fonctions	0 fonctions (1)	fonctions (1)
6	26.10.23		1 fonctions (2)	fonctions (2)
7	02.11.23	5. tableaux (vector)	1 vector	vector
8	09.11.23	6. string + struct	1 array / string	array / string
9	16.11.23		2 structures	structures
0	23.11.23	7. pointeurs	2 pointeurs	pointeurs
1	30.11.23		- entrées/sorties	entrées/sorties
2	07.12.23		- erreurs / exceptions	erreurs / exceptions
3	14.12.23		- révisions	théorie : sécurité
4	21.12.23	8. étude de cas	-	Examen final (2h45)

(ne sont pas sur le MOOC)

Objectifs du cours d'aujourd'hui

- ▶ Rappels sur les tableaux dynamiques :
 - ▶ concept(s)
 - ▶ initialisations
 - ▶ parcours, `for(auto x: tab)`
 - ▶ « fonctions propres » : `size()`, `pop_back`, `push_back()`
- ▶ Complément sur les types de base
- ▶ Etude de cas

Les vector

		taille initiale connue <i>a priori</i> ?	
		non	oui
taille pouvant varier lors de l'utilisation du tableau ?	oui	vector	(vector)
	non	(vector)	array (C++11) tableaux « à la C »

Tableau dynamique : *collection* de données de *même type*, dont le nombre peut changer au cours du déroulement du programme

En C++ : type `vector`

Nécessite : `#include <vector>`

(En toute rigueur, `vector` n'est pas un type, mais un « *template* ».

Nous verrons les « templates » tard au second semestre).

C++11 Initialisation d'un tableau dynamique

En C++11, il y a cinq façons d'initialiser un tableau dynamique :

- ▶ vide

```
vector<double> tab;
```

- ▶ avec un ensemble de valeurs initiales

```
vector<double> tab({ 2.0, 3.5, 2.6, 3.8, 22.2 });
```

- ▶ avec une taille initiale donnée et tous les éléments « nuls »

```
vector<double> tab(5);
```

- ▶ avec une taille initiale donnée et tous les éléments à une même valeur donnée

```
vector<double> tab(5, 1.0);
```

- ▶ avec une copie d'un autre tableau

```
vector<double> tab(tab2);
```

Note C++17 : depuis C++17, il n'est pas nécessaire de préciser le type des éléments si celui-ci peut être déduit du contexte :

```
vector tab(5, 1.0);
```

Accès direct aux éléments d'un tableau

Le $i+1^{\text{ème}}$ élément d'un tableau `tab` est désigné par `tab[i]`



Attention ! Les indices correspondant aux éléments d'un tableau de taille `taille` varient entre 0 et `taille-1`

Le 1^{er} élément d'un tableau `tab` précédemment déclaré est donc `tab[0]` et son 10^e élément est `tab[9]`



Attention ! Il n'y a **pas de contrôle de débordement !!**

`tab[10000]`

Il est impératif que l'élément que vous désignez **existe** effectivement !
Sinon risque de **Segmentation Fault** !

Exemple (à ne **pas** suivre !) d'erreur classique :


```
vector<double> v;  
v[0] = 5.4; // NON !!
```

→ `v[0]` n'existe pas encore !

Accès aux éléments d'un tableau (2)

Très souvent, on voudra accéder aux éléments d'un tableau en effectuant une **itération** sur ce tableau.


Il existe en fait au moins *trois* façons d'itérer sur un tableau :

- ▶  avec les itérations sur ensemble de valeurs

```
for (auto element : tableau)
for (auto& element : tableau)
```

- ▶ [C, C++98] avec une itération `for` « classique » :

```
for (size_t i(0); i < tableau.size(); ++i)
```

- ▶  [C++98] avec des itérateurs (2^e semestre)

Lequel choisir ?

- ▶ à chaque fois que c'est possible : le premier
- ▶ sinon : le deuxième.

Fonctions spécifiques

Quelques fonctions disponibles pour un tableau dynamique `tableau` de type `vector<type>` :

`tableau.size()` : renvoie la taille de `tableau` (type de retour : `size_t`)

`tableau.front()` : renvoie une référence au 1^{er} élément

`tableau.front()` est donc équivalent à `tableau[0]`

`tableau.back()` : renvoie une référence au dernier élément.

`tableau.back()` est donc équivalent à `tableau[tableau.size()-1]`

`tableau.empty()` : détermine si `tableau` est vide ou non (`bool`).

`tableau.clear()` : supprime tous les éléments de `tableau` (et le transforme donc en un tableau vide). Pas de (type de) retour.

`tableau.pop_back()` : supprime le dernier élément de `tableau`. Pas de (type de) retour.

`tableau.push_back(valeur)` : ajoute un nouvel élément de valeur `valeur` à la fin de `tableau`. Pas de (type de) retour.



Les tableaux dynamiques



```
#include <vector>
```

Déclaration : `vector<type> identificateur;`

Déclaration/Initialisation :

```
vector<type> identificateur({ ... });  
vector<type> identificateur = { ... };  
vector<type> identificateur(taille);  
vector<type> identificateur(taille, valeur);
```

Accès au (i+1)-ème élément (quand il existe !) : `tab[i]`

Fonctions spécifiques :

`tab.size()` : renvoie la taille (type `size_t`)

`tab.empty()` : détermine s'il est vide ou non (type `bool`)

`tab.clear()` : supprime tous les éléments

`tab.pop_back()` : supprime le dernier élément

`tab.push_back(valeur)` : ajoute un nouvel élément à la fin

Types élémentaires « avancés »

En plus des types composés, signalons qu'il existe aussi d'autres types élémentaires, dérivés des types élémentaires présentés.

Trois **modificateurs** peuvent être utilisés :

- ▶ pour les `int` et les `double`, on peut demander d'avoir une *plus grande précision* de représentation à l'aide du modificateur `long`, et même `long long` (C++11).
Exemple : `long int nb_etoiles;`
- ▶ pour les `int`, on peut aussi demander d'avoir une *moins grande précision* de représentation à l'aide du modificateur `short`.
Exemple : `short int nb_cantons;`
- ▶ pour les `int` (et les `char`), on peut demander de travailler avec des données *non signées*, à l'aide du modificateur `unsigned`.
Exemple : `unsigned int nb_cacahouetes;`

On peut bien sûr combiner :

```
unsigned long int nb_etoiles;  
unsigned short int nb_cantons;
```

Types élémentaires « avancés »

En C++, **la taille des types n'est pas spécifiée** dans la norme.

Seules indications :

- ▶ le plus petit type est `char`
- ▶ les inégalités suivantes sont toujours vérifiées sur les tailles mémoires :
`char ≤ short int ≤ int ≤ long int`
`double ≤ long double`

Cependant, les tailles généralement utilisées sont

8 bits pour les `char`
16 bits pour les `short int`
32 bits pour les `long int`

En **C++11**, existent également les types entiers de tailles définies : `int8_t`, `uint8_t`,
..., `int64_t`, `uint64_t`

Types élémentaires « avancés »

exemples de valeurs possibles

(définis par `numeric_limits` dans la bibliothèque `<limits>`; par exemple `numeric_limits<int>::min()` :

type	min.	max.
<code>char</code>	-128	127
<code>unsigned char</code>	0	255
<code>short int</code>	-32768	32767
<code>unsigned short int</code>	0	65535
<code>long int</code>	-2147483648	2147483647
<code>unsigned long int</code>	0	4294967295

type	min. (valeur absolue)	max.	précision
<code>double</code>	2.22507e-308	1.79769e+308	2.22045e-16
<code>long double</code>	3.3621e-4932	1.18973e+4932	1.0842e-19

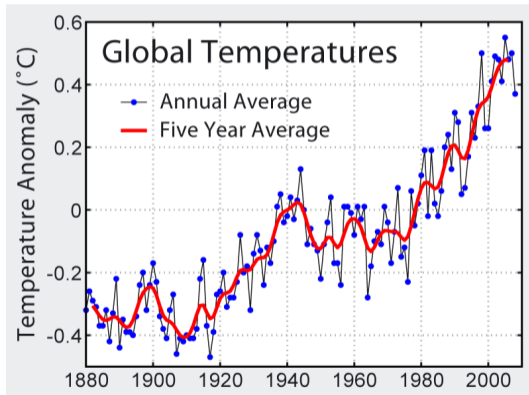
Note : « *précision* » correspond au plus petit nombre x tel que $1 + x \neq 1$.

Etudes de cas

- ▶ « exercice 0 » de cette semaine : moyenne de classe
- ▶ moyenne mobile d'un signal échantillonné
(par exemple sur des températures journalières)

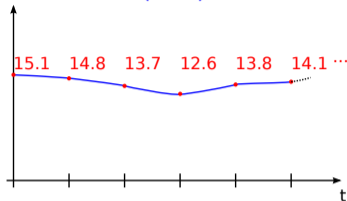
Intérêt ?

La moyenne mobile est un **filtre passe-bas** très souvent utilisé pour présenter des résultats, pour les lisser :



Moyenne mobile sur un signal échantillonné

Signal échantillonné : suite de valeurs $X(nT_e)$:



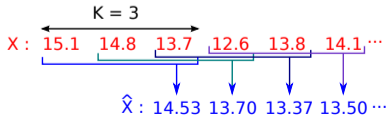
→ `vector<double>`

Moyenne mobile : moyenne sur les K valeurs précédentes

(K : un nombre entier) :

$$\hat{X}(nT_e) = \frac{1}{K} \sum_{m=n-K+1}^n X(mT_e)$$

Exemple :



Moyenne mobile sur un signal échantillonné

$$\hat{X}(nT_e) = \frac{1}{K} \sum_{m=n-K+1}^n X(mT_e)$$

Algorithme ?

DEUX boucles :

- ▶ une sur n : calcul de *plusieurs* valeur de \hat{X}
- ▶ une sur m : chaque calcul de valeur de \hat{X} est une somme (boucle)

