

Résolution des EDP par la méthode des éléments finis

Frédéric Hecht, Cours MN4006 2007-2008, Master 2
Laboratoire Jacques-Louis Lions, Université Pierre et Marie Curie

26 octobre 2007

Table des matières

1	L'ordinateur	6
1.1	Comment ça marche	6
1.2	Les nombres dans l'ordinateur	6
1.2.1	Les entiers	6
1.2.2	Les réels	6
2	INITIATION AU SYSTÈME UNIX	8
2.1	UNE INTRODUCTION :	8
2.2	LES GRANDS PRINCIPES D'UNIX :	9
2.2.1	LE SYSTÈME de GESTION des FICHIERS	9
2.2.2	Les PROCESSUS ou TACHES	9
2.2.3	Les RESEAUX/ courrier	10
2.2.4	le courrier électronique	11
2.2.5	des commandes réseaux	11
2.3	COMMENT UTILISER UNIX EN INTERACTIF :	11
2.3.1	LA CONNEXION	12
2.3.2	Le CHANGEMENT de MOT DE PASSE	12
2.3.3	Les FENÊTRES sur l'ÉCRAN et les TOUCHES du CLAVIER	13
2.3.4	Les NOMS de FICHIERS et RÉPERTOIRES	14
2.3.5	LES PRINCIPALES COMMANDES D'UNIX	15
2.3.6	Droits d'accès	17
2.3.7	recherche des occurrences	18
2.3.8	archivage de fichiers	18
2.3.9	Compression de données	20
2.3.10	Les LIENS SYMBOLIQUES :	20
2.4	UTILISATION DE L'ÉDITEUR vi :	21
2.4.1	Sorties et sauvegardes	21
2.4.2	Déplacements du curseur dans le texte (Pas de : devant)	21
2.4.3	Suppressions de caractères	22
2.4.4	Saisie de caractères => Passage en MODE TEXTE	22
2.4.5	Déplacement de textes	23
2.4.6	Les options de vi	24
2.5	LES VARIABLES et les FICHIERS de DÉMARRAGE	25

2.6	Connexion au machine de l'ufr	26
3	Présentation du langages C	26
3.1	introduction	26
3.1.1	Historique	26
3.1.2	Avantages	27
3.1.3	Désavantages	28
3.2	Un exemple assez complet	30
4	C++, quelques éléments de syntaxe	38
4.1	Les déclarations du C++	39
4.2	Comment Compile et éditer de liens	39
4.3	Compréhension des constructeurs, destructeurs et des passages d'arguments . . .	43
4.4	Quelques règles de programmation	44
4.5	Vérificateur d'allocation	46
4.6	Le débogeur en 5 minutes	47
5	Exemples	51
5.1	Le Plan \mathbb{R}^2	52
5.1.1	La classe R2	52
5.1.2	Utilisation de la classe R2	54
5.2	Les classes tableaux	56
5.2.1	Version simple d'une classe tableau	56
5.2.2	les classes RNM	58
5.2.3	Exemple d'utilisation	61
5.2.4	Un resolution de système linéaire avec le gradient conjugué	64
5.2.5	Gradient conjugué préconditionné	65
5.2.6	Test du gradient conjugué	66
5.2.7	Sortie du test	67
6	Méthodes d'éléments finis P_1 Lagrange	70
6.1	Espace affine, convexifié, et simplexe	70
6.2	Formule d'intégration	72
6.2.1	Formule d'intégration sur le segment	73
6.2.2	Formule d'intégration sur le triangle	73
6.3	Le problème et l'algorithme	74

6.4	Maillage et Triangulation 2D	75
6.5	Les classes de Maillages	75
6.5.1	La classe Label	76
6.5.2	La classe Vertex2 (modélisation des sommets 2d)	77
6.5.3	La classe Triangle (modélisation des triangles)	77
6.5.4	La classe Mesh2 (modélisation d'un maillage 2d)	79
6.6	Le programme quasi générique	81
7	Algorithmique	84
7.1	Introduction	84
7.2	Complexité algorithmique	84
7.3	Base, tableau, couleur	85
7.3.1	Décalage d'un tableau	86
7.3.2	Renumérote un tableau	86
7.4	Construction de l'image réciproque d'une fonction	87
7.5	Tri par tas (heap sort)	88
7.6	Construction des arêtes d'un maillage	88
7.7	Construction des triangles contenant un sommet donné	91
7.8	Construction de la structure d'une matrice morse	92
7.8.1	Description de la structure morse	92
7.8.2	Construction de la structure morse par coloriage	93
8	Utilisation de la STL	96
8.1	Introduction	96
8.2	exemple	96
8.3	Chaîne de caractères	101
8.4	Entrée Sortie en mémoire	101
9	Différentiation automatique	103
9.1	Le mode direct	103
9.2	Fonctions de plusieurs variables	105
9.3	Une bibliothèque de classes pour le mode direct	106
9.4	Principe de programmation	106
9.5	Implémentation comme bibliothèque C++	107
10	Interpréteur de formules	111

10.1	Grammaire LL(1)	111
10.1.1	Une calculette complete	115
10.2	Algèbre de fonctions	118
10.2.1	Version de base	118
10.2.2	Les fonctions C^∞	120
10.3	Un petit langage	124
10.3.1	La grammaire en bison ou yacc	126
10.3.2	Analyseur lexical	129

1 L'ordinateur

1.1 Comment ça marche

1.2 Les nombres dans l'ordinateur

(très fortement inspiré de wikipedia)

1.2.1 Les entiers

Dans un ordinateur, le Codage binaire est utilisé. Pour trouver la représentation binaire d'un nombre, on le décompose en somme de puissances de 2. Par exemple avec le nombre dont la représentation décimale est 59 :

$$\begin{aligned}59 &= 1 \times 32 + 1 \times 16 + 1 \times 8 + 0 \times 4 + 1 \times 2 + 1 \times 1 \\59 &= 1 \times 2^5 + 1 \times 2^4 + 1 \times 2^3 + 0 \times 2^2 + 1 \times 2^1 + 1 \times 2^0 \\59 &= 111011 \quad \text{en binaire}\end{aligned}$$

Avec n bits, ce système permet de représenter les nombres entre 0 et $2^n - 1$, donc un nombre k l'écrit comme

$$k = \sum_{i=0}^{n-1} b_i 2^i, \quad b_i \in \{0, 1\}$$

Représentation des entiers négatifs Pour compléter la représentation des entiers, il faut pouvoir écrire des entiers négatifs. On a introduit la représentation par complément à deux. Celle-ci consiste à réaliser un complément à un de la valeur, puis d'ajouter 1 au résultat. Par exemple pour obtenir -5 :

000101 codage de 5 en binaire sur 6 bits

111010 complément à un

111011 on ajoute 1 : représentation de -5 en complément à deux sur 6 bits

Avec n bits, ce système permet de représenter les nombres entre -2^{n-1} et $2^{n-1} - 1$, où tous les calculs se font dans l'anneau $\mathbb{Z}/2^n\mathbb{Z}$, et les nombres négatifs ont le bit de poids fort (b_{n-1} égal à 1).

1.2.2 Les réels

Les nombres à virgule flottante sont les nombres des valeurs réels, ce sont des approximations de nombres réels. Les nombres à virgule flottante possèdent un signe s (dans $\{-1, 1\}$), une mantisse entière m (parfois appelée significande) et un exposant e . Un tel triplet représente un réel $s.m.be$ où b est la base de représentation (parfois 2, mais aussi 16 pour des raisons de rapidité de calculs, ou éventuellement toute autre valeur). En faisant varier e , on fait « flotter » la virgule décimale. Généralement, m est d'une taille fixée. Ceci s'oppose à la représentation dite

en virgule fixe, où l'exposant e est fixé. Les différences de représentation interne des nombres flottants d'un ordinateur à un autre obligeaient à reprendre finement les programmes de calcul scientifique pour les porter d'une machine à une autre jusqu'à ce qu'un format normalisé soit proposé par l'IEEE.

Les flottants IEEE peuvent être codés sur 32 bits (« simple précision ») ou 64 bits (« double précision »). La répartition des bits est la suivante :

	Encodage	Signe	Exposant	Mantisse	Valeur d'un nombre
Simple précision	32 bits	1 bit	8 bits	23 bits	$(-1)^s \times (1, M) \times 2^{E-127}$
Double précision	64 bits	1 bit	11 bits	52 bits	$(-1)^s \times (1, M) \times 2^{E-1023}$
Grande précision	80 bits	1 bit	15 bits	64 bits	$(-1)^s \times (1, M) \times 2^{E-16383}$

Précautions d'emploi

Exemple de la programmation de la série u_n des 1,

$$u_0 = 0, \quad u_n + 1 = u_{n+1},$$

si les u_n sont des nombres flottants, il existe un grand nombre flottant K telle que 1. soit négligeable par rapport K donc $K + 1$ est égal à K , comme la suite est croissante et majoré, elle est donc convergente.

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

int main (int argc, const char **)
{
    float x=0;
    while( x < x+1)
    {
        x=x+1;
    }
    cout << " lim de series des 1 en (float) =" << x << endl;
    return 0;
}
```

et le résultat est $x = 1.67772e+07$ obtenu en moins d'une seconde car finalement, l'algorithme est en $O(10^7)$ opération.

Exercice 1. || Oui, mais quel est la loi du groupe $(\mathbb{R}, +)$ qui n'est pas vérifiée.

Exercice 2. || Faire le même type de test avec les autre type de nombre : `int`, `short`, `char`, `long`, `long long`, `double`

Les calculs en virgule flottante sont pratiques, mais présentent trois désagréments :

- leur précision limitée, qui se traduit par des arrondis qui peuvent s'accumuler de façon gênante. Pour cette raison, les travaux de comptabilité ne sont pas effectués en virgule flottante, même pour la fortune personnelle de Bill Gates, car tout doit y tomber juste au centime près.

- une quantisation qui peut être gênante autour du zéro : une représentation flottante possède une plus petite valeur négative, une plus petite valeur positive, et entre les deux le zéro... mais aucune autre valeur ! Que rendre comme résultat quand on divise la plus petite valeur positive par 2 ? 0 est une réponse incorrecte, garder la valeur existante une erreur aussi.
- de effets de « bruit discret » sur les trois derniers bits lorsque l'exposant est une puissance de 16 et non de 2

Il est par exemple tentant de réorganiser des expressions en virgule flottante comme on le ferait d'expressions mathématiques. Cela n'est cependant pas anodin, car les calculs en virgule flottante, contrairement aux calculs sur les réels, ne sont pas *associatifs*. Par exemple, dans un calcul en flottants IEEE double précision, $(1050+1)-1050$ ne donne pas 1, mais 0. La raison est que $1050+1$ est approximé par 1050. Une configuration binaire est en général réservée à la représentation de la « valeur » NaN (« not a number »), qui sera par exemple le résultat de la tentative de division flottante d'un nombre par zéro. NaN combiné avec n'importe quel nombre (y compris NaN), donne NaN.

2 INITIATION AU SYSTÈME UNIX

2.1 UNE INTRODUCTION :

Pour utiliser un ordinateur, l'utilisateur dialogue avec un logiciel qui gère l'ensemble de ses ressources (clavier, écran, souris, mémoire centrale, disques, imprimante, ...). Ce logiciel porte le nom de SYSTÈME D'EXPLOITATION. Le système d'exploitation des micro-ordinateurs PC peut être WINDOWS-XP, Linux; Celui des micro-ordinateurs APPLE s'appelle MacOS.

Ce système UNIX a été conçu à l'origine par Dennis RITCHIE et Ken THOMPSON des laboratoires Bell au début des années 1970. Depuis, il a donné naissance à une famille de systèmes (AIX, BERKELEY, LINUX, SYSTEM V, ...) qui "réagissent" comme UNIX. Chaque système UNIX permet le dialogue avec l'utilisateur selon un langage de commandes et gère les ressources informatiques grâce à

- un système hiérarchisé de fichiers;
- un gestionnaire de processus (séquence de commandes à exécuter);
- des fonctions spécialisées .

Les commandes permettent

- toutes les manipulations de fichiers (ls, cp, mv, rm, ...);
- l'édition et le traitement de textes; (ed, vi, emacs, nedit, xedit, ...);
- la compilation des différents langages informatiques (C, C++, Fortran, Pascal, Ada, Java, ...);
- l'édition de liens des modules issus des compilations et leur archivage; (ld, libtool, ar, ...)
- l'exécution des modules exécutables (NomFichier, ...);
- l'échange de données sur les réseaux de télécommunications tel INTERNET (firefox, scp, ssh, , X11 ...).

L'interpréteur de commandes, encore dit le SHELL, peut exécuter des commandes regroupées dans un fichier. L'ensemble de ces nouvelles commandes définissent alors une nouvelle commande (de nom le nom du fichier) et ainsi de suite , Chaque utilisateur construit progres-

sivement son environnement personnel pour répondre à l'ensemble de ses besoins.

2.2 LES GRANDS PRINCIPES D'UNIX :

2.2.1 LE SYSTÈME de GESTION des FICHIERS

Un fichier est formé d'informations (texte, instructions, commandes, images, sons, ...) regroupées sous un NOM et généralement conservées entre 2 exécutions. À ce fichier sont associés des DROITS D'ACCÈS qui permettent de l'utiliser en lecture et/ou en écriture et/ou en exécution. Pour éviter que les fichiers apparaissent sur un seul niveau, la notion de RÉPERTOIRE ou DOSSIER (directory en anglais) permet la hiérarchisation des fichiers en une ARBORESCENCE. Répertoires (nœuds communs à plusieurs branches de l'arbre) et fichiers (feuilles de l'arbre) constituent un arbre dont la racine (le répertoire initial) a pour nom /

Le caractère / en début d'un nom de fichier ou répertoire désigne le disque par défaut de l'ordinateur. Souvent, il s'agit de l'unique disque "dur" de la station de travail ou de l'ordinateur.

De même que pour les fichiers, les DROITS D'ACCÈS d'un répertoire permettent ou non la lecture de ses fichiers ou sous-répertoires, l'ajout ou non de nouveaux fichiers ou sous-répertoires aux utilisateurs habilités. Les unités périphériques (clavier, souris, modems, ...) envoient en mémoire soit centrale notée MC, soit, secondaire (disque ou disquette) notée MS, des informations (caractères tapés au clavier, mouvement de la souris, ...) regroupées sous la forme d'un fichier dit d'ENTRÉE.

En sens inverse, des informations contenues en mémoire et regroupées sous la forme d'un fichier dit de SORTIE peuvent être transmises aux unités périphériques (affichage sur l'écran ou l'imprimante, transfert de la MC sur MS, envoi sur une ligne téléphonique, ...). De façon générale, les fichiers d'ENTRÉES-SORTIES ne sont pas conservés après leur transfert.

2.2.2 Les PROCESSUS ou TACHES

Tous les travaux de l'utilisateur sont réalisés par des processus. Un PROCESSUS est l'exécution d'un programme particulier appelé "SHELL" qui est en fait un interpréteur de commandes. Une commande frappée est interprétée par le processus qui réserve tout ce qui est nécessaire à son exécution (mémoire centrale, fichiers, ...) et l'exécute.

Au démarrage du système, un processus est créé. Un processus, dit alors père, peut demander la création d'un nouveau processus dit processus fils. Un processus fils est créé par copie du processus père. Le processus père a la possibilité d'attendre la fin de l'exécution du processus fils. Un processus peut aussi se remplacer lui-même par un autre code exécutable.

Un processus peut être exécuté en interactif ou en tâche de fond (& doit être ajouté à la fin de la commande).

Les commandes peuvent être tapées au clavier ou lues dans un fichier. Le nom d'un fichier contenant des commandes exécutables apparaît ainsi comme une nouvelle commande. Il est ainsi possible de créer un environnement adapté aux besoins. Il est aussi possible d'enchaîner

des processus, les résultats du précédent servant de données au suivant grâce à la notion de TUBE ou CANAL (pipe en anglais).

2.2.3 Les RESEAUX/ courrier

Les réseaux sous unix sont principalement de type **IP** (Internet Protocol). Le réseau est d'un point de vue information des découpé est 6 couches, la couche 1 correspondant a la partie support « hardware »(le type de fils :paire torsadés, câble coaxial 50Ω, ondes radio, fibres optiques, IRD, ...), jusqu'à la couche logiciel final correspondant au programme utiliser par exemple : netscape, ssh, ...

De faite pour utiliser le réseau IP, il faut connaître le nom de la machine de l'on veut atteindre par exemple `www.yahoo.fr` ou `ftp.jussieu.fr` et quel type de service vous voulez utiliser

```
ftp 21/tcp
telnet 23/tcp
smtp 25/tcp mail
nameserver 42/tcp name          # IEN 116
whois 43/tcp nickname
bootp 67/udp                    # bootp server
finger 79/tcp
pop2 109/tcp postoffice
pop3 110/tcp pop
nntp 119/tcp readnews untp # USENET News Transfer Protocol
ntp 123/udp
snmp 161/udp
exec 512/tcp
biff 512/udp comsat
login 513/tcp
who 513/udp whod
shell 514/tcp cmd               # no passwords used
syslog 514/udp
printer 515/tcp spooler         # line printer spooler
talk 517/udp
ntalk 518/udp
route 520/udp router routed
timed 525/udp timeserver
```

Si vous voulez utiliser l'un de ces services il faut utiliser un client sur votre ordinateur (par exemple : `ftp ftp.inria.fr`) qui va envoyer une requête sur la machine `ftp.inria.fr` sur le port ftp, là le client `ftpd` qui tourne sur la `ftp.inria.fr` répondra, et vous pourrez vous connecter.

Quelques mots clefs, le DNS (domain name server) la partie logiciel qui permet de trouver l'adresse IP (4 octets noté a.b.c.d, où a,b,c et d sur de nombre entier compris entre 0 et 255, exemple : 134.157.2.1) d'un machine à partir du nom de la machine (exemple : `emeu.ann.jussieu.fr`).

Des ordinateurs serveur DNS du reseau `jussieu.fr` ont pour numéro IP `134.157.2.1`, `134.157.0.129`, `134.157.8.84` .

Le routeur est un composant qui permet de passer d'un reseau à un autre. Le routeur du laboratoire d'analyse numérique est 134.157.2.254, ce routeur est aussi un serveur de temps via le protocole ntp (net time protocole).

2.2.4 le courrier électronique

Le courrier électronique est quelque chose d'assez compliqué. Dès que vous avez un compte sur une machine UNIX vous disposer d'une boîte aux lettres sur cette machine si le service sendmail (smtp) est activé. Le problème est que généralement vous aurez des comptes sur chacune des machines de la salle informatique. Pratiquement, tous le courrier arriverons sur une machine unique que l'on appellera serveur, et donc généralement, vous allez vouloir lire votre courrier d'une autre machine. Pour que cela il faudra utiliser un service IP pour lire courrier sur le serveur (POP3 ou IMAP) ou bien sinon il faudra vous connecter effectivement sur le serveur via ssh. Maintenant, il faut définir la machine qui va envoyé le courrier (généralement votre machine, cette machine doit être sur même reseau (à jussieu cette machine peut être shiva.ccr.jussieu.fr).

Pour lire votre courrier électronique, vous pouvez utiliser `firefox`, `pine`, `eudora`, `mail.app`, ou `elm` (les commandes `mail`, `mailx`, `Mail` sont fortement déconseillée car elles ne comprennent les attachements, le metamail (mime), les caractères accentués).

Si possible utiliser le protocole APOP (plutôt que POP) qui crypter votre mot de passe au moment de votre authentification sinon votre mot de passe passera en clair sur le réseau.

2.2.5 des commandes réseaux

Ici le mot « computer » sera un nom de machine du reseau, par exemple : `ibml.cicrp.jussieu.fr` ou un numero IP `128.93.16.18`.

Version sécurisée, les informations qui passent sur le réseau, sont cryptées.

- `ssh nom_de_machin -l user` connection a un machine, version international (la clef de cryptage est de 1024bits)
- `scp [-R] user@computer:name1 name2` copiez un fichier ou un directory de l'utilisateur `user` du `computer` dans `name2` sur votre ordinateur, avec l'option `-R` le directory sont copie récursivement. Remarque le mot de passe est demander à chaque utilisation.
- `scp [-R] name2 user@nom_de_machin:name1` réciproque.

les commandes réseaux non sécurisées,

- `telnet computer` ouvre un session de login sur la machine `computer`
- `ftp computer` ouvre un session de transfère de fichier sur la machine `computer`
- `firefox` ouvre un broutteur de page html, de news, et lecteur de courrier électronique.

les commandes pour connaître l'état du réseau.

- `ping computer` test le reseau entre vous et la machine `computer` , taper `ctrl C` pour arrêter.
- `nslookup computer` recherche le numero IP d'un machine
- `netstat -nr` imprime toutes les routes de connues par la machine

2.3 COMMENT UTILISER UNIX EN INTERACTIF :

Un utilisateur d'Unix est reconnu par son User-Id (par exemple p6dean12). De plus, il appartient à un ou plusieurs groupes repérés par un Group-ID (par exemple p6dean).

Ces 2 identificateurs ont dû être enregistrés par l'administrateur du système avant toute tentative de connexion.

La commande `id` ou `id UserId` retourne les 2 noms déclarés.

La commande `newgrp AutreGroupe` permet le changement de groupe d'un utilisateur.

2.3.1 LA CONNEXION

Après avoir allumé l'ordinateur, une fenêtre s'ouvre sur l'écran avec 2 cases : *Nom de l'Usager* et *Mot de Passe*

À l'aide de la souris, le curseur doit être positionné dans la première case.

Ensuite, il faut taper votre nom d'utilisateur et le valider par la frappe de la touche <Entrée>. Ce nom doit être connu du système, c'est à dire avoir été enregistré par l'administrateur du système.

Si la frappe est incorrecte ou bien que le nom est inconnu, il apparaîtra le texte login incorrect et vous n'aurez plus qu'à recommencer...

Dans le cas contraire, votre mot de passe (8 caractères sont souhaités) doit ensuite être frappé et validé par la frappe de la touche <Entrée>. L'affichage de ces caractères est annihilé pour des raisons évidentes de sécurité. Une fenêtre s'ouvre sur votre écran. Derrière le curseur, il est alors possible de taper une commande UNIX ... Pour terminer la session, il faut cliquer en dehors de toute fenêtre, choisir l'option Fin de Session et confirmer la demande de sortie de mwm.

2.3.2 Le CHANGEMENT de MOT DE PASSE

Il faut taper

```
passwd NomUsager
```

Il apparaîtra ensuite

```
Old password: (donnez l'ancien mot de passe)
```

```
New password: (donnez le nouveau mot de passe)
```

```
Retype new password: (redonnez le m^eme nouveau mot de passe!)
```

ATTENTION : N'oubliez pas ce nouveau mot de passe sous peine d'avoir à relancer la procédure d'octroi d'un nouveau mot de passe ce qui demande du temps.

De plus, la législation réprime tout accès ou tentative d'accès de personnes non autorisées à un ordinateur. Il est **absolument nécessaire de protéger** votre **mot de passe** sous peine de risquer des poursuites dues à l'utilisation frauduleuse de votre nom par une tierce personne. Votre mot de passe équivaut à votre signature. Il est donc recommandé de choisir un mot difficile à deviner et surtout de ne jamais stocker ce nom sur papier. A vous de le mémoriser !

2.3.3 Les FENÊTRES sur l'ÉCRAN et les TOUCHES du CLAVIER

Dans tout ce qui suit, un terme entre < > désigne une touche du clavier.

Le caractère haut d'une touche du clavier s'obtient en gardant enfoncée la touche <Shift> et en frappant la touche.

Le caractère bas à droite d'une touche (par exemple : \ ...) s'obtient en gardant enfoncée la touche <AltGr> et en frappant la touche.

<Backspace> efface le caractère qui précède le curseur qui recule d'un caractère

<Char Del> efface le caractère du curseur sans bouger de place

Attention :

- Toute ligne est à terminer (valider) par la frappe de la touche <Entrée>;
- Pour taper une commande sur plusieurs lignes, il faut terminer chaque ligne, exceptée la dernière, par un caractère \, SANS AUCUN AUTRE CARACTÈRE DERRIÈRE, et surtout pas un caractère "blanc". En effet, le caractère \ neutralise le caractère de fin de ligne <Entrée> placé derrière. S'il existe un caractère "blanc" invisible, \ le supprime et non pas celui de fin de ligne et cela entraîne une erreur car les arguments de la commande sur les lignes suivantes ne sont pas transmis.

Une FENÊTRE ouverte sur l'écran comprend plusieurs parties : + Une barre d'en tête avec 3 boutons :

- le bouton - à gauche, fait apparaître un menu pour gérer la fenêtre, notamment, la déplacer ou la détruire.
- le bouton . à droite réduit la fenêtre à une icône. (Il suffit pour régénérer la fenêtre à partir de l'icône, de cliquer 2 fois rapidement l'icône).
- le bouton carré à l'extrême droite augmente la taille de la fenêtre jusqu'à lui faire occuper tout l'écran. + Une fenêtre avec 2 parties :
 - la partie basse ou ligne courante permet l'entrée des COMMANDES UNIX
 - la partie haute contient les RÉSULTATS des commandes déjà exécutées

La taille et la position de la fenêtre peuvent être modifiées comme suit :

- positionner avec la souris le curseur dans un des 4 coins du cadre de la fenêtre,
- appuyer sur le bouton gauche de la souris et déplacer la souris sans relâcher le bouton,
- relâcher le bouton à l'endroit choisi.

Pour faire apparaître une fenêtre cachée, il faut déplacer la fenêtre qui la masque.

<Ctrl>D sur la ligne courante d'une fenêtre, détruit la fenêtre.

Pour créer une nouvelle fenêtre (en fait, un processus qui exécute la commande xterm!), enfoncer la touche droite ou gauche de la souris en dehors de toute fenêtre et après déplacement cliquer l'option Nouvelle Fenêtre. Quelques instants plus tard, une nouvelle fenêtre s'ouvre. Une autre méthode consiste à taper l'instruction

```
xterm -sb -sl 10000 -cr red -title NomTitre \  
-bg black -fg white -fn 9x15 -fb 9x15bold -geometry 80x50+0+0 &
```

Alors une fenêtre, avec ascenseur, pouvant contenir au plus 10000 lignes, avec un curseur rouge, un titre NomTitre, un fond noir et le texte écrit en blanc selon la fonte normale ou grasse formée de 9 caractères de large sur 15 de haut avec 50 lignes de 80 caractères s'ouvre en haut et à gauche sur l'écran. D'autres fontes sont très souvent disponibles (7x14, 8x13, 10x20, ...).

2.3.4 Les NOMS de FICHIERS et RÉPERTOIRES

Le nom du disque serveur de référence est noté / et sert de racine de l'arbre. Tout fichier (file) ou répertoire (directory) a un NOM dans l'arbre qui l'identifie. Un nom de fichier peut comprendre un SUFFIXE séparé du nom par un .

exemples : `sp.f` `/home/p6dean/tri.f` `/users/dupont/.profile`

Ce dernier est un fichier exécuté lors de l'initialisation de la session interactive.

Le suffixe suit des conventions : `.f` ou `.F` pour fortran, `.c` pour C, `.pas` pour pascal, `.tex` pour T_EX, ... `/usr/local/mefisto` est un répertoire c'est à dire en fait la liste des noms de ses sous-répertoires et de ses fichiers. `/sbin` contient la plupart des commandes UNIX de base pour le démarrage de l'ordinateur ;

`/dev` contient les fichiers d'emploi des périphériques (lecteurs de bandes magnétiques, "drivers", ...);

`/tmp` contient les fichiers temporaires nécessités par le système ;

`/etc` contient des utilitaires d'administration du système ;

`/usr` contient des répertoires d'utilitaires pour les utilisateurs

`/usr/bin` contient la plupart des commandes UNIX ;

`/usr/man` contient les 8 chapitres de la documentation en ligne (cf man) ;

`/usr/lib` contient les librairies X, Motif, ... ;

`/home` contient les répertoires des Utilisateurs. À l'initialisation de la session interactive, une position dans l'arbre est fixée. Il s'agit du RÉPERTOIRE PERSONNEL (HOME directory) de l'utilisateur. Si son nom est dupont alors son répertoire personnel a pour nom `/home/p6dean/dupont`

Ce répertoire est aussi, à cet instant, le RÉPERTOIRE COURANT, encore dit répertoire de travail (WORKING Directory).

De là, pour atteindre un fichier ou répertoire (navigation dans l'arbre), il faut taper

- soit, le NOM ABSOLU qui débute par la racine ;

par exemple : `/home/p6dean/dupont/.profile`

- soit, le NOM RELATIF au répertoire courant ;

par exemple : `.profile`

désigne le même fichier si le répertoire courant est le HOME directory. `.` désigne le nom du répertoire courant par exemple : `/home/p6dean/dupont`

`..` désigne le nom du répertoire père du répertoire courant par exemple :

le répertoire père de `/home/p6dean/dupont` est `/home/p6dean`

2.3.5 LES PRINCIPALES COMMANDES D'UNIX

Une COMMANDE est constituée d'un NOM de COMMANDE suivi de 0 ou plusieurs mots séparés par au moins un caractère blanc ou tabulation.

NomCommande {`-option`} {paramètre} {redirection}

Les caractères { et } ne sont là que pour indiquer que le texte inclus peut être présent, répété ou absent.

(Dans les lignes qui suivent `fic` désigne un nom quelconque de fichier et `rep` un nom quelconque de répertoire) `ls rep` liste les fichiers et répertoires du répertoire `rep`

`ls -l rep` liste les fichiers et répertoires du répertoire `rep` avec ses droits d'accès et d'autres informations (taille, date de dernière utilisation, ...)

`ls -a rep` liste les fichiers et notamment ceux débutant par le caractère `.` (à ne pas confondre avec l'abréviation pour le répertoire courant) et les répertoires du répertoire `rep` avec d'autres informations.

`ls -R rep` liste les fichiers et sous-répertoires du répertoire `rep` mais aussi des sous-sous-...-répertoires du répertoire `rep`

`ls -rt rep` liste les fichiers et sous-répertoires du répertoire `rep` dans l'ordre inverse de la date de dernière modification. Le caractère `>` redirige les sorties.

```
ls -l >fic
```

envoie les noms des fichiers et répertoires du répertoire courant, 1 par ligne, dans le fichier de nom `fic` et non pas sur l'écran! Les sorties sont dites redirigées dans le fichier `fic`. Si le fichier `fic` existait son ancien contenu est perdu.

`ls -l >>fic` effectue la même opération mais en ajoutant les noms à la suite du contenu actuel du fichier `fic` s'il existe. `cat fic1 fic2 fic3 >fic` concatène les fichiers `fic1`, `fic2`, `fic3` dans le fichier `fic`.

En l'absence de `>fic` le fichier concaténé apparaît sur l'écran.

Attention de faite, il y a 2 types canaux de sortie sous unix le « standard output » et le « error output » qui ont respectivement comme numéro 1 et 2, si vous voulez stocker dans un fichier les erreurs des compilations il faut rediriger le canal 2 et non le canal 1 comme dans

```
make essai 2>list.err
```

Mais si vous voulez rediriger les deux canaux dans le canal 1 que vous pouvez ajouter `2>&1` , ce qui donne la commande suivante

```
make essai 2>&1 1>list.err
```

mais vous ne voyez plus rien, alors utilise la command `tee` qui duplique le standard input dans un fichier et dans le standard output, comme suit :

```
make essai 2>&1 | tee list.err
```

Pour plus de detail

```
man sh
```

`cat >fic` permet l'entrée au clavier du texte d'un fichier, à terminer par la frappe des touches `<Ctrl>` `<D>`.

Mais attention, il ne faut pas se tromper car à part la touche `<Backspace>`, rien n'est prévu pour faire des modifications (Pour cela, employer un éditeur de textes `ed`, `vi`, ...). De même, le caractère `<` redirige les entrées. Par exemple

```
mail AdresseElectronique < lettre
```

envoie à l'adresse électronique le contenu du fichier `lettre` (de dernière ligne contenant en première colonne le caractère `.` et rien d'autre) du répertoire courant (obsolète) utiliser `pine` ou `netscape` .

Si le choix de l'une des options d'une commande vous pose des problèmes, il est possible de lire la documentation en ligne en tapant

```
man NomCommande {numéro 1 à 8 du chapitre}
```

Par exemple : `man ls 1`

Le texte de la documentation apparaît et il suffit de parcourir le texte en s'aidant des touches marquées d'une flèche (4 sens) pour obtenir les renseignements recherchés. Il existe 8 chapitres dans cette documentation en ligne :

- 1 : Les commandes accessibles à l'utilisateur
- 2 : L'interface entre UNIX et le langage C
- 3 : La bibliothèque C et macros et fonctions mathématiques
- 4 : Les caractéristiques des fichiers système associés aux périphériques
- 5 : Les formats des fichiers système
- 6 : Les jeux
- 7 : Les bibliothèques de macros pour la manipulation des documents
- 8 : Les commandes de maintenance du système

- `date` affiche l'heure et la date du jour.
- `cal 10 1999` affiche le calendrier du mois d'octobre 1999.
- `cd rep` `rep` devient le répertoire courant.
- `cd` le répertoire courant devient le répertoire personnel (`cd $HOME`).
- `mkdir rep` (Make Directory) crée dans le répertoire courant le nouveau répertoire `rep`
- `pwd` (Print Working Directory) affiche le nom du répertoire courant
- `rmdir rep` (Remove Directory) détruit le répertoire `rep` sous la condition qu'il soit vide de tout fichier et sous-répertoire
- `cp fic1 fic2 ... ficn rep` (Copy) fait une copie des fichiers `fic1 fic2 ... ficn` dans le répertoire `rep` sans détruire les fichiers `fic1 fic2 ... ficn` initiaux
- `mv rep1 rep2` (Move) copie tous les fichiers et répertoires du répertoire `rep1` dans le répertoire `rep2`, puis détruit le répertoire `rep1`
- `mv fic1 fic2 ... ficn rep` (Move) déplace les fichiers `fic1 fic2 ... ficn` dans le répertoire `rep` et détruit les fichiers `fic1 fic2 ... ficn` initiaux (GARE aux ERREURS si `rep` est oublié! `ficn` contient `fic n-1` et `fic1 fic2 ... fic n-1` sont détruits!)
- `rm fic` (Remove) détruit le fichier `fic`

- `rm -R rep` (Remove) détruit toute la branche issue du répertoire `rep` et le répertoire `rep` lui-même. A utiliser avec discernement !
- `lpr -Plaser1 fic` imprime le fichier `fic` sur l'imprimante de nom `laser1`.
- `more fic` affiche le contenu du fichier `fic`.
Pour passer à la page suivante taper un espace. Attention, pas de remontée possible.
Pour terminer, taper `:q`

Pour spécifier plusieurs noms de fichiers ou répertoires, il est possible d'employer la "STAR-CONVENTION" c'est à dire les caractères JOKER encore dits métacaractères (neutralisables par `\`) :

- `*` remplace n'importe quel nom jusqu'au prochain blanc ou `.` ou `/` possible
exemple :
- `*.f` désigne tous les fichiers du répertoire courant suffixés par `f`
- `*.*` désigne tous les fichiers ayant un suffixe
- `?` remplace n'importe quel caractère
- `!` indique NON de ce qui suit
exemple :
- `sp?.f` désigne tous les fichiers dont le nom commence par les 2 caractères `sp`, suivi d'un caractère et de suffixe `.f`.
- `[a-z]` remplace n'importe quel caractère `a` ou `b` ou ... ou `z`
- `[!a-w]` remplace n'importe quel caractère différent de `a` ou `b` ou ... ou `w`
- `[0-9]` remplace n'importe quel caractère `0` ou `1` ou ... ou `9`

Avant utilisation, il est prudent d'afficher le résultat de l'analyse des ces caractères JOKER à l'aide de la commande `echo` :

`echo NomAvecCaractèresJOKER` affiche tous les noms ainsi désignés

Une commande peut souvent être stoppée par `<Ctrl> C`

2.3.6 Droits d'accès

Les Droits d'accès d'un fichier ou répertoire peuvent être listés par la commande `ls -l` et redéfinis par leur propriétaire à l'aide de la commande

`chmod -R rwxrwxrwx rep ou fic`

`chmod mode rep ou fic`

où `r` vaut 0 ou 4, `w` vaut 0 ou 2, `x` vaut 0 ou 1, sont à sommer pour donner l'autorisation en lecture (`r=4`), en écriture(`w=2`), en exécution (`x=1`), pour les 3 cas :

- le premier groupe `rwx` est pour le propriétaire ;
- le second groupe `rwx` est pour le groupe ;
- le troisième groupe `rwx` est pour tous les autres utilisateurs ;
- `-R` signifie récursivement c'est à dire dans les sous-répertoires aussi ;
- `mode` vaut
 - . en premier caractère `u` (utilisateur) ou `g` (groupe) ou `o` (autres) ou `a` (à la fois `ugo`)
 - . en second caractère `+` ou `-` ou `=` pour ajouter, supprimer ou définir une valeur ;

. en troisième caractère `r` pour lecture, `w` pour écriture et `x` pour exécution.

Exemples :

```
chmod 750 fic1
```

donne les droits de lecture-écriture-exécution au propriétaire, lecture-exécution (pas en écriture !) aux membres du même groupe et aucun accès aux autres utilisateurs du fichier `fic1`.

```
chmod o-w MonFichier
```

retire la possibilité d'écrire aux autres (excepté le propriétaire et les membres du même groupe) et donc de modifier le fichier `MonFichier`.

```
chmod a+rx MaProc
```

permet à tout le monde la lecture et l'exécution du fichier `MaProc`.

2.3.7 recherche des occurrences

La recherche des occurrences d'un MOT dans le contenu des fichiers d'une liste de fichiers (générés à partir de caractères JOKER) s'obtient par la frappe de

```
grep MOT NomsDesFichiers
```

 affiche les lignes contenant au moins une fois MOT dans le contenu des fichiers d'une liste de fichiers

```
grep -n MOT NomsDesFichiers
```

 affiche les lignes et leur numéro contenant au moins une fois MOT dans le contenu des fichiers `NomsDesFichiers`

```
grep -i MOT NomsDesFichiers
```

 affiche les lignes contenant au moins une fois MOT sans se préoccuper de l'aspect minuscule ou majuscule dans le contenu des fichiers `NomsDesFichiers`

`NomsDesFichiers` peut être défini avec des caractères JOKER. `find rep -name MOT -print`

affiche les noms des fichiers du répertoire `rep` dont chaque nom contient MOT . Attention, si vous voulez utiliser la "STAR-CONVENTION", il faut mettre entre quote "MOT" sinon le shell va interpréter le mot comme plusieurs mots. Exemple pour trouver vos fichiers `.f`. `cd ;`

```
find . -name "*.f" -print
```

 Ici aussi, MOT peut être décrit avec des caractères JOKER. `wc fic` donne le nombre de lignes, mots et caractères du fichier. `grep MOT *.f | wc`

équivalent à

```
grep MOT *.f >fic; wc fic; rm fic
```

Le caractère séparateur `;` permet la frappe de plusieurs commandes sur une même ligne.

Le TUBE ou CANAL `|` permet d'employer les sorties de la première commande comme entrées de la seconde sans avoir à utiliser un fichier auxiliaire.

```
diff NomFichier1 NomFichier2
```

 affiche toutes les différences entre les contenus des fichiers `NomFichier1` et `NomFichier2`

2.3.8 archivage de fichiers

Le programme archiveur `tar`

Pour archiver des fichiers, on utilise le programme `tar`. Dont les principales options sont :

c (Create) pour créer une archive
x (eXtract) pour extraire les fichiers d'une archive
t (lisT) pour afficher la liste des fichiers d'une archive
v (Verbose) pour le mode verbeux
f (Force) pour forcer le remplacement de fichiers
z (gZip) traite les fichiers avec gzip (compression après archivage, décompression avant extraction et décompression temporaire pour afficher la liste des fichiers). Créer une archive
j (bzip2) traite les fichiers avec bzip2 (compression après archivage, décompression avant extraction et décompression temporaire pour afficher la liste des fichiers). Créer une archive

Syntaxe : `tar cvf fichier.tar motif`

Exemple : `tar cvf tpc.tar *.c`

Dans l'exemple précédent, on crée une archive qui porte le nom `tpc.tar` qui contient tous les fichiers d'extention `.c` du répertoire courant.

Le motif est une expression régulière du Shell qui peut donc contenir des métacaractères.

Les fichiers archives doivent porter l'extention `.tar`.

Extraire les fichiers d'une archive

(Après avoir créé une archive) On remplace l'option `c` (create) par `x` (extract) pour extraire tous les fichiers d'une archive.

Syntaxe : `tar xvf fichier.tar`

Exemple : `tar xvf tpc.tar`

On peut n'extraire de l'archive que les fichiers satisfaisant un motif (encore une expression régulière).

Syntaxe : `tar xvf fichier.tar motif`

Exemple : `tar xvf tpc.tar poly*`

Dans l'exemple précédent, on extrait de l'archive `tpc.tar` seulement les fichiers dont le nom commence par `poly`.

Archive et compression automatique

Pour compresser automatiquement le fichier archive pendant sa création, on utilise l'option `z` (gzip).

Syntaxe : `tar zcvf fichier.tar.gz motif`

Exemple : `tar zcvf tpc.tar.gz *.c`

Et de façon similaire, pour décompresser une archive et en extraire les fichiers :

Syntaxe : `tar zxvf fichier.tar.gz`

Exemple : `tar zxvf tpc.tar.gz`

L'ordre des options n'a pas d'importance, en revanche, celui de `fichier` et `motif` en a.

Les fichiers compressés avec gzip ont `.gz` pour extention.

Contenu d'une archive

Pour visualiser la liste des noms des fichiers contenus dans une archive, on utilise l'option t.

Syntaxe : `tar tf fichier.tar`

Exemple : `tar tf tpc.tar`

Si le fichier est compressé avec gzip, on rajoute l'option z.

Syntaxe : `tar zt fichier.tar.gz`

Exemple : `tar zt tpc.tar.gz!`

2.3.9 Compression de données

Les commandes GZIP et GUNZIP :

Ces commandes compressent et décompressent le contenu du fichier donné. Le fichier compressé a pour nom son ancien nom suffixé par `.gz`

Par exemple :

```
gzip rep.tar
```

fournit le fichier compressé `rep.tar.gz`

Inversement,

```
gunzip rep.tar.gz
```

redonne le fichier `rep.tar` sous sa forme non compressée.

Au total, pour transporter un répertoire (et tous ses sous-répertoires), la commande `tar` est d'abord utilisée et immédiatement suivie de `gzip`.

Par exemple :

```
tar -cvf rep.tar rep
```

```
gzip rep.tar
```

Après transport et positionnement dans le bon répertoire

```
gunzip rep.tar.gz
```

```
tar -xvf rep.tar
```

Le taux de compression est parfois étonnant sur les fichiers textes, mais, moins important sur les fichiers binaires. Il est souvent possible de coupler `tar` et `gunzip` ou l'opération inverse en ajoutant simplement l'option `z` à celles de la commande `tar`.

Par exemple sous LINUX :

```
tar -xzvf rep.tar.gz
```

décompresse et copie dans les répertoires les différents fichiers.

2.3.10 Les LIENS SYMBOLIQUES :

La commande

```
ln -s AncienNom NomLié
```

permet de déplacer facilement un fichier ou un répertoire utilisé seulement selon son NomLié.

Exemple :

```
ln -s /home/p6dean/p6dean00/MonLogiciel /usr/local/MonLogiciel
```

permet l'écriture de procédures avec la variable d'environnement

```
MonLogiciel=/usr/local/MonLogiciel
```

mais aussi de placer ce logiciel n'importe où dans l'arbre des répertoires.

```
ls -l NomLié
```

redonne l'AncienNom véritable.

```
rm NomLié
```

ne détruit pas le fichier mais seulement le lien, c'est-à-dire que le NomLié n'existe plus.

2.4 UTILISATION DE L'ÉDITEUR vi :

Cet éditeur est toujours présent sous Unix et très utile lorsque X n'est pas actif. De plus, il sert à manipuler les commandes de l'historique de la connexion.

(Au CICRP, l'éditeur nedit (ou nedit) (taper `nedit &`) sera préféré car il emploie plus intensivement la souris et le clavier pour rectifier le texte, les menus pour éditer, sauvegarder, ouvrir les fichiers, obtenir une aide en ligne, ...) `vi NomFichier` charge le fichier et l'affiche sur

l'écran

2 modes : le mode commande (pour déplacer le curseur ou modifier le texte) et le mode texte (pour sa saisie)

2.4.1 Sorties et sauvegardes

`:wq` ou `:x` sauvegarde du fichier sur lui-même et sortie de vi

`:q` sortie de vi

`:q!` sortie forcée de vi sans sauvegarde

`:w` sauvegarde du fichier sur lui-même

`:w AutreFichier` sauvegarde dans AutreFichier

2.4.2 Déplacements du curseur dans le texte (Pas de : devant)

`Ctrl-F` (Forward) déplacement d'un écran vers le bas

`Ctrl-D` (Down) déplacement d'un demi-écran vers le bas

`Ctrl-B` (Backward) déplacement d'un écran vers le haut

Ctrl-U (Up) déplacement d'un demi-écran vers le haut Ligne Courante c'est la ligne où se trouve le curseur
Espace déplace le curseur d'un caractère vers la droite

Entrée passage à la ligne suivante

+ passage à la ligne suivante

- passage au début de la ligne précédente

/chaîne/ déplace le curseur au premier caractère de la première occurrence de chaîne rencontrée (Attention : minuscule et majuscule sont différenciées)

?chaîne? de même mais en remontant le texte

G déplace le curseur à la fin du texte

w déplace le curseur au début du prochain mot

3w déplace le curseur au début du 3-ème prochain mot

b déplace le curseur au début du mot précédent

5b déplace le curseur au début du 5-ème mot précédent

3H déplace le curseur au début de la 3-ème ligne de l'écran (et non du texte)

4L déplace le curseur au début de la 4-ème ligne avant la fin de l'écran ou du texte situé sur l'écran

M déplace le curseur au début de la ligne située au milieu de l'écran

z. centre l'écran sur la ligne courante

~ sur une lettre transforme la lettre majuscule en minuscule ou le contraire Selon le terminal utilisé (xterm, vt100,...), les touches "Flèches" peuvent ou non être employées pour déplacer le curseur d'un caractère dans les 4 directions ou d'un écran vers le haut ou le bas.

2.4.3 Suppressions de caractères

x supprime le caractère où se trouve le curseur

4x supprime les 4 caractères à partir du curseur

dd supprime la ligne support du curseur

3dd supprime la ligne courante et les 2 lignes suivantes

D supprime le reste de la ligne courante à partir du curseur

dw supprime le mot courant

2.4.4 Saisie de caractères => Passage en MODE TEXTE

<Échappement> provoque la sortie du mode texte et l'entrée en mode commande

i permet ensuite l'insertion continue de caractères juste avant le curseur et cela jusqu'à la frappe du caractère <Échappement>

- I idem mais au début de la ligne courante
- a permet ensuite l'insertion continue de caractères juste après le curseur et cela jusqu'à la frappe du caractère <Échappement>
- A idem mais à la fin de la ligne courante
- C remplace le reste de la ligne à partir du curseur

2.4.5 Déplacement de textes

La destruction précède le déplacement puis la restitution

Exemple :

/continue/

5dd

10-

p

Les 5 lignes de la prochaine occurrence de continue sont détruites

le curseur est remonté de 10 lignes

Le texte des 5 lignes est restitué à partir de la position du curseur

En fait, toute destruction est mémorisée, le curseur doit être déplacé et le texte mémorisé est restitué par la frappe de p

9p restitue les 9 dernières destructions (9 est le maximum permis) De même, yy mémorise la ligne (5yy mémorise la ligne courante et les 4 lignes suivantes) et après déplacement p les restituent. Ainsi, il est possible de copier une partie du texte. 1.4.6. Exécuter des requêtes (précédées du caractère :)

:début, fin p affiche les lignes de numéro début à fin

début est un numéro de ligne ou . la ligne courante ou .+4 la 4-ème ligne après la ligne courante ou .-3 la 3-ème ligne avant la ligne courante

fin est un numéro de ligne ou . la ligne courante ou comme ci-dessus ou \$ la dernière ligne du texte

sans précision de ligne, la ligne courante est utilisée

:début, fin s/AncienneChaine/NouvelleChaine/

cette requête substitue pour les lignes début à fin l' AncienneChaine par la NouvelleChaine

u restitue l'état antérieur des lignes avant la dernière substitution

Dans la définition d'une chaîne :

. désigne n'importe quel caractère

* désigne la répétition (voire 0 fois) du caractère précédent

/. * ; / désigne n'importe quelle chaîne terminée par ;

(Dans le shell * suffit pour désigner ici .*)

^ désigne le caractère fictif qui précède le premier de la ligne

\$ désigne le caractère fictif qui suit le dernier de la ligne

[a-z] désigne n'importe quelle lettre minuscule (une seule)

[^ 0-9] désigne tout caractère différent d'un chiffre 0 à 9

^ désigne le complémentaire de l'ensemble des caractères qui suit

sauf s'il n'est pas le premier caractère et il désigne alors le caractère lui-même

\ neutralise le caractère spécial (. \ \$ * ^ []) qui le suit

:s/1\ .2\ ..*/3/ substitue 1.2. et le reste de la ligne par 3

:s/a+3/(&)/ encadre de parenthèses les occurrences de a+3

& désigne la chaîne de caractères qui précède

:/\ (chaîne1\) caractère ou non\ (chaîne2\) .../

définit 2 ou plusieurs sous-chaînes limitées par \ (et \) et utilisables ensuite avec \ 1 ou \ 2

Exemple :

abcdefg hijklmno pqrstuv wxyz

:s/\ (. * \) \ (. * \) \ (. * \) \ (. * \) / \ 3 \ 1 \ . \ 4 ; \ 2 /

donne

pqrstuv abcdefg .wxyz ;hijklmno

:début,fin g/chaîne/requête fait subir à toute ligne contenant chaîne la requête qui suit

:. , .5g / ^ a/s/a/A/ substitue sur la ligne courante et ses 5 suivantes le premier caractère a de la ligne en A

Si plusieurs requêtes s'avèrent nécessaires, avant de frapper la touche entrée, il faut frapper le caractère \ pour annihiler la fin de ligne v en lieu et place de g applique les requêtes sur les lignes ne contenant pas chaîne

:r fichier ajoute le texte du fichier à partir de la position du curseur

:!commande exécute la commande Unix puis revient dans vi

Exemple : :!cd /MonCatalogue

2.4.6 Les options de vi

:set all liste toutes les options possibles

Une option peut être activée par

:set NomOption ou

:set NomOption=valeur

et supprimée par

```
:set no NomOption
```

Les plus intéressantes sont :

`autoindent` ou en abrégé `ai` autoindentation

`autowrite` ou `aw` sauvegarde automatique avant `:n` et `!`

`ignorecase` ou `ic` pas de distinction entre minuscule et majuscule

`list` affiche les caractères de tabulation selon `^I`

`number` ou `nu` affiche le numéro de chaque ligne

2.5 LES VARIABLES et les FICHIERS de DÉMARRAGE

Attention ceci n'est valable que si vous utiliser un shell de type `sh`, `ksh`, `bash`, ou `zsh` et non `csh` ou `tsch`.

Les variables locales n'ont pas à être déclarées. Il suffit de les initialiser. Par exemple

```
VarLocale1=valeur1 VarLocale2=valeur2 ...
```

La valeur de `VarLocale1` est `$VarLocale1` ou `${VarLocale1}` ce qui en permet la concaténation avec tout autre texte. Pour rendre ces variables locales permanentes, il faut les "exporter" par la commande

```
export VarLocale1 VarLocale2
```

Dès lors, ces variables deviennent des variables d'environnement utilisables dans n'importe quelle procédure de commandes.

Certaines de ces variables sont définies par le système ou par l'exécution de fichiers de démarrage.

La frappe de la commande `env` liste toutes les variables d'environnement actuelles.

Par exemple :

- `HOME` contient le nom du répertoire personnel ;
- `PATH` contient la liste des répertoires où les commandes doivent être recherchées.
- `CDPATH` contient la liste des répertoires atteignables par la commande `cd`. Pour initialiser ou

modifier ces variables, ou en créer d'autres, il peut être judicieux d'ajouter des commandes aux fichiers de démarrage. Leur liste partielle s'obtient par la commande

```
ls -a il apparaît
```

```
. .. .profile .bashrc .kde
```

Le listage à l'aide de la commande `cat` des fichiers `.profile` et `.kshrc` donne Pour modifier son environnement initial, il suffit de modifier le fichier `.profile` du répertoire personnel. Pour

modifier son environnement lors de l'ouverture d'un processus ksh, il suffit de modifier le fichier `.kshrc` du répertoire personnel. Attention à la différence entre les 2 appels :

- `.profile` est exécuté une seule fois avant appel de ksh ;
- `.kshrc` est exécuté lors du démarrage à chaque appel de `/bin/ksh` .

1.6. Le mécanisme d'historique des commandes en Korn Shell Il faut d'abord ajouter au fichier `.profile` la commande `set -o vi`

Les commandes frappées (au plus 128 par défaut de la variable `HISTSIZE`) sont alors stockées dans le fichier `.sh_history`. Ensuite, pour

- faire apparaître en ligne de commande la commande précédente, taper les touches <Échappement> et <k> ;
- faire apparaître en ligne de commande la commande suivante, taper les touches <Échappement> et <j> ;
- avancer d'un caractère sur la droite, taper les touches <Échappement> et <Espace> ou <l> ;
- avancer d'un caractère sur la gauche, taper les touches <Échappement> et <Backspace> ou <h> ;
- avancer à la fin de la ligne , taper les touches <Échappement> et <Shift> et <\$> ;
- détruire un caractère, taper les touches <Échappement> et <x> ;
- insérer un caractère avant le curseur, taper les touches <Échappement> et <i> ;
- insérer un caractère après le curseur, taper les touches <Échappement> et <a> ;
- sortir du mode historique, taper les touches <Ctrl> et <C> .

Bref, l'emploi de l'historique suit les règles d'emploi de l'éditeur `vi` en ajoutant au préalable la frappe de la touche <Échappement>

2.6 Connexion au machine de l'ufr

3 Présentation du langages C

3.1 introduction

3.1.1 Historique

Dans les dernières années, aucun langage de programmation n'a pu se vanter d'une croissance en popularité comparable à celle de C et de son jeune frère C++. L'étonnant dans ce fait est que le langage C n'est pas un nouveau-né dans le monde informatique, mais qu'il trouve ses sources en 1972 dans les 'Bell Laboratories' : Pour développer une version portable du système d'exploitation UNIX, Dennis M. Ritchie a conçu ce langage de programmation structuré, mais « très près » de la machine.

K&R-C

En 1978, le duo Brian W. Kernighan / Dennis M. Ritchie a publié la définition classique du langage C (connue sous le nom de standard K&R-C) dans un livre intitulé 'The C Programming Language'.

ANSI-C

Le succès des années qui suivaient et le développement de compilateurs C par d'autres maisons ont rendu nécessaire la définition d'un standard actualisé et plus précis. En 1983, le 'American National Standards Institute' (ANSI) chargeait une commission de mettre au point 'une définition explicite et indépendante de la machine pour le langage C', qui devrait quand même conserver l'esprit du langage. Le résultat était le standard ANSI-C. La seconde édition du livre 'The C Programming Language', parue en 1988, respecte tout à fait le standard ANSI-C et elle est devenue par la suite, la 'bible' des programmeurs en C.

C++

En 1983 un groupe de développeurs de AT&T sous la direction de Bjarne Stroustrup a créé le langage C++. Le but était de développer un langage qui garderait les avantages de ANSI-C (portabilité, efficacité) et qui permettrait en plus la programmation orientée objet. Depuis 1990 il existe une ébauche pour un standard ANSI-C++. Entre-temps AT&T a développé deux compilateurs C++ qui respectent les nouvelles déterminations de ANSI et qui sont considérés comme des quasi-standards (AT&T-C++ Version 2.1 [1990] et AT&T-C++ Version 3.0 [1992]).

3.1.2 Avantages

Le grand succès du langage C s'explique par les avantages suivants ; C est un langage :

- (1) **universel** : C n'est pas orienté vers un domaine d'applications spéciales, comme par exemple FORTRAN (applications scientifiques et techniques) ou COBOL (applications commerciales ou traitant de grandes quantités de données).
- (2) **compact** : C est basé sur un noyau de fonctions et d'opérateurs limité, qui permet la formulation d'expressions simples, mais efficaces.
- (3) **moderne** : C est un langage structuré, déclaratif et récursif ; il offre des structures de contrôle et de déclaration comparables à celles des autres grands langages de ce temps (FORTRAN, ALGOL68, PASCAL).
- (4) **près de la machine** : comme C a été développé en premier lieu pour programmer le système d'exploitation UNIX, il offre des opérateurs qui sont très proches de ceux du langage machine et des fonctions qui permettent un accès simple et direct aux fonctions internes de l'ordinateur (p.ex : la gestion de la mémoire).
- (5) **rapide** : comme C permet d'utiliser des expressions et des opérateurs qui sont très proches du langage machine, il est possible de développer des programmes efficaces et rapides.
- (6) **indépendant de la machine** : bien que C soit un langage près de la machine, il peut être utilisé sur n'importe quel système en possession d'un compilateur C. Au début C était surtout le langage des systèmes travaillant sous UNIX, aujourd'hui C est devenu le langage de programmation standard dans le domaine des micro-ordinateurs.
- (7) **portable** : en respectant le standard ANSI-C, il est possible d'utiliser le même programme sur tout autre système (autre hardware, autre système d'exploitation), simplement en le recompilant.

- (8) **extensible** : C ne se compose pas seulement des fonctions standard ; le langage est animé par des bibliothèques de fonctions privées ou livrées par de nombreuses maisons de développement.

3.1.3 Désavantages

Évidemment, rien n'est parfait. Jetons un petit coup d'oeil sur le revers de la médaille :

- (1) **efficience et compréhensibilité** : En C, nous avons la possibilité d'utiliser des expressions compactes et efficaces. D'autre part, nos programmes doivent rester compréhensibles pour nous-mêmes et pour d'autres. Comme nous allons le constater sur les exemples suivants, ces deux exigences peuvent se contredire réciproquement.

Exemple 1

Les deux lignes suivantes impriment les N premiers éléments d'un tableau A[], en insérant un espace entre les éléments et en commençant une nouvelle ligne après chaque dixième chiffre :

```
for (i=0; i<n; i++)
    printf("%6d%c", a[i], (i%10==9)?'\n':' ');
```

Cette notation est très pratique, mais plutôt intimidante pour un débutant. L'autre variante, plus près de la notation en Pascal, est plus lisible, mais elle ne profite pas des avantages du langage C :

```
for (I=0; I<N; I=I+1)
{
    printf("%6d", A[I]);
    if ((I%10) == 9)
        printf("\n");
    else
        printf(" ");
}
```

Exemple 2

La fonction copietab() copie les éléments d'une chaîne de caractères T[] dans une autre chaîne de caractères S[]. Voici d'abord la version 'simili-Pascal' :

```
void copietab(char S[], char T[])
{
    int I;
    I=0;
    while (T[I] != '\0')
    {
        S[I] = T[I];
        I = I+1;
    }
    S[I] = '\0';
}
```

Cette définition de la fonction est valable en C, mais en pratique elle ne serait jamais programmée ainsi. En utilisant les possibilités de C, un programmeur expérimenté préfère la solution suivante :

```
void copietab(char *S, char *T)
{
    while (*S++ = *T++);
}
```

La deuxième formulation de cette fonction est élégante, compacte, efficace et la traduction en langage machine fournit un code très rapide... ; mais bien que cette manière de résoudre les problèmes soit le cas normal en C, il n'est pas si évident de suivre le raisonnement.

Conclusions Bien entendu, dans les deux exemples ci-dessus, les formulations 'courtes' représentent le bon style dans C et sont de loin préférables aux deux autres. Nous constatons donc que :

- la programmation efficace en C nécessite beaucoup d'expérience et n'est pas facilement accessible à des débutants.
 - sans commentaires ou explications, les programmes peuvent devenir incompréhensibles, donc inutilisables.
- (3) **portabilité et bibliothèques de fonctions** : La portabilité est l'un des avantages les plus importants de C : en écrivant des programmes qui respectent le standard ANSI-C, nous pouvons les utiliser sur n'importe quelle machine possédant un compilateur ANSI-C. D'autre part, le répertoire des fonctions ANSI-C est assez limité. Si un programmeur désire faire appel à une fonction spécifique de la machine (p.ex : utiliser une carte graphique spéciale), il est assisté par une foule de fonctions 'préfabriquées', mais il doit être conscient qu'il risque de perdre la portabilité. Ainsi, il devient évident que les avantages d'un programme portable doivent être payés par la restriction des moyens de programmation.
- (3) **discipline de programmation** (Les dangers de C) : C est un langage près de la machine, donc dangereux et bien que C soit un langage de programmation structuré, il ne nous force pas à adopter un certain style de programmation (comme p.ex. Pascal). Dans un certain sens, tout est permis et la tentation de programmer du 'code spaghetti' est grande. (Même la commande 'goto', si redoutée par les puristes ne manque pas en C). Le programmeur a donc beaucoup de libertés, mais aussi des responsabilités : il doit veiller lui-même à adopter un style de programmation propre, solide et compréhensible.

Voilà un exemple amusant et illisible de program C qui calcul beaucoup de décimales de PI.

```
int a=10000,b,c=2800,d,e,f[2801],g;main(){for(;b-c;)f[b++]=a/5;for(;d=0,g=c*2;c--=14,printf("%.4d",e+d/a),e=d*a)for(b=c;d+=f[b]*a,f[b]=d%--g,d/=g--,--b;d*=b);}
```

la sortie qui est sur une ligne est

```
3141592653589793238462643383279502884197169399375
1058209749445923078164062862089986280348253421170
6798214808651328230664709384460955058223172535940
8128481117450284102701938521105559644622948954930
3819644288109756659334461284756482337867831652712
```

```
0190914564856692346034861045432664821339360726024
9141273724587006606315588174881520920962829254091
7153643678925903600113305305488204665213841469519
4151160943305727036575959195309218611738193261179
3105118548074462379962749567351885752724891227938
1830119491298336733624406566430860213949463952247
3719070217986094370277053921717629317675238467481
8467669405132000568127145263560827785771342757789
6091736371787214684409012249534301465495853710507
9227968925892354201995611212902196086403441815981
3629774771309960518707211349999998372978049951059
7317328160963185
```

Un autre programme qui calcul une approximation de π avec un programme plus joli, mais tout aussi illisible :

```
#define _ -F<00|--F-00--;
int F=00,00=00;main(){F_00();printf("%1.3f\n",4.*-F/00/00);}F_00()
{
    -
  --
 ---
  --
 ---
  --
 ---
  --
 ---
  --
 ---
  --
 ---
  --
 ---
  --
 ---
  --
 ---
  --
 ---
  --
 ---
  --
  --
  --
  --
  --
}

```

Il est un site web <http://ww.ioccc.org/> pour le « The International Obfuscated C Code Contest »

3.2 Un exemple assez complet

Les programmes en C sont composés essentiellement de fonctions et de variables. Généralement le programme est formé de plusieurs fichiers. Des fichiers contenant les déclarations qui ont pour suffixe `.h` et des fichiers contenant les fonctions de suffixe `.c`. Tout programme C doit contenir la fonction `int main()` qui est le point d'entrée. Cette fonction retourne une valeur entière qui est nulle si tout est correct, non nulle sinon (il y a un erreur).

Voilà un exemple qui montre beaucoup de point de la syntaxe du C , avec de la compilation séparer et un makefile pour compiler le tout. C'est un condensé de C.

Les trois fichier de l'exemple :

le fichier `lesson.c`

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <assert.h>
/* definition des structures */
#include <math.h>
#include "lesson.h"

int main(int argc, char ** argv)
{
    /* les declarations */
    int i;
    float f;
    double d, Pi, *dt;
    long l;

    /* tableau de taille fixe */
    int tabi[10];
    double tabd[10];
    /* des pointeurs <=> tableau de taille inconnue */
    int *p2i; /* pointeur sur un entier */
    double *p2d; /* pointeur sur un double */

    char str[80]; /* une chaîne de caractères est un tableau
de caractères se terminant par le caractère \0 */

    list * head, *p; /* de pointeur sur un type list définit par un typedef dans
lesson.h */

    printf("Hello World\n");
    /* */
    Pi = 4* atan(1);
    l= 10L;
    f=10.0;
    i = (argc>=2? atoi(argv[1]) : 100);
    dt = allocation_dynamique(i);
    /* le taille de type de base */
    printf(" Size of char %d, int %d , float %d, double %d , long %d "
        ", long long %d\n",
        sizeof(char), sizeof(int), sizeof(float),
        sizeof(double), sizeof(long), sizeof(long long));
    printf(" Size of ,tabd %d, p2i %d, p2d %d \n", sizeof(tabd),
        sizeof(p2i), sizeof(p2d));
    for (i=0; i<5; i=i+1)
        routine(i);
    for (i= 0; i<10; i++)
        tabi[i]=i*i;
    for (i= 0; i<10; i++)
        tabd[i]=cos(i*Pi);
```

```

/*      construction de la liste */
head=0; /*      liste vide */
for (i=1;i<=5;i++)
    head=NouvelleFeuille(i,head); /*      ajoute en tête de liste */

/*      parcours type 1 ----- */
for (p=head;p;p=p->next)
    printf("no %d Value %d \n",p->n,p->value);
/*      parcours type 2 ----- */
d=0;
p=head;
while(p)
{
    d += p->value;
    p=p->next;
    if (d< 100) break; /*      pour sortir de la boucle */
}
printf(" Somme en double %lf\n",d);
/*      ----- */
/*      --- un petit test avec goto */
if (d < 10) goto L1;
    printf(" il est faux que d < 10 \n");
L1:
/*      --- initialisation du tableau de pointeur de fonction */

initilisation_tab_func();

d += tab_func[0](d,d); /* appelle à d'un fonction du tableau de fonction */

printf(" d = %f \n",d);

/* verification des variables global static */
file = "lesson.c";
p_file_r("lesson.c");
p_file_l("lesson.c");

copy_chaine(str,"CouCou?");
printf(" '%s'\n",str);
free(dt); /*      liberation de la memoire alloue */

/*      lecture formaté */
printf(" entrez un entier et un double ? ");
scanf("%d%lf",&i,&d);
printf("\n i = %d d= %lf\n",i,d);
return 0;
}

void p_file_l(char * ou)
{
%    printf("p_file_l: dans %s \t file= %s \n",ou,file);
}

void operateurs()
{

    double a=1,b=2,c;
    long i=3,j=4,k=8;

```



```

double *p, tab[10];
c = (a*b) - (a/b) - 1;
c = pow(a,10); /*      puissance */
i=10;
j=3;
k= i%3; /*      reste de la division signé */
/*
  expression de comparaison
    a < b , a > b,   a <= b,   a >= b
    a == b;   a != b   différent
  expression boolean:
    faux  <=> valeur nulle de tout type
    vraie <=> valeur non nulle de tout type
    ! (non),
    && (et), le membre de droit n'est pas évalué si membre de gauche est faux
    || (ou), le membre de droit n'est pas évalué si membre de gauche est vrai
  operateur sur le cha{1}ne de bits
    & (et) , | (ou inclusif) , ^ (ou exclusif), ~ (complement (non))
    << (lshift), >> (lshift)

  les operateurs affectations
    =, += (ajoute à) , -= (ote à), /= (divise par) , *=, %/, ...

  les operateurs incrémentation et décrémentation
    ++, -- d'une variable
*/
i=1;
j=i++; /*      ici j==1 et i==2 */
j=++i; /*      ici j==3 et j==3 */

/*      attention à l'arithmétique des pointeurs,
  unité est la taille de l'objet pointé */
p=tab; /*      p pointe sur tab[0] */
*p = 10.1; /*      défini la valeur pointe par le pointeur */
++p; /*      pointe sur tab[1] */
**p=3; /*      tab[2] = 2.1 <=> (*tab+2) = 2.0 */
p=&c; /*      &d adresse de c <=> le pointeur sur c */
}
void des_types ()
{
  int i;
  int *pi; /*      pointeur sur un int */
  int i5[] /*      un tableau de 5 int initialiser*/
    = {0,1,2,3,4};
  int i2x5[2][5] /*      un tableau de 2x5 int */
    = { {11,12,13,14,15},
        {21,22,23,24,25} };
  int (*pi5)[5]; /*      un pointeur sur un tableau de 5 entier */
  int *ip5[5]; /*      un tableau de 5 pointeur sur des entiers */

  pi = & i; /*      le pointeur pointe sur l'entier i */
  pi5= &i5; /*      le pointeur pointe sur le tableau i5 */

  for (i=0;i<5;i++)
    ip5[i]= &(i2x5[1][5]); /*      initialisation du tableau de pointeur */

  i=1;

```

```

    *pi += 2; /*      *pi et i sont la même mémoire donc */
    assert( i==3); /*      génère une erreur à l'exécution si l'assertion est fausse*/
}

double * allocation_dynamique (int n)
{
    double *tab,Pi_n;
    int i;
    assert(n>0);
    Pi_n= 4*atan(1)/n;
    /*      allocation de n double en mémoire de 0 a n-1 */
    tab = (double *) malloc(sizeof(double)*n);
    for (i=0;i<n;i++)
        tab[i]=sin(i*Pi_n);
    /*      il faudra détruire le tableau tab avec free(tab) */
    return tab;
}

/*      exemple de code pour copie une chaîne de caractères*/
void copy_chaine(char * dst,char * src)
{ while (*dst++=*src++); }

```

le fichier lesson.h

```

/*      dans le .h */

void routine(int i);

/*      definition d'un type structure de liste en C */
typedef struct list {
    int n; /*      numero de la feuille */
    int value; /*      un value */
    struct list * next; /*      suivant */
} list;

list *NouvelleFeuille(int v,list *n);

/*      declaration un tableau de pointeur de 2 fonctions
double (*) (double, double) extern*/
extern double (*tab_func[2])(double,double);

void initilisation_tab_func();
/*      une global static est local a l'unité de compilation */
static char * file;

void p_file_l(char * ou);
void p_file_r(char * ou);

double * allocation_dynamique (int n);
void operateurs();
double * allocation_dynamique (int n);
void copy_chaine(char * dst,char * src);
void des_types ();

```

le fichier routines.c

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include "lesson.h"

/*      3 fonctions locales à l'unité de compilation routines.c
      car elle sont static */
static double Add(double x,double y) {
    return x+y;
}
static double Mul(double x,double y) {
    return x*y;
}
/*      fin des routines static (locales à l'unité de compilation) */

/*      definition de la variable global tab_func */
double (*tab_func[2])(double,double);

void initilisation_tab_func()
{
    tab_func[0]=Add;
    tab_func[1]=Mul;
    file = "routines.c";
}
void routine(int i)
{
    if (i) printf("routine True %d \n",i);
    else  printf("routine false %d \n",i);

    switch (i) {
        case 0: printf(" 0,"); break;
        case 1: printf(" 1,");
        case 2: printf(" 2,"); break;
        case 3:
        case 4: printf(" 3 ou 4,"); break;
        default:  printf (" autre cas \n");
    }
}

/*      construction d'une feuille de la liste */
list *NouvelleFeuille(int v,list *n)
{
    static int nb=0;
    list * l= (list *) malloc(sizeof(list));
    nb++;
    l->n=nb;
    l->value=v;
    l->next= n;
    return l;
}

void p_file_r(char * ou)
```

```

{
    printf("p_file_r: dans %s \t file= %s\n",ou,file);
    p_file_l("p_file_r");
}

```

le fichier Makefile ou le symbole <tabulation> est le caractère de tabulation.

```

OBJ=lesson.o routines.o
all: lesson westley pi

```

```

lesson: $(OBJ)
<tabulation>$(CC) -o lesson $(OBJ) -lm

```

pour compiler les 3 exemples lesson westley pi, taper la commande shell. make, ou pour compiler seulement le programme « lesson » taper la commande shell. make lesson. le résultat des commandes

```

hecht@kiwi:/disc2/hecht/lecon_de_C$ ls
Makefile lesson lesson.c lesson.h pi.c routine.c routines.c westley.c
hecht@kiwi:/disc2/hecht/lecon_de_C$ make
cc -c -o lesson.o lesson.c
cc -c -o routines.o routines.c
cc -o lesson lesson.o routines.o -lm
cc westley.c -o westley
cc pi.c -o pi
hecht@kiwi:/disc2/hecht/lecon_de_C$

```

et l'exécution de la commande donne :

```

hecht@kiwi:/disc2/hecht/lecon_de_C$ ./lesson
Hello World
Size of char 1, int 4 , float 4, double 8 , long 4 , long long 8
Size of ,tabd 80, p2i 4, p2d 4
routine false 0
0,routine True 1
1, 2,routine True 2
2,routine True 3
3 ou 4,routine True 4
3 ou 4,n'27 5 Value 5
n'27 4 Value 4
n'27 3 Value 3
n'27 2 Value 2
n'27 1 Value 1
Somme en double 5.000000
d = 15.000000
p_file_r: dans lesson.c file= routines.c
p_file_l: dans p_file_r file= lesson.c

```

```
p_file_1: dans lesson.c      file= lesson.c
'CouCou ?'
entrez un entier et un double ? 123 123.02

i = 123  d= 123.020000
hecht@kiwi:/disc2/hecht/lecon_de_C$
```

4 C++, quelques éléments de syntaxe

Il y a tellement de livres sur la syntaxe du C++ qu'il me paraît déraisonnable de réécrire un chapitre sur ce sujet, je vous propose le livre de Thomas Lachand-Robert qui est disponible sur la toile à l'adresse suivante <http://www.ann.jussieu.fr/courscpp/>, ou le cours C, C++ plus moderne aussi disponible sur la toile <http://casteyde.christian.free.fr/cpp/cours/>. Pour avoir une liste à jour lire la page <http://www.developpez.com/c/cours/>. Bien sur, vous pouvez utiliser le livre *The C++ , programming language* (Stroustrup-1997)

Je veux décrire seulement quelques trucs et astuces qui sont généralement utiles comme les déclarations des types de bases et l'algèbre de typage.

Donc à partir de ce moment je suppose que vous connaissez, quelques rudiments de la syntaxe C++ . Ces rudiments que je sais difficile, sont (pour les connaître, il suffit de comprendre ce qui est écrit après) :

- Les types de base, les définitions de pointeur et référence (je vous rappelle qu'une référence est défini comme une variable dont l'adresse mémoire est connue et cet adresse n'est pas modifiable, donc une référence peut être vue comme une pointeur constant automatiquement déréférencé, ou encore comme « donné un autre nom à une zone mémoire de la machine »).
- L'écriture d'un fonction, d'un prototypage,
- Les structures de contrôle associée aux mots clefs suivants : `if`, `else`, `switch`, `case`, `default`, `while`, `for`, `repeat`, `continue`, `break`.
- L'écriture d'une classe avec constructeur et destructeur, et des méthodes membres.
- Les passages d'arguments
 - par valeur (type de l'argument sans `&`), donc une copie de l'argument est passée à la fonction. Cette copie est créée avec le constructeur par copie, puis est détruite avec le destructeur. L'argument ne peut être modifié dans ce cas.
 - par référence (type de l'argument avec `&`) donc l'utilisation du constructeur par copie.
 - par pointeur (le pointeur est passé par valeur), l'argument peut-être modifié.
 - paramètre non modifiable (cf. mot clef `const`).
 - La valeur retournée par copie (type de retour sans `&`) ou par référence (type de retour avec `&`)
- Polymorphisme et surcharge des opérateurs. L'appel d'une fonction est déterminée par son nom et par le type de ses arguments, il est donc possible de créer des fonctions de même nom pour des type différents. Les opérateurs n-naire (unaire $n=1$ ou binaire $n=2$) sont des fonctions à n argument de nom `operator ♣ (n-args)` où ♣ est l'un des opérateurs du C++ :
+ - * / % ^ & | ~ ! = < > +=
-= *= /= %= ^= &= |= << >> <<= >>= == != <=
>= && || ++ -- ->* , -> [] () new new[] delete delete[]
(T)

où (T est une expression de type), et où (n-args) est la déclaration classique des n arguments. Remarque si opérateur est défini dans une classe alors le premier argument est la classe elle même et donc le nombre d'arguments est $n - 1$.

- Les règles de conversion d'un type T en A par défaut qui sont générées à partir d'un constructeur `A(T)` dans la classe A ou avec l'opérateur de conversion `operator (A) ()` dans la classe T , `operator (A) (T)` hors d'une classe. De plus il ne faut pas oublier que C++ fait automatiquement un au plus un niveau de conversion pour trouver la bonne fonction ou

le bon opérateurs.

- Programmation générique de base (c.f. `template`). Exemple d'écriture de la fonction `min` générique suivante `template<class T> T & min(T & a, T & b) {return a<b? a :b;}`
- Pour finir, connaître seulement l'existence du macro générateur et ne pas l'utiliser.

4.1 Les déclarations du C++

Les types de base du C++ sont respectivement : `char`, `short`, `int`, `long`, `long long`, `float`, `double`, plus des pointeurs, ou des références sur ces types, des tableaux, des fonctions sur ces types et les constantes (objet non modifiable). Le tout nous donne une algèbre de type qui n'est pas triviale.

Voilà les principaux types généralement utilisé pour des types T, U :

déclaration	Prototypage	description du type en français
<code>T * a</code>	<code>T *</code>	un pointeur sur T
<code>T a[10]</code>	<code>T[10]</code>	un tableau de T composé de 10 variable de type T
<code>T a(U)</code>	<code>T a(U)</code>	une fonction qui a U retourne un T
<code>T &a</code>	<code>T &a</code>	une référence sur un objet de type T
<code>const T a</code>	<code>const T</code>	un objet constant de type T
<code>T const * a</code>	<code>T const *</code>	un pointeur sur objet constant de type T
<code>T * const a</code>	<code>T * const</code>	un pointeur constant sur objet de type T
<code>T const * const a</code>	<code>T const * const</code>	un pointeur constant sur objet constant
<code>T * & a</code>	<code>T * &</code>	une référence sur un pointeur sur T
<code>T ** a</code>	<code>T **</code>	un pointeur sur un pointeur sur T
<code>T * a[10]</code>	<code>T *[10]</code>	un tableau de 10 pointeurs sur T
<code>T (* a)[10]</code>	<code>T (*)[10]</code>	un pointeur sur tableau de 10 T
<code>T (* a)(U)</code>	<code>T (*)(U)</code>	un pointeur sur une fonction $U \rightarrow T$
<code>T (* a[]) (U)</code>	<code>T (*[]) (U)</code>	un tableau de pointeur sur des fonctions $U \rightarrow T$
...		

Remarque il n'est pas possible de construire un tableau de référence car il sera impossible à initialiser.

Exemple d'allocation d'un tableau `data` de `ldata` pointeurs de fonctions de R à valeur dans R :

```
R (**data) (R) = new (R (*[ldata]) (R)) ;
```

ou encore avec déclaration et puis allocation :

```
R (**data) (R) ; data = new (R (*[ldata]) (R)) ;
```

4.2 Comment Compile et éditer de liens

Comme en C ; dans les fichiers `.cpp`, il faut mettre les corps des fonctions et de les fichiers `.hpp`, il faut mettre les prototype, et la définition des classes, ainsi que les fonctions `inline` et les fonctions `template`, Voilà, un exemple complète avec trois fichiers `a.hpp`, `a.cpp`, `tt.hpp`, et un Makefile dans <http://www.ann.jussieu.fr/~hecht/ftp/cpp/l1/a.tar.gz>

Remarque, pour déarchiver un fichier `xxx.tar.gz`, il suffit d'entrer dans une fenêtre shell
`tar zxvf xxx.tar.gz`.

Listing 1: (a.hpp)

```
class A { public:
    A();                               // constructeur de la class A
};
```

Listing 2: (a.cpp)

```
#include <iostream>
#include "a.hpp"
using namespace std;

A::A()
{
    cout << " Constructeur A par défaut " << this << endl;
}
```

Listing 3: (tt.cpp)

```
#include <iostream>
#include "a.hpp"
using namespace std;
int main(int argc, char ** argv)
{
    for(int i=0; i<argc; ++i)
        cout << " arg " << i << " = " << argv[i] << endl;
    A a[10];                               // un tableau de 10 A
    return 0;                               // ok
}
```

les deux compilations et l'édition de liens qui génère un exécutable `tt` dans une fenêtre Terminal, avec des commandes de type shell; `sh`, `bash`, `tcsh`, `ksh`, `zsh`, ... , sont obtenues avec les trois lignes :

```
[brochet:P6/DEA/sfemGC] hecht% g++ -c a.cpp
[brochet:P6/DEA/sfemGC] hecht% g++ -c tt.cpp
[brochet:P6/DEA/sfemGC] hecht% g++ a.o tt.o -o tt
```

Pour faire les trois choses en même temps, entrez :


```
[brochet:P6/DEA/sfemGC] hecht% g++ a.cpp tt.cpp -o tt
```

Puis, pour exécuter la commande `tt`, entrez par exemple :

```
[brochet:P6/DEA/sfemGC] hecht% ./tt aaa bb cc dd qsklhsqkfhsd " -----
arg 0 = ./tt
arg 1 = aaa
arg 2 = bb
arg 3 = cc
arg 4 = dd
arg 5 = qsklhsqkfhsd
arg 6 = -----
Constructeur A par défaut 0xbfffeef0
Constructeur A par défaut 0xbfffeef1
Constructeur A par défaut 0xbfffeef2
Constructeur A par défaut 0xbfffeef3
Constructeur A par défaut 0xbfffeef4
Constructeur A par défaut 0xbfffeef5
Constructeur A par défaut 0xbfffeef6
Constructeur A par défaut 0xbfffeef7
Constructeur A par défaut 0xbfffeef8
Constructeur A par défaut 0xbfffeef9
```

remarque : les `aaa bb cc dd qsklhsqkfhsd " ----- "` après la commande `./tt` sont les paramètres de la commande est sont bien sur facultatif.

remarque, il est aussi possible de faire un `Makefile`, c'est à dire de créé le fichier :

Listing 4: *(Makefile)*

```
CPP=g++
CPPFLAGS= -g
LIB=
%.o:%.cpp
(caractere de tabulation -->/) $(CPP) -c $(CPPFLAGS) $^
tt: a.o tt.o
(caractere de tabulation -->/) $(CPP) tt.o a.o -o tt
clean:
(caractere de tabulation -->/) rm *.o tt

# les dependences
#
a.o: a.hpp # il faut recompilé a.o si a.hpp change
tt.o: a.hpp # il faut recompilé tt.o si a.hpp change
```

Pour l'utilisation :

– pour juste voir les commandes exécutées sans rien faire :

```

[brochet:P6/DEA/sfemGC] hecht% make -n tt
g++ -c tt.cpp
g++ -c a.cpp
g++ -o tt tt.o a.o
- pour vraiment compiler
[brochet:P6/DEA/sfemGC] hecht% make tt
g++ -c tt.cpp
g++ -c a.cpp
g++ -o tt tt.o a.o
- pour recompiler avec une modification du fichier a.hpp via la command touch qui change
la date de modification du fichier.
[brochet:P6/DEA/sfemGC] hecht% touch a.hpp
[brochet:P6/DEA/sfemGC] hecht% make tt
g++ -c tt.cpp
g++ -c a.cpp
g++ -o tt tt.o a.o
remarque : les deux fichiers sont bien à recompiler car il font un include du fichier a.hpp.
- pour nettoyer :
[brochet:P6/DEA/sfemGC] hecht% touch a.hpp
[brochet:P6/DEA/sfemGC] hecht% make clean
rm *.o tt

```

Remarque : Je vous conseille très vivement d'utiliser un Makefile pour compiler vous programme.

Exercice 3. || Écrire un Makefile pour compile et tester tous les programmes http://www.ann.jussieu.fr/~hecht/ftp/cpp/l1/exemple_de_base

4.3 Compréhension des constructeurs, destructeurs et des passages d'arguments

Faire une classe T avec un constructeur par copie et le destructeur, et la copie par affectation : qui imprime quelque chose comme par exemple :

```
class T { public:
    T() { cout << "Constructeur par défaut " << this << "\n"}
    T(const & T a) { cout <<"Constructeur par copie "
                    << this << "\n"}
    ~T() { cout << "destructeur " << this << "\n"}
    T & operator=(T & a) {cout << " copie par affectation : "
                            << this << " = " << &a << endl;}
};
```

Puis tester, cette classe faisant un programme qui appelle les 4 fonctions suivantes, et qui contient une variable globale de type T.

```
T f1(T a){ return a;}
T f2(T &a){ return a;}
T &f3(T a){ return a;} // il y a un bug, le quel?
T &f4(T &a){ return a;}
```

Exercice 4.

Analysé et discuté très finement les résultat obtenus, et comprendre pourquoi, la classe suivant ne fonctionne pas, ou les opérateur programme font la même chose que les opérateurs par défaut.

```
class T { public:
    int * p; // un pointeur
    T() {p=new int;
        cout << "Constructeur par défaut " << this
            << " p=" << p << "\n"}
    T(const & T a) {
        p=a.p;
        cout << "Constructeur par copie " << this
            << " p=" << p << "\n"}
    ~T() {
        cout << "destructeur " << this
            << " p=" << p << "\n";
        delete p;}
    T & operator=(T & a) {
        cout << "copie par affectation " << this
            << "old p=" << p
            << "new p=" << a.p << "\n";
        p=a.p; }
};
```

remarque : bien sur vous pouvez et même vous devez tester ses deux classes, avec le vérificateur d'allocation dynamique.

4.4 Quelques règles de programmation

Malheureusement, il est très facile de faire des erreurs de programmation, la syntaxe du C++ n'est pas toujours simple à comprendre et comme l'expressibilité du langage est très grande, les possibilités d'erreur sont innombrables. Mais avec un peu de rigueur, il est possible d'en éviter un grand nombre.

La plupart des erreurs sont dû à des problèmes des pointeurs (débordement de tableau, destruction multiple, oubli de destruction), retour de pointeur sur des variable locales.

Voilà quelques règles à respecté.

Règle 1. absolue || Dans une classe avec des pointeurs et avec un destructeur, il faut que les deux opérateurs de copie (création et affectation) soient définis. Si vous considérez que ces deux opérateurs ne doivent pas exister alors les déclarez en privé sans les définir.

```
class sans_copie { public:
    long * p; // un pointeur
    . . .
    sans_copie();
    ~sans_copie() { delete p;}
private:
    sans_copie(const sans_copie &); // pas de constructeur par copie
    void operator=(const sans_copie &); // pas d'affectation par copie
};
```

Dans ce cas les deux opérateurs de copies ne sont pas programmer pour qu'une erreur à l'édition des liens soit généré.

```
class avec_copie { public:
    long * p; // un pointeur
    ~avec_copie() { delete p;}
    . . .
    avec_copie();
    avec_copie(const avec_copie &); // construction par copie possible
    void operator=(const avec_copie &); // affectation par copie possible
};
```

Par contre dans ce cas, il faut programmer les deux opérateurs construction et affectation par copie.

Effectivement, si vous ne définissez ses opérateurs, il suffit d'oublier une esperluette (&) dans un passage argument pour que plus rien ne marche, comme dans l'exemple suivante :

```
class Bug{ public:
    long * p; // un pointeur
    Bug() p(new long[10]);
    ~Bug() { delete p;}
};
long & GetPb(Bug a,int i){ return a.p[i];} // copie puis
// destruction de la copie
```

```

long & GetOk(Bug & a,int i){ return a.p[i];} // ok

int main(int argc,char ** argv) {
    bug a;
    GetPb(a,1) = 1; // bug le pointeur a.p est détruit ici
                   // l'argument est copie puis détruit
    cout << GetOk(a,1) << "\n"; // bug on utilise un zone mémoire libérée

    return 0; // le pointeur a.p est encore détruit ici
}

```

Le pire est que ce programme marche sur la plupart des ordinateurs et donne le résultat jusqu'au jour où l'on ajoute du code entre les 2 get (2 ou 3 ans après), c'est terrible mais ça marchait!...

Règle 2. || Dans une fonction, ne jamais retourner de référence ou le pointeur sur une variable locale

Effectivement, retourner une référence sur une variable local implique que l'on retourne l'adresse mémoire de la pile, qui est libéré automatique en sortie de fonction, et qui est donc invalide hors de la fonction. mais bien sur le programme écrire peut marche avec de la chance.

Il ne faut jamais faire ceci :

```

int & Add(int i,int j)
{ int l=i+j;
  return l; } // bug return d'une variable local l

```

Mais vous pouvez retourner une référence définie à partir des arguments, ou à partir de variables static ou global qui sont rémanentes.

Règle 3. || Si, dans un programme, vous savez qu'un expression logique doit être vraie, alors vous devez mettre une assertion de cette expression logique.

Ne pas penser au problème du temps calcul dans un premier temps, il est possible de retirer toutes les assertions en compilant avec l'option `-DNDEBUG`, ou en définissant la macro du preprocesseur `#define NDEBUG`, si vous voulez faire du filtrage avec des assertions, il suffit de définir les macros suivante dans un fichier <http://www.ann.jussieu.fr/~hecht/ftp/cpp/assertion.hpp> qui active les assertions

```

#ifndef ASSERTION_HPP_
#define ASSERTION_HPP_
// to compile all assertion
// #define ASSERTION
// to remove all the assert
// #define NDEBUG
#ifndef ASSERTION
#define ASSERTION(i) 0
#else
#include <cassert>
#undef ASSERTION
#define ASSERTION(i) assert(i)
#endif
#endif

```

comme cela il est possible de garder un niveau d'assertion avec `assert`. Pour des cas plus fondamentaux et qui sont négligeables en temps calcul. Il suffit de définir la macro `ASSERTION` pour que les testes soient effectués sinon le code n'est pas compilé et est remplacé par 0.

Il est fondamental de vérifier les bornes de tableaux, ainsi que les autres bornes connues. Aujourd'hui je viens de trouver une erreur stupide, un déplacement de tableau dû à l'échange de 2 indices dans un tableau qui ralentissait très sensiblement mon logiciel (je n'avais respecté cette règle).

Exemple d'une petite classe qui modélise un tableau d'entier

```
class Itab{ public:
    int n;
    int *p;
    Itab(int nn)
        { n=nn;
          p=new int[n];
          assert(p); } // vérification du pointeur
    ~Itab()
        { assert(p); // vérification du pointeur
          delete p;
          p=0; } // pour éviter les doubles destruction
    int & operator[](int i) { assert(i >=0 && i < n && p); return p[i]; }

private: // la règle 1 : pas de copie par défaut il y a un destructeur
    Itab(const Itab &); // pas de constructeur par copie
    void operator=(const Itab &); // pas d'affection par copie
}
```

Règle 4. || N'utilisez le macro générateur que si vous ne pouvez pas faire autrement, ou pour ajoutez du code de vérification ou test qui sera très utile lors de la mise au point.

Règle 5. || Une fois toutes les erreurs de compilation et d'édition des liens corrigées, il faut éditer les liens en ajoutant `CheckPtr.o` (le purify du pauvre) à la liste des objets à éditer les liens, afin de faire les vérifications des allocations.

Corriger tous les erreurs de pointeurs bien sûr, et les erreurs assertions avec le débogueur.

4.5 Vérificateur d'allocation

L'idée est très simple, il suffit de surcharger les opérateurs `new` et `delete`, de stocker en mémoire tous les pointeurs alloués et de vérifier avant chaque déallocation s'il fut bien alloué (cf. `AllocExtern::MyNewOperator(size_t)` et `AllocExternData.MyDeleteOperator(void*)`). Le tout est d'encapsuler dans une classe `AllocExtern` pour qu'il n'y est pas de conflit de nom. De plus, on utilise `malloc` et `free` du C, pour éviter des problèmes de récurrence infinie dans l'allocateur. Pour chaque allocation, avant et après le tableau, deux petites zones mémoire de 8 octets sont utilisées pour retrouver des débordement amont et aval.

Et le tout est initialisé et terminé sans modification du code source en utilisant la variable `AllocExternData` globale qui est construite puis détruite. À la destruction la liste des pointeurs non détruits est écrite dans un fichier, qui est relue à la construction, ce qui permet de déboguer les oublis de déallocation de pointeurs.

Remarque 1. *Ce code marche bien si l'on ne fait pas trop d'allocations, destructions dans le programme, car le nombre d'opérations pour vérifier la destruction d'un pointeur est en nombre de pointeurs alloués. L'algorithme est donc proportionnel au carré du nombre de pointeurs alloués par le programme. Il est possible d'améliorer l'algorithme en triant les pointeurs par adresse et en faisant une recherche dichotomique pour la destruction.*

Le source de ce vérificateur `CheckPtr.cpp` est disponible à l'adresse suivante `http://www.ann.jussieu.fr/~hecht/ftp/cpp/CheckPtr.cpp`. Pour l'utiliser, il suffit de compiler et d'éditer les liens avec les autres parties du programme.

Il est aussi possible de retrouver les pointeurs non désalloués, en utilisant votre débogueur favori (par exemple `gdb`).

Dans `CheckPtr.cpp`, il y a une macro du préprocesseur `DEBUGUNALLOC` qu'il faut définir, et qui active l'appel de la fonction `debugunalloc()` à la création de chaque pointeur non détruit. La liste des pointeurs non détruits est stockée dans le fichier `ListOfUnAllocPtr.bin`, et ce fichier est généré par l'exécution de votre programme.

Donc pour déboguer votre programme, il suffit de faire :

1. Compilez `CheckPtr.cpp`.
2. Editez les liens de votre programme C++ avec `CheckPtr.o`.
3. Exécutez votre programme avec un jeu de donné.
4. Réexécutez votre programme sous le débogueur et mettez un point d'arrêt dans la fonction `debugunalloc()` (deuxième ligne `CheckPtr.cpp` .
5. remontez dans la pile des fonctions appelées pour voir quel pointeur n'est pas désalloué.
6. etc...

Exercice 5. `||` un Makefile pour compiler et tester tous les programmes du `http://www.ann.jussieu.fr/~hecht/ftp/cpp/l1/exemple_de_base`
`||` avec `CheckPtr`

4.6 Le débogueur en 5 minutes

Premièrement, le débogueur est un programme `gdb` ou `ddd`, qui permet d'ausculter votre programme, il vous permettra peut être de retrouver des erreurs de programmations qui génèrent des erreurs à l'exécution.

Pour utiliser le débogueur il faut premièrement compiler les programmes avec l'option de compilation `-g`, pour cela il suffit de l'ajouter à la variable `CXXFLAGS` dans le `Makefile`.

Voilà la liste des commandes les plus utiles à mon avis :

run lance ou relance le programme à débogger, (ajouter les paramètres de la commande après `run`).

c continue l'exécution

s fait un pas d'une instruction (en entant dans les fonctions)

n fait un pas d'une instruction (sans entrer dans les fonctions)

finish continue l'exécution jusqu'à la sortie de la fonction (`return`)

u sort de la boucle courante

p print la valeur d'une variable, expression ou tableau : `p x` ou `p *v@100` (affiche les 100 valeur du tableau défini par le pointeur `v`).

where montre la pile des appels

up monte dans la pile des appels

down descend dans la pile des appels

l listing de la fonction courante

l 10 listing à partir de la ligne 10.

info functions affiche toutes les fonctions connues, et `info functions tyty` n'affiche que les fonctions dont le nom qui contient la chaîne `tyty`,

info variables même chose mais pour les variables.

b main.cpp:100 définit un point d'arrêt en ligne 100 du fichier `main.cpp`

b zzz définit un point d'arrêt à l'entrée de la fonction `zzz`

b A::A() définit un point d'arrêt à l'entrée du constructeur par défaut de la classe `A`.

d 5 détruit le 5^e point d'arrêt.

watch définit une variable à tracer, le programme va s'arrêter quand cette variable va changer.

help pour avoir plus d'information en anglais.

Une petite ruse bien pratique pour débogger, un programme avant la fin (`exit`). Pour cela ajouter une fonction `zzzz` et utiliser la fonction `atexit` du système. C'est à dire que votre programme doit ressembler à :

```
#include <cstdlib>
void zzzz() {} // fonction vide qui ne sert qu'à débogger
int main(int argc, char **argv)
{
    atexit(zzzz); // pour que la fonction zzzz soit exécutée
                  // avant la sortie en exit
}
```

sous `gdb` ou `ddd` entrez

```
b zzzz
```

pour ajouter un point d'arrêt à l'appel de la fonction `zzzz`.

Pour finir, voilà, un petit exemple d'utilisation :

```
brochet:~/work/Cours/InfoBase/14 hecht$ gdb mainA2
```



```

GNU gdb 6.3.50-20050815 (Apple version gdb-563)
.... bla bla ...
There is absolutely no warranty for GDB.  Type "show warranty" for details.
This GDB was configured as "i386-apple-darwin"...Reading symbols
for shared libraries .... done
(gdb) b main
Breakpoint 1 at 0x2c79: file Amain.cpp, line 16.
(gdb) b zzzz()
Breakpoint 2 at 0x2c36: file Amain.cpp, line 11.
(gdb) b Amain.cpp:19
Breakpoint 3 at 0x2c8e: file Amain.cpp, line 19.
(gdb) run
Starting program: /Users/hecht/work/Cours/InfoBase/l4/mainA2
Reading symbols for shared libraries . done
Breakpoint 1, main () at Amain.cpp:16
16      atexit(zzzz) ;
(gdb) c
Continuing.
Breakpoint 3, main () at Amain.cpp:19
19      A a(n),b(n),c(n),d(n) ;
(gdb) s on fait un step: on entre dans le constructeur
A::A (this=0xbffff540, i=100000) at A2.hpp:11
11      A(int i) : n(i),v(new K[i]) { assert(v);} // constructeur
(gdb) finish on sort du constructeur
Run till exit from #0  A::A (this=0xbffff540, i=100000) at A2.hpp:11
0x00002ca0 in main () at Amain.cpp:19
19      A a(n),b(n),c(n),d(n) ;
(gdb) n on fait un pas sans entrer dans les fonctions
21      for(int i=0;i<n;++i)
(gdb) l Affichage du source de la fonction autour du point courant
16      atexit(zzzz) ;
17
18      int n=100000;
19      A a(n),b(n),c(n),d(n) ;
20      // initialisation des tableaux a,b,c
21      for(int i=0;i<n;++i)
22      {
23          a[i]=cos(i) ;
24          b[i]=log(i) ;
25          c[i]=exp(i) ;
(gdb) suite de l’Affichage du source
26      }
27      d = (a+2.*b)+c*2.0 ;
28      }
(gdb) b 27 defini un point d’arrêt en ligne 27 après la fin de boucle
Breakpoint 4 at 0x2d50: file Amain.cpp, line 27.
(gdb) c continue
Continuing.
Breakpoint 4, main () at Amain.cpp:27
27      d = (a+2.*b)+c*2.0 ;

```

```

(gdb) d 4 supprime le point d'arrêt n°4
(gdb) p d affiche la valeur de d
$1 = {
  n = 100000,
  v = 0x4c9008
}
(gdb) p d.v affiche la valeur de d.v
$2 = (double *) 0x4c9008
(gdb) p *d.v@10 affiche les 10 valeurs pointées par d.v
$4 = {0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0}
(gdb) p *a.v@10 affiche les 10 valeurs pointées par a.v
$5 = {1, 0.54030230586813977, -0.41614683654714241, -0.98999249660044542,
-0.65364362086361194, 0.28366218546322625, 0.96017028665036597,
0.7539022543433046, -0.14550003380861354,
-0.91113026188467694}
(gdb) p *b.v@10 affiche les 10 valeurs pointées par b.v
$6 = {-inf, 0, 0.69314718055994529, 1.0986122886681098, 1.3862943611198906,
1.6094379124341003, 1.791759469228055, 1.9459101490553132, 2.0794415416798357,
2.1972245773362196} on remarquera que log(0) == -inf et ne génère pas d'erreur
(gdb) p *c.v@10 affiche les 10 valeurs pointées par c.v
$7 = {1, 2.7182818284590451, 7.3890560989306504, 20.085536923187668,
54.598150033144236, 148.4131591025766, 403.42879349273511,
1096.6331584284585, 2980.9579870417283, 8103.0839275753842}
(gdb) c
Continuing.
Breakpoint 2, zzzz () at Amain.cpp:11
11      cout << " At exit " << endl;
(gdb) c
Continuing.
At exit

                CheckPtr:Max Memory used   6250.000 kbytes  Memory undelete
0
Program exited normally.
(gdb) quit On sort de gdb

```

5 Exemples

5.1 Le Plan \mathbb{R}^2

Voici une modélisation de \mathbb{R}^2 disponible à <http://www.ann.jussieu.fr/~hecht/ftp/cpp/l1/R2.hpp> qui permet de faire des opérations vectorielles et qui définit le produit scalaire de deux points A et B , le produit scalaire sera défini par (A, B) .

5.1.1 La classe R2

```
// Définition de la class R2
// sans compilation sépare toute les fonctions
// sous défini dans ce R2.hpp avec des inline
//
// remarque la fonction abort est déclaré dans #include <cstdlib>
//
// definition R (les nombres reals)
typedef double R; // définition de R (les réel)

// The class R2
class R2 {

public:
    R x,y; // declaration des membre
           // les 3 constructeurs ---
    R2 () :x(0.),y(0.) {} // rappel : x(0), y(0) sont initialiser
    R2 (R a,R b):x(a),y(b) {} // via le constructeur de double
    R2 (const R2 & a,const R2 & b):x(b.x-a.x),y(b.y-a.y) {}

    // le constucteur par default est inutile
    // R2 ( const R2 & a ):x(a.x),y(a.y)

    // rappel les operator definis dans une class on un parametre
    // caché qui est la class elle meme (*this)

    // les opérateurs affectations
    // operateur affectation = est inutil car par défaut,il est correct
    // R2 & operator=( const R2 & P) x = P.x;y = P.y;return *this;
    // les autre opérateur d'affectations
    R2 & operator+=(const R2 & P) {x += P.x;y += P.y;return *this;}
    R2 & operator-=(const R2 & P) {x -= P.x;y -= P.y;return *this;}
    R2 & operator*=(R a) {x *= a;y *= a;return *this;}
    R2 & operator/=(R a) {x /= a;y /= a;return *this;}
    // les operateur binaire + - * , ^
    R2 operator+(const R2 & P) const {return R2(x+P.x,y+P.y);}
    R2 operator-(const R2 & P) const {return R2(x-P.x,y-P.y);}
    R operator,(const R2 & P) const {return x*P.x+y*P.y;} // produit scalaire
    R operator^(const R2 & P) const {return x*P.y-y*P.x;} // produit det
    R2 operator*(R c) const {return R2(x*c,y*c);}
    R2 operator/(R c) const {return R2(x/c,y/c);}
           // operateur unaire

    R2 operator-() const {return R2(-x,-y);}
    R2 operator+() const {return *this;}

    // un methode
    R2 perp() const {return R2(-y,x);} // la perpendiculaire
}
```

```

//    les operators tableau
//    version qui peut modifier la class via l'adresse de x ou y
R & operator[](int i) { if(i==0) return x;           //    donc pas const
                      else if (i==1) return y;
                      else {assert(0);exit(1);};}

//    version qui retourne une reference const qui ne modifie pas la class
const R & operator[](int i) const { if(i==0) return x;       //    donc const
                                   else if (i==1) return y;
                                   else {assert(0);exit(1);};}

//    les operateurs fonction
//    version qui peut modifier la class via l'adresse de x ou y
R & operator()(int i) { if(i==1) return x;           //    donc pas const
                      else if (i==2) return y;
                      else {assert(0);abort();};}

//    version qui retourne une reference const qui ne modifie pas la class
const R & operator()(int i) const { if(i==1) return x;       //    donc const
                                   else if (i==2) return y;
                                   else {assert(0);abort();};}

};                                                    //    fin de la class R2

//    la class dans la class
inline std::ostream& operator <<(std::ostream& f, const R2 & P )
    { f << P.x << ' ' << P.y ; return f; }
inline std::istream& operator >>(std::istream& f, R2 & P)
    { f >> P.x >> P.y ; return f; }

inline R2 operator*(R c, const R2 & P) {return P*c;}
inline R2 perp(const R2 & P) { return R2(-P.y,P.x); }
inline R2 Perp(const R2 & P) { return P.perp(); } //    un autre fonction perp

```

Quelques remarques sur la syntaxe

- Dans une classe (class) par défaut, toutes les définitions sont dans la sphère privé, c'est-à-dire quelle ne sont utilisable que par les méthodes de la classe ou les amis (c.f. friend) . L'ajout de `public:` permet de dire que tout ce qui suit est dans la sphère publique donc utilisable par tous. Et la seule différence entre un objet défini par `struct` et par `class` est la sphère d'utilisation par défaut qui est respectivement publique (`public`) ou privée (`private`).
- Les membres de la classe (les données) ici sous les champs `x` et `y`. Ces 2 champs seront construction à la création de la classe par les constructeurs du la classe. Les constructeurs sont des méthodes qui ont pour nom, le nom de la classe, ici `R2`. Dans le constructeur `R2 (R a, R b):x(a),y(b) {}` les objets sont initialise par les constructeurs des membres entre le `:` et `{` des membres de la classe qu'il faut mettre dans le même ordre que l'ordre d'apparition dans la classe. . Le constructeur ici ne fait initialiser les deux champs `x` et `y`, il n'y a pas de code dans le corps (zone entre les `{}`) du constructeur.
- Les méthodes (fonctions membres) dans une classe ou structure ont un paramètre caché qui est le pointeur sur l'objet de nom `this`. Donc, les opérateurs binaires dans une classe n'ont seulement qu'un paramètre. Le premier paramètre étant la classe et le second étant le paramètre fourni.

- Si un opérateur ou une méthode d'une classe ne modifie pas la classe alors il est conseillé de dire au compilateur que cette fonction est « constante » en ajoutant le mot clef **const** après la définition des paramètres.
- Dans le cas d'un opérateur défini hors d'une classe le nombre de paramètres est donné par le type de l'opérateur uniare (+ - * ! [] etc.. : 1 paramètre), binaire (+ - * / | & || && ^ == <= >= < > etc.. 2 paramètres), n-aire (() : n paramètres).
- ostream, istream sont les deux types classique pour respectivement écrire et lire dans un fichier ou sur les entrées sorties standard. Ces types sont définis dans le fichier « iostream » incluse avec l'ordre #include<iostream> qui est mis en tête de fichier ;
- les deux opérateurs << et >> sont les deux opérateurs qui généralement et respectivement écrivent ou lisent dans un type ostream, istream, ou iostream.
- Il y a bien autre façon d'écrire ces classes. Dans l'archive <http://www.ann.jussieu.fr/~hecht/ftp/cpp/R2.tgz> , vous trouverez trois autres méthodes d'écriture de cette petite classe.
 - v1)** Avec compilation sépare où toutes les méthodes et fonctions sont prototypées dans le fichier R2-v1.hpp et elles sont défini dans le fichier R2-v1.cpp
 - v2)** Sans compilation sépare où toutes les méthodes et fonctions sont définies dans le fichier R2-v2.hpp.
 - v3)** Version avec des champs privés qui interdisent utilisation direct de x et y hors de la classe, il faut passer par les méthodes X () et Y ()

5.1.2 Utilisation de la classe R2

Cette classe modélise le plan \mathbb{R}^2 , pour que les opérateurs classiques fonctionnent, c'est-à-dire : Un point P du plan défini via modélisé par ces 2 coordonnées x, y , et nous pouvons écrire des lignes suivantes par exemple :

```

R2 P(1.0, -0.5), Q(0, 10) ;
R2 O, PQ(P, Q) ; // le point O est initialiser à 0,0
R2 M=(P+Q)/2 ; // espace vectoriel à droite
R2 A = 0.5*(P+Q) ; // espace vectoriel à gauche
R ps = (A,M) ; // le produit scalaire de R2
R pm = A^M ; // le determinant de A,M
// l'aire du parallélogramme formé par A,M
R2 B = A.perp() ; // B est la rotation de A par π/2
R a= A.x + B.y;
A = -B;
A += M; // ie. A = A + M;
A -= B; // ie. A = -A;
double abscisse= A.x; // la composante x de A
double ordonne = A.y; // la composante y de A
A.y= 0.5; // change la composante de A
A(1) =5; // change la 1 composante (x) de A
A(2) =2; // change la 2 composante (y) de A
A[0] =10; // change la 1 composante (x) de A
A[1] =100; // change la 2 composante (y) de A
cout << A; // imprime sur la console A.x et A.x
cint >> A; // vous devez entrer 2 double à la console

```

Le but de cette exercice de d'affiche graphiquement les bassins d'attraction de la méthode de Newton, pour la résolution du problème $z^p - 1 = 0$, où $p = 3, 4, \dots$

Rappel : la méthode de Newton s'écrit :

$$\text{Soit } z_0 \in \mathbb{C}, \quad z_{n+1} = z_n - \frac{f(z_n)}{f'(z_n)};$$

Q 1 Faire une classe C qui modélise le corps \mathbb{C} des nombres complexes ($z = a + i * b$), avec toutes les opérations algébriques.

Q 2 Ecrire une fonction C `Newton(C z0, C (*f)(C), C (*df)(C))` pour qui retourne la racines de l'équation $f(z) = 0$, limite des itérations de Newton : $z_{n+1} = z_n - \frac{f(z_n)}{df(z_n)}$ avec par exemple $f(z) = z^p - 1$ et $df(z) = f'(z) = p * z^{p-1}$, partant de z_0 . Cette fonction retournera le nombre complexe nul en cas de non convergence.

Q 3 Faire un programme, qui appelle la fonction Newton pour les points de la grille $z_0 + dn + dmi$ pour $(n, m) \in \{0, \dots, N - 1\} \times \{0, \dots, M - 1\}$ où les variables z_0, d, N, M sont données par l'utilisateur.

Afficher un tableau $N \times M$ résultat, qui nous dit vers quel racine la méthode de Newton a convergé en chaque point de la grille.

Exercice 6.

Q4 modifier les sources <http://www.ann.jussieu.fr/~hecht/ftp/cpp/mini-pj-fractale.tgz> afin d'affiché graphique, il suffit de modifier la fonction `void Draw()`, de plus les bornes de l'écran sont entières et sont stockées dans les variables global `int Width, Height;`

Sous linux pour compiler et éditer de lien, il faut entrer les commandes shell suivantes :

```
g++ ex1.cpp -L/usr/X11R6/lib -lGL -lGLUT -lX11 -o ex1
# pour afficher le dessin dans une fenetre X11.
```

ou mieux utiliser la commande unix `make` ou `gmake` en créant le fichier `Makefile` contenant :

```
CPP=g++
CPPFLAGS= -I/usr/X11R6/include
LIB= -L/usr/X11R6/lib -lglut -lGLU -lGL -lX11 -lm
%.o:%.cpp
(caractere de tabulation -->/)$(CPP) -c $(CPPFLAGS) $^
cercle: cercle.o
(caractere de tabulation -->/)g++ ex1.o $(LIB) -o ex1
```

5.2 Les classes tableaux

Nous commencerons sur une version didactique, nous verrons la version complète qui est dans le fichier « tar compressé » <http://www.ann.jussieu.fr/~hecht/ftp/cpp/RNM-v3.tar.gz>.

5.2.1 Version simple d'une classe tableau

Mais avant toute chose, me paraît clair qu'un vecteur sera un classe qui contient au minimum la taille n , et un pointeur sur les valeurs. Que faut-il dans cette classe minimale (noté A).

```
typedef double K; // définition du corps
class A { public: // version 1 -----

    int n; // la taille du vecteur
    K *v; // pointeur sur les n valeurs
    A() { cerr <<" Pas de constructeur pas défaut " << endl; exit(1); }
    A(int i) : n(i),v(new K[i]) { assert(v); } // constructeur
    ~A() {delete [] v;} // destructeur
    K & operator[](int i) const {assert(i>=0 && i <n);return v[i];}
};
```

Cette classe ne fonctionne pas car le constructeur par copie par défaut fait une copie bit à bit et donc le pointeur v est perdu, il faut donc écrire :

```
class A { public: // version 2 -----
    int n; // la taille du vecteur
    K *v; // pointeur sur les n valeurs
    A() { cerr <<" Pas de constructeur pas défaut " << endl; exit(1); }
    A(const A& a) :n(a.n),v(new K[a.n]) // constructeur par copie
        { operator=(a); }
    A(int i) : n(i),v(new K[i]) { assert(v); } // constructeur
    A& operator=(A &a) { // copie
        assert(n==a.n);
        for(int i=0;i<n;i++) v[i]=a.v[i];
        return *this;}
    ~A() {delete [] v;} // destructeur
    K & operator[](int i) const {assert(i>=0 && i <n);return v[i];}
};
```

Maintenant nous voulons ajouter les opérations vectorielles $+$, $-$, $*$, ...

```
class A { public: // version 3 -----
    int n; // la taille du vecteur
    K *v; // pointeur sur les n valeurs
    A() { cerr <<" Pas de constructeur pas défaut " << endl; exit(1); }
    A(const A& a) :n(a.n),v(new K[a.n]) { operator=(a); }
    A(int i) : n(i),v(new K[i]) { assert(v); } // constructeur
    A& operator=(A &a) {assert(n==a.n);
        for(int i=0;i<n;i++) v[i]=a.v[i];
        return *this}
    ~A() {delete [] v;} // destructeur
    K & operator[](int i) const {assert(i>=0 && i <n);return v[i];}
```



```

A operator+(const &a) const; // addition
A operator*(K &a) const; // espace vectoriel à droite

private: // constructeur privé pour faire des optimisations
A(int i, K* p) : n(i), v(p) {assert(v);}
friend A operator*(const K& a, const A& ); // multiplication à gauche
};

```

Il faut faire attention dans les paramètres d'entrée et de sortie des opérateurs. Il est clair que l'on ne veut pas travailler sur des copies, mais la sortie est forcément un objet et non une référence sur un objet car il faut allouer de la mémoire dans l'opérateur et si l'on retourne une référence aucun destructeur ne sera appelé et donc cette mémoire ne sera jamais libérée.

```

// version avec avec une copie du tableau au niveau du return
A A::operator+(const A &a) const {
A b(n); assert(n == a.n);
for (int i=0; i<n; i++) b.v[i] = v[i]+a.v[i];
return b; // ici l'opérateur A(const A& a) est appelé
}

```

Pour des raisons optimisation nous ajoutons un nouveau constructeur `A(int, K*)` qui évitera de faire une copie du tableau.

```

// --- version optimisée sans copie---
A A::operator+(const A &a) const {
K *b(new K[n]); assert(n == a.n);
for (int i=0; i<n; i++) b[i] = v[i]+a.[i];
return A(n,b); // ici l'opérateur A(n,K*) ne fait pas de copie
}

```

Pour la multiplication par un scalaire à droite on a :

```

// --- version optimisée ----
A A::operator*(const K &a) const {
K *b(new K[n]); assert(n == a.n);
for (int i=0; i<n; i++) b[i] = v[i]*a;
return A(n,b); // ici l'opérateur A(n,K*) ne fait pas de copie
}

```

Pour la version à gauche, il faut définir `operator*` extérieurement à la classe car le terme de gauche n'est pas un vecteur.

```

A operator*(const K &a, const T &c) {
K *b(new K[n]); assert(n == a.n);
for (int i=0; i<n; i++) b[i] = c[i]*a;
return A(n,b); // attention c'est opérateur est privé donc
// cette fonction doit est ami ( friend) de la classe
}

```

Maintenant regardons ce qui est exécuté dans le cas d'une expression vectorielle.

```

int n=100000;
A a(n),b(n),c(n),d(n);
... // initialisation des tableaux a,b,c
d = (a+2.*b)+c*2.0;

```

voilà le pseudo code généré avec les 3 fonctions suivantes : `add(a,b,ab)`, `mulg(s,b,sb)`, `muld(a,s,as)`, `copy(a,b)` où le dernier argument retourne le résultat.

```

A a(n),b(n),c(n),d(n);
A t1(n),t2(n),t3(n),t4(n);
muld(2.,b),t1); // t1 = 2.*b
add(a,t1,t2); // t2 = a+2.*b
mulg(c,2.,t3); // t3 = c*2.
add(t2,t3,t4); // t4 = (a+2.*b)+c*2.0;
copy(t4,d); // d = (a+2.*b)+c*2.0;

```

Nous voyons que quatre tableaux intermédiaires sont créés ce qui est excessif. D'où l'idée de ne pas utiliser toutes ces possibilités car le code généré sera trop lent.

Remarque 2. *Il est toujours possible de créer des classes intermédiaires pour des opérations prédéfinies afin obtenir se code générer :*

```

A a(n),b(n),c(n),d(n);
for (int i;i<n;i++)
    d[i] = (a[i]+2.*b[i])+c[i]*2.0;

```

Ce cas me paraît trop compliquer, mais nous pouvons optimiser raisonnablement toutes les combinaisons linéaires à 2 termes.

Mais, il est toujours possible d'éviter ces problèmes en utilisant les opérateurs `+=`, `-=`, `*=`, `/=` ce que donnerai de ce cas

```

A a(n),b(n),c(n),d(n);
for (int i;i<n;i++)
    d[i] = (a[i]+2.*b[i])+c[i]*2.0;

```

D'où l'idée de découper les classes vecteurs en deux types de classe les classes de terminer par un `_` sont des classes sans allocation (cf. `new`), et les autres font appel à l'allocateur `new` et au déallocateur `delete`. De plus comme en fortran 90, il est souvent utile de voir une matrice comme un vecteur ou d'extraire une ligne ou une colonne ou même une sous-matrice. Pour pouvoir faire tous cela comme en fortran 90, nous allons considère un tableau comme un nombre d'élément n , un incrément s et un pointeur v et du tableau suivant de même type afin de extraire des sous-tableau.

5.2.2 les classes RNM

Nous définissons des classes tableaux à un, deux ou trois indices avec ou sans allocation. Ces tableaux est défini par un pointeur sur les valeurs et par la forme de l'indice (class `ShapeOfArray`) qui donne la taille, le pas entre de valeur et le tableau suivant de même type (ces deux données supplémentaire permettent extraire des colonnes ou des lignes de matrice, ...).

La version est dans le fichier « tar compressé » <http://www.ann.jussieu.fr/~hecht/ftp/cpp/RNM-v3.tar.gz>.

Nous voulons faire les opérations vectorielles classiques sur A, C, D tableaux de type $\text{KN}\langle R \rangle$ suivante par exemples :

```
A = B; A += B; A -= B; A = 1.0; A = 2*.C;
A = A+B; A = 2.0*C+ B; C = 3.*A-5*B;
  A /= C;  A *=C;                               // .. non standard ..
R c = A[i];
A[j] = c;
```

Pour des raisons évidentes nous ne sommes pas allés plus loin que des combinaisons linéaires à plus de deux termes. Toutes ces opérations sont faites sans aucune allocation et avec une seule boucle.

De plus nous avons défini, les tableaux 1,2 ou 3 indices, il est possible extraire une partie d'un tableau, une ligne ou une colonne.

Attention, il y a deux types de classe les classes avec un `_` en fin de nom, et les autre sans. Les classes avec un `_` en fin de nom, ne font aucune opération d'allocation ou destruction de mémoire dynamique, c'est-à-dire qui n'y a aucun opérateur `new` ou `delete` dans le code associé. Ces classes tableaux peuvent être vue comme une généralisation de la notion de références sur un tableau. Elle permet de donner un nom a une tranche d'un tableau, comme par exemple :

```
KN<double> a(10);                               // un tableau de 10 valeurs qui est alloué
a=100.;                                         // met tous les 10 valeurs de a à 100.
KN<double> b(a);                               // le tableau de 10 valeurs avec le même pointeur
KN<double> c(a);                               // un autre tableau qui est la copie de a.
                                               // la preuve
a[1]=1.;                                       // => b[1] == 1. car &a[i] == &b[i]
                                               // mais bien sur c[1] == 100. car &c[i] != &a[i]
```

Voilà le début du code de la classe `KN_` :

```
template<class R>
class KN_: public ShapeOfArray {
protected:
  R *v;                                         // le pointeur du tableau v[i x s], i ∈ [0..N()
public:
  typedef R K;                                 // type of data
                                               // les constructeurs a partir d'un pointeur
                                               // pointeur + n
  KN_(R *u, long nn);                          // pointeur + n + valeurs avec un pas de s
  KN_(R *u, long nn, long s);                 // le constructeur par copy
                                               // des méthodes
  long N() const {return n;}                  // indice dans i ∈ [0..N()
  bool unset() const { return !v;}
  void set(R * vv, int nn, int st=1, int nx=-1) {v=vv;n=nn;step=st;next=nx;}
  long size() const {return step*n*step;n;}   // taille alloué

  // remarque s est le pas (step) du tableau (généralement s = 1)
  R min() const;                             // min_{i ∈ [0..N()]} v[i s]
```

```

R max() const; //  $\max_{i \in [0..N[} v[i]$ 
R sum() const; //  $\sum_{i \in [0..N[} v[i]$ 
double norm() const; //  $\sum_{i \in [0..N[} |v[i]|^2$ 
double l2() const; //  $\left( \sum_{i \in [0..N[} v[i]^2 \right)^{1/2}$ 
double l1() const; //  $\sum_{i \in [0..N[} |v[i]|$ 
double linfty() const; //  $\max_{i \in [0..N[} |v[i]|$ 
double lp(double p) const; //  $\left( \sum_{i \in [0..N[} v[i]^p \right)^{1/2}$ 

// pour conversion en pointeur
operator R *() const {return v;} // transforme un KN_ en pointeur

KN_ operator()(const SubArray & sa) const // la fonction pour prendre un
{ return KN_(*this,sa); } // sous tableau (SubArray(N,debut=0,pas=1))

... + tous les opérateurs =, +=, -=, *=, /=

// Operation avec des matrices VirtualMatrice
KN_& operator =(const typename VirtualMatrice<R>::plusAx & Ax)
{ *this=R(); // mise à 0 (le constructeur R() rend 0 de type R)
  Ax.A->addMatMul(Ax.x,*this);return *this;}

KN_& operator +=(const typename VirtualMatrice<R>::plusAx & Ax)
{ Ax.A->addMatMul(Ax.x,*this);return *this;}

.... etc
};

```

Maintenant, Voilà les constructeurs et le destructeur, les fonctions d'allocations de la classe KN qui dérive de KN_ :

```

template<class R>
class KN :public KN_<R> { public:
  typedef R K;
  KN() : KN_<R>(0,0) {} // constructeur par défaut tableau le longueur nulle
  KN(long nn); // construit un KN de longueur nn
  KN(long nn, R * p); // construit un KN de longueur nn initiales le tableau p
  KN(long nn,R (*f)(long i) ); // construit KN (f(i))i=[0..nn[
  KN(long nn,const R & a); // construit un KN (a)i=[0..nn[
  template<class S> KN(const KN_<S> & s); // construit par copie
  template<class S>
    KN(const KN_<S> & s,R (*f)(S) ); // construit (f(s[i]))i=[0..s.N()[
  KN(const KN<R> & u); // construit par copie
  void resize(long nn); // pour redimensionner le tableau
  ~KN(){delete [] this->v;} // le destructeur
  ...
};

```

Et voilà de la classe VirtualMatrice la raccourcie qui modélise, une matrice. Une matrice sera une classe dérivée de VirtualMatrice, qui aura défini la méthode void addMatMul(const KN_<R> & x, KN_<R> & y) const qui ajoute à y le produit matrice vecteur.

```
template<class R>
struct VirtualMatrice { public:
    virtual void addMatMul(const KN_<R> & x, KN_<R> & y) const =0;
    ...
                                // pour stocker les données de l'opération += A*x
    struct plusAx { const VirtualMatrice * A; const KN_<R> & x;
    plusAx( const VirtualMatrice * B, const KN_<R> & y) :A(B),x(y) {} };

    virtual ~VirtualMatrice(){}
};
```

Voilà, un exemple très complet des possibilités de classes.

```
#include<RNM.hpp>

....

typedef double R;
KNM<R> A(10,20); // un matrice
. . .
KN_<R> L1(A(1, '.')); // la ligne 1 de la matrice A;
KN<R> cL1(A(1, '.')); // copie de la ligne 1 de la matrice A;
KN_<R> C2(A('.', 2)); // la colonne 2 de la matrice A;
KN<R> cC2(A('.', 2)); // copie de la colonne 2 de la matrice A;
KNM_<R> pA(FromTo(2, 5), FromTo(3, 7)); // partie de la matrice A(2:5,3:7)
// vue comme un matrice 4x5

KNM B(n, n);
B(SubArray(n, 0, n+1)) // le vecteur diagonal de B;
KNM_ Bt(B.t()); // la matrice transpose sans copie
```

Pour l'utilisation, utiliser l'ordre #include "RNM.hpp", et les flags de compilation -DCHECK_KN ou en définissant la variable du préprocesseur cpp du C++ avec l'ordre #defined CHECK_KN, avant la ligne include.

Les définitions des classes sont faites dans 4 fichiers RNM.hpp, RNM_tpl.hpp, RNM_op.hpp, RNM_op.hpp.

Pour plus de détails voici un exemple d'utilisation assez complet.

5.2.3 Exemple d'utilisation

```
namespace std

#define CHECK_KN
#include "RNM.hpp"
#include "assert.h"
```

```

using namespace std;
//    definition des 6 types de base des tableaux a 1,2 et 3 parametres
typedef double R;
typedef KN<R> Rn;
typedef KN_<R> Rn_;
typedef KNM<R> Rnm;
typedef KNM_<R> Rnm_;
typedef KNMK<R> Rnmk;
typedef KNMK_<R> Rnmk_;
R f(int i){return i;}
R g(int i){return -i;}
int main()
{
    const int n= 8;
    cout << "Hello World, this is RNM use!" << endl << endl;
    Rn a(n,f),b(n),c(n);
    b =a;
    c=5;
    b *= c;

    cout << " a = " << (KN_<const_R>) a << endl;
    cout << " b = " << b << endl;

//    les operations vectorielles

    c = a + b;
    c = 5. *b + a;
    c = a + 5. *b;
    c = a - 5. *b;
    c = 10.*a - 5. *b;
    c = 10.*a + 5. *b;
    c += a + b;
    c += 5. *b + a;
    c += a + 5. *b;
    c += a - 5. *b;
    c += 10.*a - 5. *b;
    c += 10.*a + 5. *b;
    c -= a + b;
    c -= 5. *b + a;
    c -= a + 5. *b;
    c -= a - 5. *b;
    c -= 10.*a - 5. *b;
    c -= 10.*a + 5. *b;

    cout <<" c = " << c << endl;
    Rn u(20,f),v(20,g);
//    2 tableaux u,v de 20
//    initialiser avec  $u_i = f(i), v_j = g(i)$ 
//    Une matrice  $n+2 \times n$ 

    Rnm A(n+2,n);

    for (int i=0;i<A.N();i++) //    ligne
        for (int j=0;j<A.M();j++) //    colonne
            A(i,j) = 10*i+j;

    cout << "A=" << A << endl;
    cout << "Ai3=A('.', 3) = " << A('.', 3) << endl; //    la colonne 3
    cout << "Alj=A( 1 ,'.') = " << A( 1 ,'.') << endl; //    la ligne 1
    Rn CopyAi3(A('.', 3)); //    une copie de la colonne 3
}

```

```

cout << "CopyAi3 = " << CopyAi3;

Rn_ Ai3(A('.', 3 )); // la colonne 3 de la matrice
CopyAi3[3]=100;
cout << CopyAi3 << endl;
cout << Ai3 << endl;

assert( & A(0,3) == & Ai3(0)); // verification des adresses

Rnm S(A(SubArray(3),SubArray(3))); // sous matrice 3x3

Rn_ Sii(S,SubArray(3,0,3+1)); // la diagonal de la matrice sans copy

cout << "S= A(SubArray(3),SubArray(3) = " << S <<endl;
cout << "Sii = " << Sii <<endl;
b = 1; // Rn Ab(n+2) = A*b; error

Rn Ab(n+2);
Ab = A*b;
cout << " Ab = A*b =" << Ab << endl;

Rn_ u10(u,SubArray(10,5)); // la partie [5,5+10[ du tableau u
cout << "u10 " << u10 << endl;
v(SubArray(10,5)) += u10;
cout << " v = " << v << endl;
cout << " u(SubArray(10)) " << u(SubArray(10)) << endl;
cout << " u(SubArray(10,5)) " << u(SubArray(10,5)) << endl;
cout << " u(SubArray(8,5,2)) " << u(SubArray(8,5,2))
<< endl;

cout << " A(5, '.') [1] " << A(5, '.') [1] << " " << " A(5,1) = "
<< A(5,1) << endl;
cout << " A('.', 5) (1) = " << A('.', 5) (1) << endl;
cout << " A(SubArray(3,2),SubArray(2,4)) = " << endl;
cout << A(SubArray(3,2),SubArray(2,4)) << endl;
A(SubArray(3,2),SubArray(2,4)) = -1;
A(SubArray(3,2),SubArray(2,0)) = -2;
cout << A << endl;

Rnmk B(3,4,5);
for (int i=0;i<B.N();i++) // ligne
    for (int j=0;j<B.M();j++) // colonne
        for (int k=0;k<B.K();k++) // ....
            B(i,j,k) = 100*i+10*j+k;
cout << " B = " << B << endl;
cout << " B(1 ,2 , '.') " << B(1 ,2 , '.') << endl;
cout << " B(1 , '.', 3 ) " << B(1 , '.', 3 ) << endl;
cout << " B('.', 2 , 3 ) " << B('.', 2 , 3 ) << endl;
cout << " B(1 , '.', '.') " << B(1, '.', '.') << endl;
cout << " B('.', 2 , '.') " << B('.', 2 , '.') << endl;
cout << " B('.', '.', 3 ) " << B('.', '.', 3 ) << endl;

cout << " B(1:2,1:3,0:3) = "
<< B(SubArray(2,1),SubArray(3,1),SubArray(4,0)) << endl;

```

```

Rnmk Bsub(B(FromTo(1,2),FromTo(1,3),FromTo(0,3))) ;
B(SubArray(2,1),SubArray(3,1),SubArray(4,0)) = -1 ;
B(SubArray(2,1),SubArray(3,1),SubArray(4,0)) += -1 ;
cout << " B      = " << B << endl ;
cout << Bsub << endl ;

return 0 ;
}

```

5.2.4 Un resolution de système linéaire avec le gradient conjugué

L'algorithme du gradient conjugué présenté dans cette section est utilisé pour résoudre le système

linéaire $Ax = b$, où A est une matrice symétrique positive $n \times n$.

Cet algorithme est basé sur la minimisation de la fonctionnelle quadratique $E : \mathbb{R}^n \rightarrow \mathbb{R}$ suivante :

$$E(x) = \frac{1}{2}(Ax, x)_C - (b, x)_C,$$

où $(\cdot, \cdot)_C$ est le produit scalaire associé à une matrice C , symétrique définie positive de \mathbb{R}^n .

Le gradient conjugué preconditionné

Algorithme 1.

soient $x^0 \in \mathbb{R}^n$, ε , C donnés

$$G^0 = Ax^0 - b$$

$$H^0 = -CG^0$$

- pour $i = 0$ à n

$$\rho = -\frac{(G^i, H^i)}{(H^i, AH^i)}$$

$$x^{i+1} = x^i + \rho H^i$$

$$G^{i+1} = G^i + \rho AH^i$$

$$\gamma = \frac{(G^{i+1}, G^{i+1})_C}{(G^i, G^i)_C}$$

$$H^{i+1} = -CG^{i+1} + \gamma H^i$$

si $(G^{i+1}, G^{i+1})_C < \varepsilon$ stop

Théorème 5.1. Notons $\mathcal{E}_C(x) = \sqrt{(Ax - \bar{x}, x - \bar{x})_C}$, l'erreur dans la norme de A preconditionné, où \bar{x} est la solution du problème. Alors l'erreur à l'itération k un gradient conjugué est majoré :

$$\mathcal{E}_C(x^k) \leq 2 \left(\frac{\sqrt{K_C(A)} - 1}{\sqrt{K_C(A)} + 1} \right)^k \mathcal{E}_C(x^0)$$

où $K_C(A)$ est le conditionnement de la matrice CA , c'est à dire $K_C(A) = \frac{\lambda_1^C}{\lambda_n^C}$ où λ_1^C (resp. λ_n^C) est la plus petite (resp. grande) valeur propre de matrice CA .

Le demonstration est technique et est faite dans (Lascaux et Théodor, chap 8.3) Voila comment écrire un gradient conjugué avec ces classes.

5.2.5 Gradient conjugué préconditionné

Listing 5:

(GC.hpp)

```

// exemple de programmation du gradient conjugué preconditionnée
template<class R, class M, class P>
int GradientConjugué(const M & A, const P & C, const KN<R> &b, KN<R> &x,
                    int nbitermax, double eps)
{
    int n=b.N();
    assert(n==x.N());
    KN<R> g(n), h(n), Ah(n), & Cg(Ah); // on utilise Ah pour stocke Cg
    g = A*x;
    g -= b; // g = Ax-b
    Cg = C*g; // gradient preconditionne
    h =-Cg;
    R g2 = (Cg,g);
    R reps2 = eps*eps*g2; // epsilon relatif
    for (int iter=0; iter<=nbitermax; iter++)
    {
        Ah = A*h;
        R ro = - (g,h) / (h,Ah); // ro optimal (produit scalaire usuel)
        x += ro *h;
        g += ro *Ah; // plus besoin de Ah, on utilise avec Cg optimisation
        Cg = C*g;
        R g2p=g2;
        g2 = (Cg,g);
        cout << iter << " ro = " << ro << " ||g||^2 = " << g2 << endl;
        if (g2 < reps2) {
            cout << iter << " ro = " << ro << " ||g||^2 = " << g2 << endl;
            return 1; // ok
        }
        R gamma = g2/g2p;
        h *= gamma;
        h -= Cg; // h = -Cg * gamma * h
    }
    cout << " Non convergence de la méthode du gradient conjugué " <<endl;
    return 0;
}

// la matrice Identite -----
template <class R>
class MatriceIdentite: VirtualMatrice<R> { public:
    typedef VirtualMatrice<R>::plusAx plusAx;
    MatriceIdentite() {};
    void addMatMul(const KN<R> & x, KN<R> & Ax) const { Ax+=x; }
    plusAx operator*(const KN<R> & x) const {return plusAx(this, x);}
};

```

5.2.6 Test du gradient conjugué

Pour finir voilà, un petit programme pour tester le GC sur cas différent. Le troisième cas étant la résolution de l'équation au différentielle 1d : $-u'' = 1$ sur $[0, 1]$ avec comme conditions aux limites $u(0) = u(1) = 0$, par la méthode de l'élément fini. La solution exact est $f(x) = x(1 - x)/2$, nous vérifions donc l'erreur sur le resultat.

Listing 6:

(GradConjugué.cpp)

```
#include <fstream>
#include <cassert>
#include <algorithm>

using namespace std;

#define KN_CHECK
#include "RNM.hpp"
#include "GC.hpp"

typedef double R;
class MatriceLaplacien1D: VirtualMatrice<R> { public:
    MatriceLaplacien1D() {} ;
    void addMatMul(const KN<R> & x, KN<R> & Ax) const ;
    plusAx operator*(const KN<R> & x) const {return plusAx(*this, x) ;}
};

void MatriceLaplacien1D::addMatMul(const KN<R> & x, KN<R> & Ax) const {
    int n= x.N(), n_1=n-1 ;
    double h=1./(n_1), h2= h*h, d = 2/h, d1 = -1/h ;
    R Ax0=Ax[0], Axn_1=Ax[n_1] ;
    Ax=0 ;
    for (int i=1; i< n_1; i++)
        Ax[i] = (x[i-1] +x[i+1]) * d1 + x[i]*d ;

    Ax[0]=x[0] ;
    Ax[n_1]=x[n_1] ;
}

int main(int argc, char ** argv)
{
    typedef KN<double> Rn ;
    typedef KN<double> Rn_ ;
    typedef KNM<double> Rnm ;
    typedef KNM<double> Rnm_ ;
    {
        int n=10 ;
        Rnm A(n, n), C(n, n), Id(n, n) ;
        A=-1 ;
        C=0 ;
        Id=0 ;
        Rn_ Aii(A, SubArray(n, 0, n+1)) ; // la diagonal de la matrice A sans copy
        Rn_ Cii(C, SubArray(n, 0, n+1)) ; // la diagonal de la matrice C sans copy
        Rn_ Idii(Id, SubArray(n, 0, n+1)) ; // la diagonal de la matrice Id sans copy
    }
}
```

```

for (int i=0;i<n;i++)
    Cii[i]= 1/(Aii[i]=n+i*i*i);
Idii=1;
cout << A;
Rn x(n),b(n),s(n);
for (int i=0;i<n;i++) b[i]=i;
cout << "GradientConjugue preconditionne par la diagonale " << endl;
x=0;
GradientConjugue(A,C,b,x,n,1e-10);
s = A*x;
cout << " solution : A*x= " << s << endl;
cout << "GradientConjugue preconditionnee par la identity " << endl;
x=0;
GradientConjugue(A,MatriceIdentite<R>(),b,x,n,1e-6);
s = A*x;
cout << s << endl;
}
{
cout << "GradientConjugue laplacien 1D par la identity " << endl;
int N=100;
Rn b(N),x(N);
R h= 1./(N-1);
b= h;
b[0]=0;
b[N-1]=0;
x=0;
R t0=CPUtime();
GradientConjugue(MatriceLaplacien1D(),MatriceIdentite<R>(),b,x,N,1e-5);
cout << " Temps cpu = " << CPUtime() - t0<< "s" << endl;
R err=0;
for (int i=0;i<N;i++)
    {
    R xx=i*h;
    err= max(fabs(x[i]- (xx*(1-xx)/2)),err);
    }
cout << "Fin err=" << err << endl;
}
return 0;
}

```

5.2.7 Sortie du test

```

10x10 :
    10  -1  -1  -1  -1  -1  -1  -1  -1  -1
    -1  11  -1  -1  -1  -1  -1  -1  -1  -1
    -1  -1  18  -1  -1  -1  -1  -1  -1  -1
    -1  -1  -1  37  -1  -1  -1  -1  -1  -1
    -1  -1  -1  -1  74  -1  -1  -1  -1  -1
    -1  -1  -1  -1  -1  135  -1  -1  -1  -1
    -1  -1  -1  -1  -1  -1  226  -1  -1  -1
    -1  -1  -1  -1  -1  -1  -1  353  -1  -1
    -1  -1  -1  -1  -1  -1  -1  -1  522  -1
    -1  -1  -1  -1  -1  -1  -1  -1  -1  739

```

```
      GradienConjuge preconditionne par la diagonale
6  ro = 0.990712 ||g||^2 = 1.4253e-24
  solution : A*x= 10      :      1.60635e-15  1 2 3 4 5 6 7 8 9
```

```
GradienConjuge preconditionnee par la identity
9  ro = 0.0889083 ||g||^2 = 2.28121e-15
10      :      6.50655e-11      1 2 3 4 5 6 7 8 9
```

```
GradienConjuge laplacien 1D preconditionnee par la identity
48  ro = 0.00505051 ||g||^2 = 1.55006e-32
     Temps cpu = 0.02s
     Fin err=5.55112e-17
```

Modifier, l'exemple `GradConjugue.cpp`, pour résoudre le problème suivant, trouver $u(x, t)$ une solution

$$\frac{\partial u}{\partial t} - \Delta u = f; \quad \text{dans }]0, L[$$

$$\text{pour } t = 0, u(x, 0) = u_0(x) \quad \text{et } u(0, t) = u(L, t) = 0$$

en utilisant un θ schéma pour discrétiser en temps, c'est à dire que

$$\frac{u^{n+1} - u^n}{\Delta t} - \Delta(\theta u^{n+1} + (1 - \theta)u^n) = f; \quad \text{dans }]0, L[$$

où u^n est une approximation de $u(x, n\Delta t)$, faite avec des éléments finis P_1 , avec un maillage régulier de $]0, L[$ en M éléments. les fonctions élémentaires seront noté w^i , avec pour $i = 0, \dots, M$, avec $x_i = \frac{iN}{L}$

$$w^i|_{x_{i-1}, x_i[\cup]0, L[} = \frac{x - x_i}{x_{i-1} - x_i}, \quad w^i|_{]x_i, x_{i+1}[\cup]0, L[} = \frac{x - x_i}{x_{i+1} - x_i}, \quad w^i|_{]0, L[\setminus]x_{i-1}, x_{i+1}[} = 0$$

C'est a dire qu'il faut commencer par construire du classe qui modélise la matrice

$$\mathcal{M}_{\alpha\beta} = \left(\int_{]0, L[} \alpha w^i w^j + \beta (w^i)' (w^j)' \right)_{i=1 \dots M, j=1 \dots M}$$

en copiant la classe `MatriceLaplacien1D`.

Puis, il suffit, d'approcher le vecteur $F = (f_i)_{i=0 \dots M} = \left(\int_{]0, L[} f w^i \right)_{i=0 \dots M}$ par le produit $F_h = \mathcal{M}_{1,0} (f(x_i))_{i=1, M}$, ce qui revient à remplacer f par

$$f_h = \sum_i f(x_i) w^i$$

Exercice 7.

Q1 Ecrire l'algorithme mathématiquement, avec des matrices

Q2 Transcrire l'algorithme

Q3 Visualiser les résultat avec gnuplot, pour cela il suffit de crée un fichier par pas de temps contenant la solution, stocker dans un fichier, en inspirant de

```
#include<sstream>
#include<ofstream>
#include<iostream>
....
stringstream ff;
ff << "sol-" << temps << ends;
cout << " ouverture du fichier" << ff.str.c_str() << endl;
{
    ofstream file(ff.str.c_str());
    for (int i=0; i<=M; ++i)
        file << x[i] << endl;
} // fin bloque => destruction de la variable file
// => fermeture du fichier
...
```

6 Méthodes d'éléments finis P_1 Lagrange

6.1 Espace affine, convexifié, et simplexe

Définition 6.1. Dans un espace affine réel, le barycentre de $(\rho_i, P_i)_{i=1,n} \in (\mathbb{R} \times A)^n$ telle que $\sum_{i=1}^n \lambda_i \neq 0$ est l'unique point $G = \text{bar}((\lambda_i, P_i)_{i=1,n}) \in A$ telle que

$$\sum_{i=1}^n \lambda_i \overrightarrow{GP_i} = O.$$

Et si cette espace affine A est plongé dans un espace vectoriel, alors

$$G = \frac{\sum_{i=0}^n \lambda_i P_i}{\sum_{i=0}^n \lambda_i}$$

Définition 6.2. Par définition, si f est une fonction affine, alors cette fonction commute avec les barycentres, c'est-à-dire $f(\text{bar}((\lambda_i, P_i)_{i=1,n})) = \text{bar}((\lambda_i, f(P_i))_{i=1,n})$, ou si l'espace affine est plongé dans un espace vectoriel, on a

$$\text{si } \sum_{i=1}^n \lambda_i = 1, \quad \text{alors } f\left(\sum_{i=1}^n \lambda_i x_i\right) = \sum_{i=1}^n \lambda_i f(x_i) \quad (1)$$

Définition 6.3. Le convexifié d'un ensemble S de points de \mathbb{R}^d est noté $\mathcal{C}(S)$ est le plus petit convexe contenant S et si l'ensemble est fini (i.e. $S = \{x^i, i = 1, \dots, n\}$) alors nous avons :

$$\mathcal{C}(S) = \left\{ \sum_{i=1}^n \lambda_i x^i : \forall (\lambda_i)_{i=1,\dots,n} \in \mathbb{R}_+^n, \text{ tel que } \sum_{i=1}^n \lambda_i = 1 \right\}$$

Définition 6.4. Un k -simplexe (P^0, \dots, P^k) est le convexifié des $k + 1$ points de \mathbb{R}^d affine indépendante (donc $k \leq d$)

- une arête ou un segment est un 1-simplex,
- un triangle est un 2-simplexe,
- un tétraèdre est un 3-simplexe ;

La mesure signée d'un d -simplexe $K = (P^0, \dots, P^d)$ en dimension d est donnée par

$$\text{mes}(P^0, \dots, P^d) = \frac{-1^d}{d!} \det \begin{vmatrix} P_1^0 & \dots & P_1^d \\ \vdots & \dots & \vdots \\ P_d^0 & \dots & P_d^d \\ 1 & \dots & 1 \end{vmatrix} = \frac{1}{d!} \det \left| \overrightarrow{P^0 P^1} \dots \overrightarrow{P^0 P^d} \right|$$

et le d -simplexe sera dit positif si sa mesure est positive.

les p -simplexe d'un k -simplexe sont formés avec $p + 1$ points distinctes parmi (P^0, \dots, P^d) . Les ensembles de k -simplexe

- des sommets seront l'ensemble des $k + 1$ points (0-simplexe),
- des arêtes seront l'ensemble des $\frac{(k+1) \times k}{2}$ 1-simplexe ,
- des triangles seront l'ensemble des $\frac{(k+1) \times k \times (k-1)}{6}$ 2-simplexe ,
- des hyperfaces seront l'ensemble des $\frac{(k+1) \times k}{2}$ $(d - 1)$ -simplexe ,
- Les coordonnées barycentriques d'un d -simplex $K = (P^0, \dots, P^d)$ sont des $d + 1$ fonctions affines de \mathbb{R}^d dans \mathbb{R} noté $\lambda_j^K, j = 0, \dots, d$ et sont défini par

$$\forall x \in \mathbb{R}^d; \quad x = \sum_{i=0}^d \lambda_i^K(x) P^i; \quad \text{et} \quad \sum_{i=0}^d \lambda_i^K(x) = 1 \quad (2)$$

on a $\lambda_i^K(P^j) = \delta_{ij}$ où δ_{ij} est le symbole de Kroneker. Et les formules de Cramers nous donnent :

$$\lambda_i^K(x) = \frac{\text{mes}(P^0, \dots, P^{i-1}, x, P^{i+1}, \dots, P^d)}{\text{mes}(P^0, \dots, P^{i-1}, P^i, P^{i+1}, \dots, P^d)}$$

- Le gradient de coordonnée barycentrique est donnée par la formule suivante

$$\nabla \lambda_i^K(x) = \frac{-1^{d+i}}{|K|d!} \overrightarrow{P^{n_{i,1}} P^{n_{i,2}}} \wedge \dots \wedge \overrightarrow{P^{n_{i,1}} P^{n_{i,d}}}$$

où $|K|$ est la mesure signée de K , les $(n_{i,j})_{j=1}^d$ pour i fixé est la suite croissante des nombres sans l'élément i , c'est-à-dire $(n_{i,1}, \dots, n_{i,d}) = (0, \dots, i-1, i+1, \dots, d)$, où le produit vectoriel est l'application $(d-1)$ -linéaire alternée $(\mathbb{R}^d)^{d-1} \mapsto \mathbb{R}^d$ qui est la généralisation du produit vectoriel dans \mathbb{R}^d , et qui est définie par la formule suivante :

$$\forall y \in \mathbb{R}^d; \quad x^1 \wedge \dots \wedge x^{d-1} \cdot y = \det|x^1, \dots, x^{d-1}, y|$$

Démonstration.

$$\begin{aligned} D\lambda_i^K(x)y &= \frac{-1^d}{|K|d!} \det \begin{vmatrix} P_1^0 & \dots & P_1^{i-1} & y_1 & P_1^{i+1} & \dots & P_1^d \\ \vdots & \dots & \vdots & \vdots & \vdots & \dots & \vdots \\ P_d^0 & \dots & P_d^{i-1} & y_d & P_d^{i+1} & \dots & P_d^d \\ 1 & \dots & 1 & 0 & 1 & \dots & 1 \end{vmatrix} \\ &= \frac{-1^{d-d+i}}{|K|d!} \det \begin{vmatrix} P_1^0 & \dots & P_1^{i-1} & P_1^{i+1} & \dots & P_1^d & y_1 \\ \vdots & \dots & \vdots & \vdots & \dots & \vdots & \vdots \\ P_d^0 & \dots & P_d^{i-1} & P_d^{i+1} & \dots & P_d^d & y_d \\ 1 & \dots & 1 & 1 & \dots & 1 & 0 \end{vmatrix} \\ &= \frac{-1^{d-d+i}}{|K|d!} \det \begin{vmatrix} P_1^{n_{i,1}} & \dots & P_1^{n_{i,d}} & y_1 \\ \vdots & \dots & \vdots & \vdots \\ P_d^{n_{i,1}} & \dots & P_d^{n_{i,d}} & y_d \\ 1 & \dots & 1 & 0 \end{vmatrix} \\ &= \frac{-1^i}{|K|d!} \det \begin{vmatrix} P_1^{n_{i,1}} & \overrightarrow{P_1^{n_{i,1}} P_1^{n_{i,2}}} & \dots & \overrightarrow{P_1^{n_{i,1}} P_1^{n_{i,d}}} & y_1 \\ \vdots & \vdots & \dots & \vdots & \vdots \\ P_d^{n_{i,1}} & \overrightarrow{P_d^{n_{i,1}} P_d^{n_{i,2}}} & \dots & \overrightarrow{P_d^{n_{i,1}} P_d^{n_{i,d}}} & y_d \\ 1 & 0 & \dots & 0 & 0 \end{vmatrix} \\ &= \frac{-1^{i+d}}{|K|d!} \overrightarrow{P^{n_{i,1}} P^{n_{i,2}}} \wedge \dots \wedge \overrightarrow{P^{n_{i,1}} P^{n_{i,d}}} \cdot y \end{aligned}$$

□

Donc si $d = 2$ nous avons donc

$$\nabla \lambda_i^K(x) = \frac{-1^i}{2|K|} \overrightarrow{P^{n_{i,1}} P^{n_{i,2}} \perp}$$

où $\overrightarrow{PQ}^\perp$ est la rotation de $\pi/2$ du vecteur \overrightarrow{PQ} . Ce qui donne

$$\nabla \lambda_0^K(x) \frac{+1}{2|K|} \overrightarrow{P^1 P^2 \perp}, \quad \nabla \lambda_1^K(x) \frac{-1}{2|K|} \overrightarrow{P^0 P^2 \perp}, \quad \nabla \lambda_2^K(x) \frac{+1}{2|K|} \overrightarrow{P^0 P^1 \perp}$$

ce que l'on peut réécrire comme avec la convention $P^3 = P^0$ et $P^4 = P^1$:

$$\nabla \lambda_i^K(x) = \frac{+1}{2|K|} (\overrightarrow{P^{i+1} P^{i+2}})^\perp, \quad (3)$$

Et si $d = 3$ alors on a

$$\nabla \lambda_i^K(x) = \frac{-1^{i+1}}{6|K|} \overrightarrow{P^{n_{i,1}} P^{n_{i,2}}} \wedge \overrightarrow{P^{n_{i,1}} P^{n_{i,3}}}$$

avec la numérotation des sommets des faces suivante : $(n_{0,j})_{j=1,2,3} = (1, 2, 3)$, $(n_{1,j})_{j=1,2,3} = (0, 2, 3)$, $(n_{2,j})_{j=1,2,3} = (0, 1, 3)$, et $(n_{3,j})_{j=1,2,3} = (0, 1, 2)$.

Pour supprimer le -1^{i+1} il suffit d'utiliser la numérotation des sommets des faces suivante : $(\tilde{n}_{0,j})_{j=1,2,3} = (2, 1, 3)$, $(\tilde{n}_{1,j})_{j=2,1,3} = (0, 2, 3)$, $(\tilde{n}_{2,j})_{j=1,2,3} = (1, 0, 3)$, et $(\tilde{n}_{3,j})_{j=1,2,3} = (0, 1, 2)$.
Ce qui donne :

$$\nabla \lambda_i^K(x) = \frac{1}{6|K|} \overrightarrow{P^{\tilde{n}_{i,1}} P^{\tilde{n}_{i,2}}} \wedge \overrightarrow{P^{\tilde{n}_{i,1}} P^{\tilde{n}_{i,3}}} \quad (4)$$

6.2 Formule d'intégration

Let D be a N -dimensional bounded domain. For an arbitrary polynomials f of degree r , if we can find particular points $\vec{\xi}_j$, $j = 1, \dots, J$ in D and constants ω_j such that

$$\int_D f(\vec{x}) = \sum_{\ell=1}^L c_\ell f(\vec{\xi}_\ell) \quad (5)$$

then we have the error estimation (see Crouzeix-Mignot (1984)), and then there exists a constant $C > 0$ such that,

$$\left| \int_D f(\vec{x}) - \sum_{\ell=1}^L \omega_\ell f(\vec{\xi}_\ell) \right| \leq C|D|h^{r+1} \quad (6)$$

for any function $r + 1$ times continuously differentiable f in D , where h is the diameter of D and $|D|$ its measure (a point in the segment $[q^i q^j]$ is given as

$$\{(x, y) \mid x = (1-t)q_x^i + tq_x^j, y = (1-t)q_y^i + tq_y^j, 0 \leq t \leq 1\}.$$

6.2.1 Formule d'intégration sur le segment

L	point in $[q^i q^j](= t)$	ω_ℓ	exact on $P_k, k =$
1	1/2	$ q^i q^j $	1
2	$(1 \pm \sqrt{1/3})/2$	$ q^i q^j /2$	3
3	$(1 \pm \sqrt{3/5})/2$	$(5/18) q^i q^j $	5
	1/2	$(8/18) q^i q^j $	
4	$(1 \pm \frac{\sqrt{525+70\sqrt{30}}}{35})/2.$	$\frac{18-\sqrt{30}}{72} q^i q^j $	7
	$(1 \pm \frac{\sqrt{525-70\sqrt{30}}}{35})/2.$	$\frac{18+\sqrt{30}}{72} q^i q^j $	
5	$(1 \pm \frac{\sqrt{245+14\sqrt{70}}}{21})/2$	$\frac{322-13\sqrt{70}}{1800} q^i q^j $	9
	1/2	$\frac{64}{225} q^i q^j $	
	$(1 \pm \frac{\sqrt{245-14\sqrt{70}}}{21})/2$	$\frac{322+13\sqrt{70}}{1800} q^i q^j $	
2	-1	$ q^i q^j /2$	1
	+1	$ q^i q^j /2$	

where $|q^i q^j|$ is the length of segment $\overline{q^i q^j}$. For a part Γ_1 of Γ_h with the label "1", we can calculate the integral over Γ_1 by

$$\begin{aligned} \int_{\Gamma_1} f(x, y) ds &= \text{int1d}(\text{Th}, 1) (f) \\ &= \text{int1d}(\text{Th}, 1, \text{qfe}=\text{qf2pE}) (f) \end{aligned}$$

The integral over Γ_1, Γ_3 are given by

$$\int_{\Gamma_1 \cup \Gamma_3} f(x, y) ds = \text{int1d}(\text{Th}, 1, 3) (f)$$

6.2.2 Formule d'intégration sur le triangle

For each triangle $T_k = [q^{k_1} q^{k_2} q^{k_3}]$, the point $P(x, y)$ in T_k is expressed by the *area coordinate* as $P(\xi, \eta)$:

L	point in T_k	ω_ℓ	degree of exact
1	$\left(\frac{1}{3}, \frac{1}{3}\right)$	$ T_k $	1
3	$\left(\frac{1}{2}, \frac{1}{2}\right)$ $\left(\frac{1}{2}, 0\right)$ $\left(0, \frac{1}{2}\right)$	$ T_k /3$ $ T_k /3$ $ T_k /3$	2
7	$\left(\frac{1}{3}, \frac{1}{3}\right)$ $\left(\frac{6-\sqrt{15}}{21}, \frac{6-\sqrt{15}}{21}\right)$ $\left(\frac{6-\sqrt{15}}{21}, \frac{9+2\sqrt{15}}{21}\right)$ $\left(\frac{9+2\sqrt{15}}{21}, \frac{6-\sqrt{15}}{21}\right)$ $\left(\frac{6+\sqrt{15}}{21}, \frac{6+\sqrt{15}}{21}\right)$ $\left(\frac{6+\sqrt{15}}{21}, \frac{9-2\sqrt{15}}{21}\right)$ $\left(\frac{9-2\sqrt{15}}{21}, \frac{6+\sqrt{15}}{21}\right)$	$0.225 T_k $ $\frac{(155-\sqrt{15}) T_k }{1200}$ $\frac{(155-\sqrt{15}) T_k }{1200}$ $\frac{(155-\sqrt{15}) T_k }{1200}$ $\frac{(155+\sqrt{15}) T_k }{1200}$ $\frac{(155+\sqrt{15}) T_k }{1200}$ $\frac{(155+\sqrt{15}) T_k }{1200}$	5
3	$(0, 0)$ $(1, 0)$ $(0, 1)$	$ T_k /3$ $ T_k /3$ $ T_k /3$	1
15	see (?) for detail		7
21	see (?) for detail		9

6.3 Le problème et l'algorithme

Le problème est de résoudre numériquement l'équation de la chaleur dans un domaine Ω de \mathbb{R}^2 .

$$-\Delta u = f, \quad \text{dans } \Omega, \quad u = g \quad \text{sur } \partial\Omega. \quad (7)$$

Nous utiliserons la discrétisation par des éléments finis P_1 Lagrange construite sur un maillage \mathcal{T}_h de Ω . Notons V_h l'espace des fonctions éléments finis et V_{0h} les fonctions de V_h nulle sur bord de Ω_h (ouvert obtenu comme l'intérieur de l'union des triangles fermés de \mathcal{T}_h).

$$V_h = \{v \in C^0(\Omega_h) / \forall K \in \mathcal{T}_h, v|_K \in P_1(K)\} \quad (8)$$

Après utilisation de la formule de Green, et en multipliant par v , le problème peut alors s'écrire :

Calculer $u_h^{n+1} \in V_h$ à partir de u_h^n , où la donnée initiale u_h^0 est interpolé P_1 de u_0 .

$$\int_{\Omega} \nabla u_h \nabla v_h = \int_{\Omega} f v_h, \quad \forall v_h \in V_{0h}, \quad (9)$$

$$u_h = g \quad \text{sur les sommets de } \mathcal{T}_h \quad \text{dans } \partial\Omega$$

Nous nous proposons de programmer cette méthode l'algorithme du gradient conjugué pour résoudre le problème linéaire car nous avons pas besoin de connaître explicitement la matrice, mais seulement, le produit matrice vecteur.

On utilisera la formule l'intégration sur un triangle K qui est formé avec les 3 sommets q_K^i , suivante :

$$\int_K f \approx \frac{\text{aire}_K}{3} \sum_{i=1}^3 f(q_K^i) \quad (10)$$

Puis, notons, $(w^i)_{i=1, N_s}$ les fonctions de base de V_h associées aux N_s sommets de \mathcal{T}_h de coordonnées $(q^i)_{i=1, N_s}$, tel que $w^i(q_j) = \delta_{ij}$. Notons, U_i le vecteur de \mathbb{R}^{N_s} associé à u et tel que $u = \sum_{i=1, N_s} U_i w^i$.

Sur un triangle K formé de sommets i, j, k tournants dans le sens trigonométrique. Notons, H_K^i le vecteur hauteur pointant sur le sommet i du triangle K et de longueur l'inverse de la hauteur, alors on a :

$$\nabla w^i|_K = H_K^i = \frac{(q^j - q^k)^\perp}{2 \text{aire}_K} \quad (11)$$

où l'opérateur \perp de \mathbb{R}^2 est défini comme la rotation de $\pi/2$, ie. $(a, b)^\perp = (-b, a)$.

Le programme d'éléments finis sans matrice

1. Le produit y par matrice $M_{\alpha, \beta}$ par un vecteur x est dans ce cas s'écrit mathématiquement :

$$y_i = \begin{cases} \alpha \sum_{K \in \mathcal{T}_h} \int_K \alpha w^i \left(\sum_{j \in K} w^j|_K x_j \right) + \beta (\nabla w^i|_K) \cdot \left(\sum_{j \in K} \nabla w^j|_K x_j \right) & \text{si } i \notin \Gamma \\ 0 & \text{sinon} \end{cases}$$

2. On peut calculer $\mathbf{b} = (\int_\Omega w^i f_h)_i = M_{1,0} \mathbf{f}_h$ en utilisant la formule où \mathbf{f}_h est le vecteur de la fonction f_h qui est interpolé de f , c'est à dire $f_h = \sum_i f(x_i) w^i$ et $\mathbf{f}_h = (f(q_i))_i$.

3. La matrice A est simplement $M_{0,1}$.

Pour finir, on initialiserons le gradient conjugué avec l'initialisation suivante :

$$\mathbf{x} = (x_i)_i = \begin{cases} 0 & \text{si } i \text{ n'est pas sur le bord} \\ g(q_i) & \text{si } i \text{ est sur le bord} \end{cases}$$

pour résoudre de système linéaire

$$\mathbf{Ax} = \mathbf{b}$$

avec la matrice $\mathbf{A} = M_{0,1}$

Algorithme 2.

6.4 Maillage et Triangulation 2D

6.5 Les classes de Maillages

Nous allons définir les outils informatiques en C++ pour utiliser des maillages, pour cela nous utilisons la classe R2 définie au paragraphe 5.1. Le maillage est formé de triangles qui sont définis par leurs trois sommets. Mais attention, il faut numéroter les sommets. La question classique est donc de définir un triangle : soit comme trois numéro de sommets, ou soit comme trois pointeurs sur des sommets (nous ne pouvons pas définir un triangle comme trois références sur des sommets car il est impossible initialiser des références par défaut). Les deux sont possibles, mais les pointeurs sont plus efficaces pour faire des calculs, d'où le choix de trois pointeurs pour définir un triangle. Maintenant les sommets seront stockés dans un tableau donc il est inutile de

stocker le numéro du sommet dans la classe qui définit un sommet, nous ferons une différence de pointeur pour retrouver le numéro d'un sommet, ou du triangle du maillage.

Un maillage (classe de type `Mesh`) contiendra donc un tableau de triangles (classe de type `Triangle`) et un tableau de sommets (classe de type `Vertex`), bien sur le nombre de triangles (`nt`), le nombre de sommets (`nv`), de plus il me paraît naturel de voir un maillage comme un tableau de triangles et un triangle comme un tableau de 3 sommets.

Remarque : Les sources de ces classes et méthodes sont disponible dans l'archive

`http://www.ann.jussieu.fr/~hecht/ftp/cpp/EF.tar.bz2`
avec un petit exemple.

6.5.1 La classe `Label`

Nous avons vu que le moyen le plus simple de distinguer les sommets appartenant à une frontière était de leur attribuer un numéro logique ou étiquette (*label* en anglais). Rappelons que dans le format `FreeFem++` les sommets intérieurs sont identifiés par un numéro logique nul.

De manière similaire, les numéros logiques des triangles nous permettront de séparer des sous-domaines Ω_i , correspondant, par exemple, à des types de matériaux avec des propriétés physiques différentes.

La classe `Label` va contenir une seule donnée (`lab`), de type entier, qui sera le numéro logique.

Listing 7: *(label.hpp - la classe Label)*

```
class Label {
  friend ostream& operator <<(ostream& f, const Label & r )
  { f << r.lab; return f; }
  friend istream& operator >>(istream& f, Label & r )
  { f >> r.lab; return f; }
public:
  int lab;
  Label(int r=0):lab(r){}
  int onGamma() const { return lab;}
};
```

Cette classe n'est pas utilisée directement, mais elle servira dans la construction des classes pour les sommets et les triangles. Il est juste possible de lire, écrire un label, et tester si elle est nulle.

Listing 8: *(utilisation de la classe Label)*

```
Label r;
cout << r; // écrit r.lab
cin >> r; // lit r.lab
if(r.onGamma()) { ..... } // à faire si la r.lab != 0
```

6.5.2 La classe `Vertex2` (modélisation des sommets 2d)

Il est maintenant naturel de définir un sommet comme un point de \mathbb{R}^2 et un numéro logique `Label`. Par conséquent, la classe `Vertex` va dériver des classes `R2` et `Label` tout en héritant leurs données membres et méthodes (voir le paragraphe ??) :

Listing 9:

(*Mesh2d.hpp - la classe `Vertex`*)

```
class Vertex2 : public R2, public Label {
    friend inline ostream& operator <<(ostream& f, const Vertex2 & v )
        { f << (R2) v << ' ' << (Label &) v ; return f; }
    friend inline istream& operator >> (istream& f, Vertex2 & v )
        { f >> (R2 &) v >> (Label &) v; return f; }
    public:
        Vertex2() : R2(), Label(){};
        Vertex2(R2 P, int r=0) : R2(P), Label(r){}
    private:
        Vertex2(const Vertex2 &); // pas de copie pour ne pas prendre l'adresse
        void operator=(const Vertex2 &);
};
```

Nous pouvons utiliser la classe `Vertex` pour effectuer les opérations suivantes :

Listing 10:

(*utilisation de la classe `Vertex`*)

```
Vertex V,W; // construction des sommets V et W
cout << V ; // écrit V.x, V.y , V.lab
cin >> V; // lit V.x, V.y , V.lab
R2 O = V; // copie d'un sommet
R2 M = ( (R2) V + (R2) W ) *0.5; // un sommet vu comme un point de R2
(Label) V // la partie label d'un sommet (opérateur de cast)
if (!V.onGamma()) { .... } // si V.lab = 0, pas de conditions aux limites
```

Remarque 3. $\left\| \begin{array}{l} \text{Les trois champs } (x, y, lab) \text{ d'un sommet sont initialisés par } (0., 0., 0) \text{ par} \\ \text{défaut, car les constructeurs sans paramètres des classes de base sont appelés} \\ \text{dans ce cas.} \end{array} \right.$

6.5.3 La classe `Triangle` (modélisation des triangles)

Un triangle sera construit comme un tableau de trois pointeurs sur des sommets, plus un numéro logique (*label*). Nous rappelons que l'ordre des sommets dans la numérotation locale ($\{0, 1, 2\}$) suit le sens trigonométrique. La classe `Triangle` contiendra également une donnée supplémentaire, l'aire du triangle (*area*), et plusieurs fonctions utiles :

– `Edge(i)` qui calcule le vecteur «arête du triangle» opposée au sommet local *i* ;

– $H(i)$ qui calcule directement le gradient de la i coordonnée barycentrique λ^i par la formule :

$$\nabla \lambda^i|_K = H_K^i = \frac{(q^j - q^k)^\perp}{2 \text{aire}_K} \quad (12)$$

où l'opérateur \perp de \mathbb{R}^2 est défini comme la rotation de $\pi/2$, ie. $(a, b)^\perp = (-b, a)$, et où les q^i, q^j, q^k sont les coordonnées des 3 sommets du triangle.

Listing 11:

(Mesh2d.hpp - la classe Triangle)

```

class Triangle: public Label {
    Vertex2 *vertices[3]; // variable prive
                          // an array of 3 pointer to vertex
public:
    R area;
    Triangle() :area() {}; // constructor empty for array
    Vertex2 & operator[](int i) const {
        ASSERTION(i>=0 && i <3);
        return *vertices[i]; // to see triangle as a array of vertex
    }
    void set(Vertex2 * v0,int i0,int i1,int i2,int r)
    { vertices[0]=v0+i0; vertices[1]=v0+i1; vertices[2]=v0+i2;
      R2 AB(*vertices[0],*vertices[1]);
      R2 AC(*vertices[0],*vertices[2]);
      area = (AB^AC)*0.5;
      lab=r;
      ASSERTION(area>0);
    }
    R2 Edge(int i) const {ASSERTION(i>=0 && i <3);
        return R2(*vertices[(i+1)%3],*vertices[(i+2)%3]);} // opposite edge
    vertex i
    R2 H(int i) const { ASSERTION(i>=0 && i <3);
        R2 E=Edge(i);return E.perp()/(2*area);} // heigth

    void Gradlambda(R2 * GradL) const
    {
        GradL[1]= H(1);
        GradL[2]= H(2);
        GradL[0]=-GradL[1]-GradL[2];
    }

    R lenEdge(int i) const {ASSERTION(i>=0 && i <3);
        R2 E=Edge(i);return sqrt((E,E));}
private:
    Triangle(const Triangle &); // pas de construction par copie
    void operator=(const Triangle &); // pas affectation par copy
public: // -- Ajoute 2007 pour un ecriture generique 2d 3d --
    R mesure() const {return area;}
    static const int nv=3;
};

```

Remarque 4. *La construction effective du triangle n'est pas réalisée par un constructeur, mais par la fonction set. Cette fonction est appelée une seule fois pour chaque triangle, au moment de la lecture du maillage (voir plus bas la classe Mesh).*

Remarque 5. *Les opérateurs d'entrée-sortie ne sont pas définis, car il y a des pointeurs dans la classe qui ne sont pas alloués dans cette classe, et qui ne sont que des liens sur les trois sommets du triangle (voir également la classe Mesh).*

Regardons maintenant comment utiliser cette classe :

Listing 12: (utilisation de la classe Triangle)

```

// soit T un triangle de sommets A,B,C ∈ ℝ²
// -----
T.nv; // nombre de sommets d'une triangle (ici 3)
const Vertex & V = T[i]; // le sommet i de T (i ∈ {0,1,2})
double a = T.area; // l'aire de T
R2 AB = T.Edge(2); // "vecteur arête" opposé au sommet 2
R2 hC = T.H(2); // gradient de la fonction de base associé au sommet 2
R l = T.lenEdge(i); // longueur de l'arête opposée au sommet i
(Label) T ; // la référence du triangle T

Triangle T;
T.set(v,ia,ib,ic,lab); // construction d'un triangle avec les sommets
// v[ia],v[ib],v[ic] et l'étiquette lab
// (v est le tableau des sommets)

```

6.5.4 La classe Mesh2 (modélisation d'un maillage 2d)

Nous présentons, pour finir, la classe maillage (Mesh) qui contient donc :

- le nombre de sommets (nv), le nombre de triangles (nt), le nombre d'arêtes frontières (neb) ;
- le tableau des sommets ;
- le tableau des triangles ;

Listing 13: (Mesh2d.hpp - la classe Mesh)

```

class Mesh2 { public:
    typedef Triangle Element; // pour avoir une ecriture generique
    typedef R2 Rd; // pour avoir une ecriture generique
    typedef Vertex2 Vertex; // pour avoir une ecriture generique
    int nt,nv;
    R area;
    Vertex2 *vertices;
    Triangle *triangles;
    Triangle & operator[](int i) const {return triangles[CheckT(i)];}

```

```

Vertex2 & operator()(int i) const {return vertices[CheckV(i)];}
Mesh2(const char * filename); // read on a file
int operator()(const Triangle & t) const {return CheckT(&t - triangles);}
int operator()(const Triangle * t) const {return CheckT(t - triangles);}
int operator()(const Vertex2 & v) const {return CheckV(&v - vertices);}
int operator()(const Vertex2 * v) const {return CheckV(v - vertices);}
int operator()(int it,int j) const {return (*this)(triangles[it][j]);} // Nu
vertex j of traingle it

// to check the bound
int CheckV(int i) const { ASSERTION(i>=0 && i < nv); return i;}
int CheckT(int i) const { ASSERTION(i>=0 && i < nt); return i;}
~Mesh2() { delete [] vertices; delete [] triangles;}
private:
Mesh2(const Mesh2 &); // pas de construction par copie
void operator=(const Mesh2 &); // pas affectation par copy
};

```

Avant de voir comment utiliser cette classe, quelques détails techniques nécessitent plus d'explications :

- Pour utiliser les opérateurs qui retournent un numéro, il est fondamental que leur argument soit un pointeur ou une référence; sinon, les adresses des objets seront perdues et il ne sera plus possible de retrouver le numéro du sommet qui est donné par l'adresse mémoire.
- Les tableaux d'une classe sont initialisés par le constructeur par défaut qui est le constructeur sans paramètres. Ici, le constructeur par défaut d'un triangle ne fait rien, mais les constructeurs par défaut des classes de base (ici les classes `Label`, `Vertex`) sont appelés. Par conséquent, les labels de tous les triangles sont initialisées et les trois champs (`x`, `y`, `lab`) des sommets sont initialisés par `(0., 0., 0)`. Par contre, les pointeurs sur sommets sont indéfinis (tout comme l'aire du triangle).

Tous les problèmes d'initialisation sont résolus une fois que le constructeur avec arguments est appelé. Ce constructeur va lire le fichier `.msh` contenant la triangulation.

Listing 14:

(Mesh2d.cpp - constructeur de la classe Mesh)

```

#include <fstream>
#include <iostream>
#include "ufunction.hpp"
#include "Mesh2d.hpp"

Mesh2::Mesh2(const char * filename)
: nt(0),nv(0),area(0.), vertices(0), triangles(0)
{ // read the mesh
    int i,neb,i0,i1,i2,ir;
    ifstream f(filename);
    if(!f) {cerr << "Mesh2::Mesh2 Erreur opening " << filename<<endl;exit(1);}
    cout << " Read On file \"" <<filename<<"\"<< endl;
    f >> nv >> nt >> neb;
    cout << " Nb of Vertex " << nv << " " << " Nb of Triangles " << nt << endl;
    assert(f.good() && nt && nv);
}

```



```

triangles = new Triangle [nt];
vertices = new Vertex[nv];
area=0;
assert(triangles && vertices);
for (i=0;i<nv;i++)
    f >> vertices[i],assert(f.good());
for (i=0;i<nt;i++) {
    f >> i0 >> i1 >> i2 >> ir;
    assert(f.good() && i0>0 && i0<=nv && i1>0 && i1<=nv && i2>0 && i2<=nv);
    triangles[i].set(vertices,i0-1,i1-1,i2-1,ir);
    area += triangles[i].area;}
cout << " End of read: area = " << area <<endl;
}

```

L'utilisation de la classe Mesh pour gérer les sommets, les triangles et les arêtes frontières devient maintenant très simple et intuitive.

Listing 15:

(utilisation de la classe Mesh2)

```

Mesh2 Th("filename"); // lit le maillage Th du fichier "filename"
Th.nt; // nombre de triangles
Th.nv; // nombre de sommets
Th.area; // aire du domaine de calcul

Triangle & T = Th[i]; // triangle i , int i∈[0,nt[
Vertex2 & V = Th(j); // sommet j , int j∈[0,nv[
int j = Th(i,k); // numéro global du sommet local k∈[0,3[ du triangle i∈[0,nt[
Vertex2 & W=Th[i][k]; // référence du sommet local k∈[0,3[ du triangle
i∈[0,nt[

int ii = Th(T); // numéro du triangle T
int jj = Th(V); // numéro du sommet V

assert( i == ii && j == jj); // vérification

```

6.6 Le programme quasi générique

```

#include <cassert>
#include <cmath>
#include <cstdlib>
#include <fstream>
#include <iostream>
#include <map>
#include "ufunction.hpp"
#include "Mesh2d.hpp"
#include "RNM.hpp"

```

```

#include "GC.hpp"

#include "cputime.h"

R f(const R2 & ){return -6.;} // right hand side
R g(const R2 & P){return P.x*P.x+2*P.y*P.y;} // boundary condition
R u0(const R2 & ){return 0;} // initialization
typedef Mesh2 Mesh;
typedef double R;

class MatLap: VirtualMatrice<R> { public: // Matrice  $\int \alpha uv + \beta \nabla u \nabla v$ 

    const Mesh & Th;
    const R alpha,beta;
    typedef VirtualMatrice<R>::plusAx plusAx;
    MatLap(const Mesh & T,R a,R b) : Th(T),alpha(a),beta(b) {};
    void addMatMul(const KN<R> & x, KN<R> & Ax) const
    {
        typedef Mesh::Element Element;
        typedef Mesh::Rd Rd;
        const int nve = Element::nv;
        const int d = Rd::d;

        double clilj = 1./((d+2)*(d+1));
        const R alphacc = alpha*clilj;

        for (int k=0;k<Th.nt;k++)
        {
            const Element & K(Th[k]);
            int iK[nve];
            R xK[nve], sumxK=0;
            Rd Gradw[nve], gradx;
            K.Gradlambda(Gradw);
            for (int i=0;i<nve;++i) {
                iK[i]=Th(K[i]);
                xK[i]=x[iK[i]];
                sumxK+= xK[i];
                gradx += xK[i] * Gradw[i];
            }
            R cgg=K.measure()*beta, cuu=K.measure()*alphacc;
            //  $\int_K xw_i = |K|/(x_0 + .. + x_d + x_i) = |K|/((d+2)(d+1))(sumsK + x_i)$ 
            for(int i=0;i<nve;++i)
                if (! K[i].onGamma() ) Ax[iK[i]] += (gradx,Gradw[i])*cgg+(sumxK+xK[i])*cuu;
        }
    }
    plusAx operator*(const KN<R> & x) const {return plusAx(this,x);}
};

int Lap(int argc, char** argv )
{
    assert(argc>1);
    Mesh Th(argv[1]);

```

```

typedef Mesh::Element Element;
typedef Mesh::Rd Rd;
const int nve = Element::nv;
KN<R> fh(Th.nv); // fh[i] = Πhf
for (int k=0;k<Th.nt;k++)
{
    const Element & K(Th[k]);
    for (int i=0;i<nve;i++)
        fh[Th(k,i)] = f(K[i]);
}
KN<R> b(Th.nv); // b[i] = ∫Ω fhwi
KN<R> e(Th.nv); // e[i] = g(qi) la solution exacte
MatLap M(Th,1.,0.); // Matrice de Masse
MatLap A(Th,0.,1); // Matrice du Laplacien

MatriceIdentite<R> Id; // Matrice Identite
b = M*fh;

KN<R> x(Th.nv);
x=0.; // donne initial avec les conditions aux limites.
int ii=0;
for (int k=0;k<Th.nv;k++)
    if(Th(k).onGamma()) ii++;
for (int k=0;k<Th.nv;k++)
    e[k]=g(Th(k));
cout << " nb sommet on gamma = " << ii << endl;
for (int k=0;k<Th.nt;k++)
{
    Element & K(Th[k]);
    for (int i=0;i<Element::nv;i++)
        if(K[i].onGamma()) x[Th(K[i])] = g(K[i]);
        else x[Th(K[i])] = u0(K[i]);
}
R cpu0= CPUtime();
GradientConjugue(A,Id, b,x,Th.nv,1e-10);
R cpu1=CPUtime()-cpu0;
cout << " CPU = " << cpu1 << " second " << endl;

e -= x;
cout << "err min(e-x) = " << e.min() << " max(e-x) " << e.max() << endl;
return 0;
}

int main(int argc, char** argv )
{
    return Lap(argc,argv);
}

```

7 Algorithmique

7.1 Introduction

Dans ce chapitre, nous allons décrire les notions d'algorithmique élémentaire, La notions de complexité.

Puis nous présenterons les chaînes et de chaînages ou liste d'abord d'un point de vue mathématique, puis nous montrerons par des exemples comment utiliser cette technique pour écrire des programmes très efficaces et simple.

Rappelons qu'une chaîne est un objet informatique composée d'une suite de maillons. Un maillon, quand il n'est pas le dernier de la chaîne, contient l'information permettant de trouver le maillon suivant. Comme application fondamentale de la notion de chaîne, nous commencerons par donner une méthode efficace de construction de l'image réciproque d'une fonction.

Ensuite, nous utiliserons cette technique pour construire l'ensemble des arêtes d'un maillage, pour trouver l'ensemble des triangles contenant un sommet donné, et enfin pour construire la structure creuse d'une matrice d'éléments finis.

7.2 Complexité algorithmique

Copié de http://fr.wikipedia.org/wiki/Complexité_algorithmique

La théorie de la complexité algorithmique s'intéresse à l'estimation de l'efficacité des algorithmes. Elle s'attache à la question : entre différents algorithmes réalisant une même tâche, quel est le plus rapide et dans quelles conditions ?

Dans les années 1960 et au début des années 1970, alors qu'on en était à découvrir des algorithmes fondamentaux (tris tels que quicksort, arbres couvrants tels que les algorithmes de Kruskal ou de Prim), on ne mesurait pas leur efficacité. On se contentait de dire : « cet algorithme (de tri) se déroule en 6 secondes avec un tableau de 50 000 entiers choisis au hasard en entrée, sur un ordinateur IBM 360/91. Le langage de programmation PL/I a été utilisé avec les optimisations standard ». (cet exemple est imaginaire)

Une telle démarche rendait difficile la comparaison des algorithmes entre eux. La mesure publiée était dépendante du processeur utilisé, des temps d'accès à la mémoire vive et de masse, du langage de programmation et du compilateur utilisé, etc.

Une approche indépendante des facteurs matériels était nécessaire pour évaluer l'efficacité des algorithmes. Donald Knuth fut un des premiers à l'appliquer systématiquement dès les premiers volumes de sa série *The Art of Computer Programming*. Il complétait cette analyse de considérations propres à la théorie de l'information : celle-ci par exemple, combinée à la formule de Stirling, montre qu'il ne sera pas possible d'effectuer un tri général (c'est-à-dire uniquement par comparaisons) de N éléments en un temps croissant moins rapidement avec N que $N \ln N$ sur une machine algorithmique (à la différence peut-être d'un ordinateur quantique).

Pour qu'une analyse ne dépende pas de la vitesse d'exécution de la machine ni de la qualité du code produit par le compilateur, il faut utiliser comme unité de comparaison des « opérations élémentaires » en fonction de la taille des données en entrée. Exemples d'opérations élémentaires : accès à une cellule mémoire, comparaison de valeurs, opérations arithmétiques (sur valeurs à codage de taille fixe), opérations sur des pointeurs. Il faut souvent préciser quelles sont les opérations élémentaires pertinentes pour le problème étudié : si les nombre manipulés restent de taille raisonnable, on considérera que l'addition de deux entiers prend un temps

constant, quels que soient les entiers considérés (ils seront en effet codés sur 32 bits). En revanche, lorsque l'on étudie des problèmes de calcul formel où la taille des nombres manipulés n'est pas bornée, le temps de calcul du produit de deux nombres dépendra de la taille de ces deux nombres.

On définit alors la taille de la donnée sur laquelle s'applique chaque problème par un entier lié au nombre d'éléments de la donnée. Par exemple, le nombre d'éléments dans un algorithme de tri, le nombre de sommets et d'arcs dans un graphe.

On évalue le nombre d'opérations élémentaires en fonction de la taille de la donnée : si 'n' est la taille, on calcule une fonction $t(n)$.

Les critères d'analyse : le nombre d'opérations élémentaires peut varier substantiellement pour deux données de même taille. On retiendra deux critères :

- analyse au sens du plus mauvais cas : $t(n)$ est le temps d'exécution du plus mauvais cas et le maximum sur toutes les données de taille n. Par exemple, le tri par insertion simple avec des entiers présents en ordre décroissants.
- analyse au sens de la moyenne : comme le « plus mauvais cas » peut en pratique n'apparaître que très rarement, on étudie $t_m(n)$, l'espérance sur l'ensemble des temps d'exécution, où chaque entrée a une certaine probabilité de se présenter. L'analyse mathématique de la complexité moyenne est souvent délicate. De plus, la signification de la distribution des probabilités par rapport à l'exécution réelle (sur un problème réel) est à considérer.

On étudie systématiquement la complexité asymptotique, noté grâce aux notations de Landau.

idée 1 : évaluer l'algorithme sur des données de grande taille. Par exemple, lorsque n est 'grand', $3n^3 + 2n^2$ est essentiellement $3n^3$.

idée 2 : on élimine les constantes multiplicatrices, car deux ordinateurs de puissances différentes diffèrent en temps d'exécution par une constante multiplicatrice. De $3 * n^3$, on ne retient que n^3

L'algorithme est dit en $O(n^3)$.

L'idée de base est donc qu'un algorithme en $O(n^a)$ est « meilleur » qu'un algorithme en $O(n^b)$ si $a < b$.

Les limites de cette théorie :

le coefficient multiplicateur est oublié : est-ce qu'en pratique $100 * n^2$ est « meilleur » que $5 * n^3$? l'occupation mémoire, les problèmes d'entrées/sorties sont occultés, dans les algorithmes numériques, la précision et la stabilité sont primordiaux. Point fort : c'est une notion indispensable pour le développement d'algorithmes efficaces.

Les principales classes de complexité :

- logarithmique : $\log_b n$
- linéaire : $an + b$
- polynomiale : $\sum_{i=0}^n a_i n^i$
- exponentielle : a^n
- factorielle : $n!$

Pour finir, il est aussi possible de parler de la complexité mémoire, d'un algorithme.

7.3 Base, tableau, couleur

Recherche de la valeur minimal d'un tableau de `double` u de taille N.

```
double umax=u[0];
for (int i=1;i<N;++i)
    umax=max(umax,u[i]);
```

Si l'on veut connaître l'indice $imax$ associé à la plus grande valeur

```
int imax=0;
for (int i=1;i<N;++i)
    if(u[imax] < u[i])
        imax=i;
```

Exercice 8. || Ecrire un programme trouve les 5 plus grande valeurs du tableau u avec une complexité de $O(N)$ en temps calcul et $O(1)$ en mémoire additionnelle.

7.3.1 Décalage d'un tableau

Nous voulons décaler le tableau de 1 comme suit formellement $u^{new}[i-1] = u^{old}[i], \forall i \in \{1, \dots, n-1\}$.

```
for (int i=1;i<N;++i)
    u[i-1]=u[i];
```

Remarque, tout ce passe bien car la valeur de $u[i-1]$ n'est plus utilisé dans la boucle, pour les i suivants mais dans le cas contraire $u^{new}[i+1] = u^{old}[i], \forall i \in \{0, \dots, n-2\}$, il suffit de faire la boucle à l'envers pour éviter le problème d'écrasement.

```
for (int i=N-1; i>1;--i )
    u[i]=u[i-1];
```

Ou si l'on ne veut pas changer le sens de parcours, alors il suffit de stocker les dépendances dans une deux mémoires auxiliaires en $u[i-1]$ et $u[i]$, ce qui donne

```
u0=u[0]; // valeur précédente avant modification
for (int i=1;i<N;++i)
{
    u1=u[i]; // valeur avant modification
    u[i]=u0;
    u0=u1; // valeur précédente avant modification
}
```

7.3.2 Renumérote un tableau

Soit σ une permutation (bijection) de $\{0, \dots, n-1\}$, le but est de changer l'ordre du tableau par la permutation σ ou par la permutation inverse σ^{-1} .

Il est difficile de faire ce type algorithmes sur place, mais avec une copie, c'est trivial :

```

// remumération
for (int i=0; i<n;++i )
    v[i]=u[sigma[i]];

// remumération inverse
for (int i=0; i<n;++i )
    v[sigma[i]]=u[i]; // remarquons v[sigma[i]]=u[i];

```

Et donc pour construction la permutation inverse stocker dans le tableau sigma1 il suffit d'écrire :

```

// permutation inverse
for (int i=0; i<n;++i )
    sigma1[sigma[i]]=i;

```

7.4 Construction de l'image réciproque d'une fonction

On va montrer comment construire l'image réciproque d'une fonction F . Pour simplifier l'exposé, nous supposons que F est une fonction entière de $I = \{0, \dots, n-1\}$ dans $J = \{0, \dots, m-1\}$ et que ses valeurs sont stockées dans un tableau. Le lecteur pourra changer les bornes du domaine de définition ou de l'image sans grand problème.

Voici une méthode simple et efficace pour construire $F^{-1}(i)$ pour de nombreux i dans $\{0, \dots, n-1\}$, quand n et m sont des entiers raisonnables. Pour chaque valeur $j \in Im F \subset \{0, \dots, m-1\}$, nous allons construire la liste de ses antécédents. Pour cela nous utiliserons deux tableaux : `int head_F[m]` contenant les "têtes de listes" et `int next_F[n]` contenant la liste des éléments des $F^{-1}(i)$. Plus précisément, si $i_1, i_2, \dots, i_p \in [0, n]$, avec $p \geq 1$, sont les antécédents de j , `head_F[j]=ip`, `next_F[ip]=ip-1`, `next_F[ip-1]=ip-2`, ..., `next_F[i2]=i1` et `next_F[i1]=-1` (pour terminer la chaîne).

L'algorithme est découpé en deux parties : l'une décrivant la construction des tableaux `next_F` et `head_F`, l'autre décrivant la manière de parcourir la liste des antécédents.

Construction de l'image réciproque d'un tableau

1. *Construction :*

```

int Not_In_I = -1;
for (int j=0; j<m; j++)
    head_F[j]= Not_In_I; // initialement, les listes
                        // des antécédents sont vides
for (int i=0; i<n; i++)
    {j=F[i]; next_F[i]=head_F[j]; head_F[j]=i;} // chaînage amont

```

Algorithme 3.

2. *Parcours de l'image réciproque de j dans [0, n] :*

```

for (int i=head_F[j]; i != Not_In_I; i=next_F[i])
    { assert (F[i]==j); // j doit être dans l'image de i
      // ... votre code
    }

```

Exercice 9. *Le pourquoi est laissé en exercice.*

7.5 Tri par tas (heap sort)

La fonction `HeapSort` voir http://fr.wikipedia.org/wiki/Tri_par_tas pour les explications du trie par tas. La complexité de ce trie est $O(n \log_2(n))$.

```
template<class T>
void HeapSort(T *c,int n) {
    c--; // because fortran version array begin at 1 in the routine
    int m,j,r,i;
    T crit;
    if( n <= 1) return;
    m = n/2 + 1;
    r = n;
    while (1) {
        if(m <= 1 ) {
            crit = c[r];
            c[r--] = c[1];
            if ( r == 1 ) { c[1]=crit; return;}
        } else crit = c[--m];
        j=m;
        while (1) {
            i=j;
            j=2*j;
            if (j>r) {c[i]=crit;break;}
            if ((j<r) && c[j] < c[j+1])) j++;
            if (crit < c[j]) c[i]=c[j];
            else {c[i]=crit;break;}
        }
    }
}
```

7.6 Construction des arêtes d'un maillage

Rappelons qu'un maillage est défini par la donnée d'une liste de points et d'une liste d'éléments (des triangles par exemple). Dans notre cas, le maillage triangulaire est implémenté dans la classe `Mesh` qui a deux membres `nv` et `nt` respectivement le nombre de sommets et le nombre de triangle, et qui a l'opérateur fonction `(int j,int i)` qui retourne le numero de du sommet `i` du triangle `j`. Cette classe `Mesh` pourrait être par exemple :

```
class Mesh { public:
    int nv,nt; // nb de sommet, nb de triangle
    int (* nu)[3]; // connectivité
    double (* c)[2]; // coordonnées de sommet
    int operator()(int i,int j) const { return nu[i][j];}
    Mesh(const char * filename); // lecture d'un maillage
}
```

Ou bien sur la classe défini en 6.5.4.

Dans certaines applications, il peut être utile de construire la liste des *arêtes du maillage*, c'est-à-dire l'ensemble des arêtes de tous les éléments. La difficulté dans ce type de construction réside dans la manière d'éviter – ou d'éliminer – les doublons (le plus souvent une arête appartient à deux triangles).

Nous allons proposer deux algorithmes pour déterminer la liste des arêtes. Dans les deux cas, nous utiliserons le fait que les arêtes sont des segments de droite et sont donc définies complètement par la donnée des numéros de leurs deux sommets. On stockera donc les arêtes dans un tableau `arete[nbex][2]` où `nbex` est un majorant du nombre total d'arêtes. On pourra prendre grossièrement `nbex = 3*nt` ou bien utiliser la formule d'Euler en 2D

$$nbe = nt + nv + nb_de_trous - nb_composantes_connexes, \quad (13)$$

où `nbe` est le nombre d'arêtes (*edges* en anglais), `nt` le nombre de triangles et `nv` le nombre de sommets (*vertices* en anglais).

La première méthode est la plus simple : on compare les arêtes de chaque élément du maillage avec la liste de *toutes* les arêtes déjà répertoriées. Si l'arête était déjà connue on l'ignore, sinon on l'ajoute à la liste. Le nombre d'opérations est $nbe * (nbe + 1)/2$.

Avant de donner le premier algorithme, indiquons qu'on utilisera souvent une petite routine qui échange deux paramètres :

```
template<class T> inline void Exchange (T& a,T& b) {T c=a;a=b;b=c;}
```

Construction lente des arêtes d'un maillage \mathcal{T}_h

Algorithme 4.

```
int ConstructionArete(const Mesh & Th,int (* arete)[2])
{
  int SommetDesAretes[3][2] = { {0,1},{1,2},{2,0}};
  nbe = 0; // nombre d'arête;
  for(int t=0;t<Th.nt;t++)
    for(int et=0;et<3;et++) {
      int i= Th(t,SommetDesAretes[et][0]);
      int j= Th(t,SommetDesAretes[et][1]);
      if (j < i) Exchange(i,j) // on oriente l'arête
      bool existe =false; // l'arête n'existe pas a priori
      for (int e=0;e<nbe;e++) // pour les arêtes existantes
        if (arete[e][0] == i && arete[e][1] == j)
          {existe=true;break;} // l'arête est déjà construite
      if (!existe) // nouvelle arête
        arete[nbe][0]=i,arete[nbe++][1]=j;}
  return nbe;
}
```

Cet algorithme trivial est bien trop cher (en $O(9n^2)$) dès que le maillage a plus de 10^3 sommets (plus de $9 \cdot 10^6$ opérations). Pour le rendre de l'ordre du nombre d'arêtes, on va remplacer la boucle sur l'ensemble des arêtes construites par une boucle sur l'ensemble des arêtes ayant le même plus petit numéro de sommet. Dans un maillage raisonnable, le nombre d'arêtes incidentes sur un sommet est petit, disons de l'ordre de six, le gain est donc important : nous obtiendrons ainsi un algorithme en $9 \times nt$.

Pour mettre cette idée en oeuvre, nous allons utiliser l'algorithme de parcours de l'image réciproque de la fonction qui à une arête associe le plus petit numéro de ses sommets. Autrement dit, avec les notations de la section précédente, l'image par l'application F d'une arête sera le minimum des numéros de ses deux sommets. De plus, la construction et l'utilisation des listes, c'est-à-dire les étapes 1 et 2 de l'algorithme 3 seront simultanées.

Construction rapide des arêtes d'un maillage \mathcal{T}_h

Algorithme 5.

```

int ConstructionArete(const Mesh & Th, int (* arete)[2],
                    int nbex) {
    int SommetDesAretes[3][2] = { {1,2},{2,0},{0,1}};
    int end_list=-1;
    int * head_minv = new int [Th.nv];
    int * next_edge = new int [nbex];

    for ( int i =0;i<Th.nv;i++)
        head_minv[i]=end_list; // liste vide

    nbe = 0; // nombre d'arête;

    for(int t=0;t<Th.nt;t++)
        for(int et=0;et<3;et++) {
            int i= Th(t,SommetDesAretes[et][0]); // premier sommet;
            int j= Th(t,SommetDesAretes[et][1]); // second sommet;
            if (j < i) Exchange(i,j) // on oriente l'arête
            bool existe =false; // l'arête n'existe pas a priori
            for (int e=head_minv[i];e!=end_list;e = next_edge[e] )
                // on parcourt les arêtes déjà construites
                if ( arete[e][1] == j) // l'arête est déjà construite
                    {existe=true;break;} // stop
            if (!existe) { // nouvelle arête
                assert(nbe < nbex);
                arete[nbe][0]=i,arete[nbe][1]=j;
                // génération des chaînages
                next_edge[nbe]=head_minv[i],head_minv[i]=nbe++;}
        }
    delete [] head_minv;
    delete [] next_edge;
    return nbe;
}

```

Preuve : la boucle `for(int e=head_minv[i];e!=end_list;e=next_edge[e])` permet de parcourir toutes des arêtes (i, j) orientées $(i < j)$ ayant même i , et la ligne :

`next_edge[nbe]=head_minv[i], head_minv[i]=nbe++;`

permet de chaîner en tête de liste des nouvelles arêtes. Le `nbe++` incrémente pour finir le nombre d'arêtes. ■

Remarque : les sources sont disponible : <http://www.ann.jussieu.fr/~hecht/ftp/cpp/mesh-liste/BuildEdges.cpp>.

Exercice 10. Il est possible de modifier l'algorithme précédent en supprimant le tableau `next_edge` et en stockant les chaînages dans `arete[i][0]`, mais à la fin, il faut faire une boucle de plus sur les sommets pour reconstruire `arete[.][0]`.

- Exercice 11.** Construire le tableau adj d'entier de taille $3 \times nt$ qui donne pour l'arête $p=i+3k$ (arête i du triangle k), qui donne l'arête correspondante $p'=i'+3k'$.
- si cette arête est interne alors $adj[i+3k]=i'+3k'$ où est l'arête i' du triangle k' , remarquons : $i'=adj[i+3k]\%3$, $k'=adj[i+3k]/3$.
 - sinon $adj[i+3k]=-1$.

7.7 Construction des triangles contenant un sommet donné

La structure de données classique d'un maillage permet de connaître directement tous les sommets d'un triangle. En revanche, déterminer tous les triangles contenant un sommet n'est pas immédiat. Nous allons pour cela proposer un algorithme qui exploite à nouveau la notion de liste chaînée.

Rappelons que si `Th` est une instance de la class `Mesh` (voir 7.6), $i=Th(k, j)$ est le numéro global du sommet $j \in [0, 3[$ de l'élément k . L'application F qu'on va considérer associe à un couple (k, j) la valeur $i=Th(k, j)$. Ainsi, l'ensemble des numéros des triangles contenant un sommet i sera donné par les premières composantes des antécédents de i .

On va utiliser à nouveau l'algorithme 3, mais il y a une petite difficulté par rapport à la section précédente : les éléments du domaine de définition de F sont des *couples* et non plus simplement des entiers. Pour résoudre ce problème, remarquons qu'on peut associer de manière unique au couple (k, j) , où $j \in [0, m[$, l'entier $p(k, j) = k*m + j$ ¹. Pour retrouver le couple (k, j) à partir de l'entier p , il suffit d'écrire que k et j sont respectivement le quotient et le reste de la division euclidienne de p par m , autrement dit :

$$p \longrightarrow (k, j) = (k = p/m, j = p\%m). \quad (14)$$

Voici donc l'algorithme pour construire l'ensemble des triangles ayant un sommet en commun :

¹Noter au passage que c'est ainsi que C++ traite les tableaux à double entrée : un tableau $T[n][m]$ est stocké comme un tableau à simple entrée de taille $n*m$ dans lequel l'élément $T[k][j]$ est repéré par l'indice $p(k, j) = k*m + j$.

Construction de l'ensemble des triangles ayant un sommet commun

Préparation :

Algorithme 6.

```
int end_list=-1,
int *head_s = new int [Th.nv];
int *next_p = new int [Th.nt*3];
int i, j, k, p;
for (i=0; i<Th.nv; i++)
    head_s[i] = end_list;
for (k=0; k<Th.nt; k++) // forall triangles
    for (j=0; j<3; j++) {
        p = 3*k+j;
        i = Th(k, j);
        next_p[p]=head_s[i];
        head_s[i]= p;}

```

Utilisation : parcours de tous les triangles ayant le sommet numéro i

```
for (int p=head_s[i]; p!=end_list; p=next_p[p], k=p/3, j = p %
3)
    { assert( i == Th(k, j));
    // votre code
    }

```

Exercice 12. Optimiser le code en initialisant $p = -1$ et en remplaçant $p = 3*j+k$ par $p++$.

Remarque : les sources sont disponible : <http://www.ann.jussieu.fr/~hecht/ftp/cpp/mesh-liste/BuildListeTrianglesVertex.cpp>.

7.8 Construction de la structure d'une matrice morse

Il est bien connu que la méthode des éléments finis conduit à des systèmes linéaires associés à des matrices très *creuses*, c'est-à-dire contenant un grand nombre de termes nuls. Dès que le maillage est donné, on peut construire le graphe des coefficients *a priori* non nuls de la matrice. En ne stockant que ces termes, on pourra réduire au maximum l'occupation en mémoire et optimiser les produits matrices/vecteurs.

7.8.1 Description de la structure morse

La structure de données que nous allons utiliser pour décrire la matrice creuse est souvent appelée "matrice morse" (en particulier dans la bibliothèque MODULEF), dans la littérature anglo-saxonne on trouve parfois l'expression "Compressed Row Sparse matrix" (cf. SIAM book...). Notons n le nombre de lignes et de colonnes de la matrice, et $nbcoef$ le nombre de coefficients non nuls *a priori*. Trois tableaux sont utilisés : $a[k]$ qui contient la valeur du k -ième coefficient non nul avec $k \in [0, nbcoef[$, $ligne[i]$ qui contient l'indice dans a du premier terme de la ligne $i+1$ de la matrice avec $i \in [-1, n[$ et enfin $colonne[k]$ qui contient l'indice de la colonne du coefficient $k \in [0 : nbcoef[$. On va de plus supposer ici que la matrice est symétrique, on ne stockera donc que sa partie triangulaire inférieure. En résumé, on a :

$$a[k] = a_{ij} \quad \text{pour } k \in [ligne[i - 1] + 1, ligne[i]] \quad \text{et } j = colonne[k] \quad \text{si } i \leq j$$

et s'il n'existe pas de k pour un couple (i, j) ou si $i \leq j$ alors $a_{ij} = 0$.
 La classe décrivant une telle structure est :

```

class MatriceMorseSymetrique {
  int n,nbcoef; // dimension de la matrice et nombre de coefficients non nuls
  int *ligne,* colonne;
  double *a;
  MatriceMorseSymetrique(Maillage & Th); // constructeur
  double* pij(int i,int j) const; // retourne le pointeur sur le coef i,j
  // de la matrice si il existe
}

```

Exemple : on considère la partie triangulaire inférieure de la matrice d'ordre 10 suivante (les valeurs sont les rangs dans le stockage et non les coefficients de la matrice) :

$$\begin{pmatrix} 0 & . & . & . & . & . & . & . & . & . \\ . & 1 & . & . & . & . & . & . & . & . \\ . & 2 & 3 & . & . & . & . & . & . & . \\ . & 4 & 5 & 6 & . & . & . & . & . & . \\ . & . & 7 & . & 8 & . & . & . & . & . \\ . & . & . & 9 & 10 & 11 & . & . & . & . \\ . & . & 12 & . & 13 & . & 14 & . & . & . \\ . & . & . & . & . & 15 & 16 & 17 & . & . \\ . & . & . & . & 18 & . & . & . & 19 & . \\ . & . & . & . & . & . & . & . & . & 20 \end{pmatrix}$$

On numérote les lignes et les colonnes de $[0..9]$. On a alors :

```

n=10,nbcoef=20,
ligne[-1:9] = {-1,0,1,3,6,8,11,14,17,19,20};
colonne[21] = {0, 1, 1,2, 1,2,3, 2,4, 3,4,5, 2,4,6,
               5,6,7, 4,8, 9};
a[21] // ... valeurs des 21 coefficients de la matrice

```

7.8.2 Construction de la structure morse par coloriage

Nous allons maintenant construire la structure morse d'une matrice symétrique à partir de la donnée d'un maillage d'éléments finis P_1 .

Les coefficient a_{ij} non nulles de la matrice sont tels qu'il existe un triangle K contenant les sommets i et j .

Donc, pour construire la ligne i de la matrice, il faut trouver tous les sommets j tels que i, j appartiennent à un même triangle. Ainsi, pour un noeud donné i , il s'agit de lister les sommets appartenant aux triangles contenant i . Le premier ingrédient de la méthode sera donc d'utiliser l'algorithme 6 pour parcourir l'ensemble des triangles contenant i . Mais il reste une difficulté : il faut éviter les doublons. Nous allons pour cela utiliser une autre technique classique de programmation qui consiste à « colorier » les coefficients déjà répertoriés : pour chaque sommet i (boucle externe), nous effectuons une boucle interne sur les triangles contenant i puis une balayage des sommets j de ces triangles en les coloriant pour éviter de compter plusieurs fois les coefficients a_{ij} correspondant. Si on n'utilise qu'une couleur, nous devons remettre la couleur du

initial les sommets avant de passer à un autre i . Pour éviter cela, nous allons utiliser plusieurs couleurs, et on changera simplement de couleur de marquage à chaque fois qu'on changera de sommet i dans la boucle externe car toutes couleurs utilisées ont un numéro strictement inférieure.

Construction de la structure d'une matrice morse

Algorithme 7.

```

MatriceMorseSymetrique::MatriceMorseSymetrique(const Mesh & Th){
  int i, j, jt, k, p, t;
  n = Th.nv; // nombre de ligne
  int color=0, * mark;
  mark = new int [n]; // pour stocker la couleur d'un sommet
  // initialisation du tableau de couleur
  for(j=0; j<Th.nv; j++) mark[j]=color;
  color++; // on change la couleur
  // construction optimisee de l'image reciproque: i=Th(k, j)
  int end_list=-1, *head_s, *next_t;
  head_s = new int [Th.nv];
  next_p = new int [Th.nt*3];
  int i, j, k, p=0;
  for (i=0; i<Th.nv; i++)
    head_s[i] = end_list;
  for (k=0; k<Th.nt; k++)
    for(j=0; j<3; j++)
      { next_p[p]=head_s[i=Th(k, j)]; head_s[i]=p++; }
  // 1) calcul du nombre de coefficients non nuls
  // a priori de la matrice pour pouvoir faire les allocations
  nbcoef = 0;
  for(i=0; i<n; i++, color++, nbcoef++)
    for (p=head_s[i], t=p/3; p!=end_list; t=(p=next_p[p])/3)
      for(jt=0; jt< 3; jt++ )
        if(i <= (j=Th(t, jt)) && mark[j] != color) // nouveau j
          { mark[j]=color; nbcoef++; } // => marquage + ajout
  // 2) allocations memoires
  ligne = new int [n+1];
  ligne++; // car le tableau commence en -1;
  colonne = new int [ nbcoef];
  a = new double [nbcoef];
  // 3) constructions des deux tableaux ligne et colonne
  ligne[-1] = -1;
  nbcoef =0;
  for(i=0; i<n; ligne[i++]=nbcoef, color++)
    for (p=head_s[i], t=p/3; p!=end_list; t=(p=next_p[p])/3)
      for(jt=0; jt< 3; jt++ )
        if ( i <= (j=Th(t, jt)) && mark[j] != color)
          // nouveau coefficient => marquage + ajout
          mark[j]=color, colonne[nbcoef++]=j;
  // 4) tri des lignes par index de colonne
  for(i=0; i<n; i++)
    HeapSort(colonne + ligne[i-1] + 1 , ligne[i] - ligne[i-1]);
  // nettoyage memoire
  delete [] head_s;
  delete [] next_p;
  delete [] mark;
}

```

Au passage, nous avons utilisé la fonction `HeapSort` qui implémente un petit algorithme de tri, présenté dans (Knuth-1975), qui a la propriété d'être toujours en $n \log_2 n$ (cf. code ci-dessous). Noter que l'étape de tri n'est pas absolument nécessaire, mais le fait d'avoir des lignes triées par indice de colonne permet d'optimiser l'accès à un coefficient de la matrice dans la structure creuse, en utilisant une recherche dichotomique comme suit :

```
inline double*  MatriceMorseSymetrique::pij(int i,int j) const
{
  assert(i<this->n && j< this->n);
  if (j > i ) { int k=i; i=j;  j=k;}           //  echange i et j
  int i0= ligne[i];
  int i1= ligne[i+1]-1;
  while (i0<=i1)                               //  dichotomie
  {
    int im=(i0+i1)/2;
    if (j< colonne[im]) i1=im-1;
    else if (j> colonne[im]) i0=im+1;
    else return a+im;
  }
  return 0;                                     //  le coef n'existe pas
}
```

Remarque : Si vous avez tout compris dans ces algorithmes, vous pouvez vous attaquer à la plupart des problèmes de programmation.

8 Utilisation de la STL

8.1 Introduction

La STL un moyen pour unifier utilisation des différents type de stockage informatiques que sont les, tableau, liste, arbre binaire, etc....

Ces moyens de stockage sont appelés des conteneurs. A chaque type de conteneur est associé un `iterator` et `const_iterator`, qui une formalisation des pointeurs de parcours associés au conteneur.

Si T est un type conteneur de la STL, alors pour parcourir sans modification les éléments du conteneur l de type T , il suffit d'écrire

```
for (typename T::const_iterator i=l.begin(); i!= l.end(); ++i)
{
    *i; // sera la valeur associe a vos données stoker.
cout << * i << endl; // imprime une valeur par ligne de votre conteneur.
}
```

Pour parcourir avec modification possible les éléments du conteneur l de type T , il suffit d'écrire

```
for (typename T::iterator i=l.begin(); i!= l.end(); ++i)
{
    *i; // sera la valeur associe a vos données stoker.
cout << * i << endl; // imprime une valeur par ligne de votre conteneur.
}
```

Les conteneurs utiles pour stoker un jeu de valeur de type V .

vector Pour stocker, un tableau v de valeurs `{vector<V> v;}`, et la ligne d'inclure associé est `#include <vector>`.

list Pour stoker une liste doublement chaînées de valeur, `list<V> l;`, et la ligne d'inclure associé est `#include <list>`.

map Pour stoker des pairs de (clef de type K , valeur) automatiquement trié par rapport aux clefs, avec unicité des clefs dans le conteneurs. Attention ici les valeurs stokes seront donc des `pair<K, V>`.

set Pour stoker un ensemble de valeurs ordonnées, c'est un map sans valeur.

8.2 exemple

Le directory des sources : <http://www.ann.jussieu.fr/~hecht/ftp/cpp/stl>

```
                //      voila un exemple assez complet des possibilites de la STL
                //      -----
#include <list>
#include <vector>
#include <map>
#include <set>
#include <queue>
```



```

#include <iostream>
#include <fstream>
#include <string>
#include <cassert>
#include <algorithm>
#include <iterator>
#include <complex>

using namespace std;

                                                                    // pour afficher une pair
template<typename A,typename B>
ostream & operator<<(ostream & f, pair<A,B> ab)
{
    f << ab.first << " : " << ab.second;
    return f;
}

// -----//
// pour afficher un container de la stl //
// -----//
template<typename T>
void show(char * s, const T & l, const char * separateur="\n")
{
    cout << s << * separateur;
    for (typename T::const_iterator i=l.begin(); i!= l.end(); i++)
        cout << '\t' << * i << separateur;
    cout << endl;
}

// -----//
// pour afficher un container de la stl dans l'autre sens //
// -----//
template<typename T>
void showr(char * s, const T & l, const char * separateur="\n")
{
    cout << s << * separateur;
    for (typename T::const_reverse_iterator i=l.rbegin(); i!= l.rend(); i++)
        cout << '\t' << * i << * separateur;
    cout << endl;
}

// -----//
// /* ordre lexicographie deja dans la stl */
// -----//
/* donc inutile
template<typename A,typename B>
bool operator<(const pair<A,B> &a, const pair<A,B> & b) {
    return a.first == b.first? ( a.second < b.second ): a.first < b.first;
}
*/

int main() {
    // -----//
    // les vecteurs sont des tableaux ----
    // -----//
    vector<double> v;                                                                    // un vector vide

```

```

v.push_back(1.);
v.push_back(-1.);
v.push_back(-5.);
v.push_back(-3.);
v.push_back(-5.);
v.push_back(-2.);
v.push_back(-5.);
v.push_back(4.);
cout << " 1 -1 -5 -3 -5 -2 -5 4 \n";
//      v.sort(); n'existe pas pour les vecteur (vector)
v[1]++;
//      v.erase(find(v.begin(),v.end(),-5.));
vector<double>::iterator k=v.begin()+3;
//      v.erase(v.begin()+2);
v.erase(find(v.begin(),v.end(),-5.)); //      retire le premier -5
//      v.erase(rfind(v.begin(),v.end(),-5.));//retire le dernier -5 ne marche pas
show("vector      :",v," ");
showr("vector (reverse)      :",v," ");
sort(v.begin(),v.end()); //      reverse trie le vector
show("vector trie :",v," ");
sort(v.rbegin(),v.rend()); //      reverse trie le vector

vector<double> v10(10); //      un vecteur de 10 elements
v10[1]= 3;
//      v10[10]=4; // ici un bug invisible qui peut apparaitre
//      remarque dans la STL, le programe suivant n'est pas en o(n2) operation
int n = 1000000;
for (int i=0;i<n;++i)
    v.push_back(i);
//      mais en logno(n) car la STL reserve de la place en plus dans le tableau
//      de l'ordre d'une fraction n

cout << " " << v.size() << endl;
//      -----
//      ----- Test des listes doublement chainees-----
//      -----

list<double> l;
l.push_back(1.);
l.push_back(5.);
l.push_back(3.);
l.push_back(6.);
l.push_back(3.);
list<double>::iterator l5=find(l.begin(),l.end(),5.);
cout << " taille de la liste : o(n) operation " << l.size() << endl;
cout << " liste vide? " << l.empty() << endl;

//      list< double>::iterator l3=l.begin()+3; interdit
//      car un iterator de list n'est pas aleatoire (random)

assert( l5!= l.end());
l.insert(l5,1000.); //      insert avant l5
show("list      :",l," ");
list<double> ll(l); //      copie la liste
show("list ll : ",l," ");
l.splice(l5,ll); //      deplace la list ll dans avant l5 (sans copie =>vide ll)
cout << " ll.size = " << ll.size() << endl;
assert( ll.empty()); //      la liste est vide
//      remarque utile:

```

```

//    empty pour savoir si un liste de vide O(1) operations
//    car size() est en O(size()) operations.
ll.push_front(-3.); //    ajoute un element a la liste ll
l.insert(15,ll.begin(),ll.end()); //    insert en copiant avant
l.erase(15); //    supprime l'element 5 de la liste
//    remarque 15 est valide tant que l'element n'est pas supprimer
{
//
    const list<double> & ll(1); //    un autre list ll (bloque different)
    //    recherche de la valeur 5 dans l'autre liste ll
    list<double>::const_iterator l5=find(ll.begin(),ll.end(),5.);
}

cout << " impression with copy : ";
copy(l.begin(),l.end(),ostream_iterator<double>(cout, " "));
cout << endl;

l.sort(); //    trie la liste en n log(n)
//    sort(l.begin(),l.end()); ne marche car les iterateurs ne sont pas aleatoire
(random)
show("list trie : ",l," ");
l.clear(); //    vide la liste

//    ----- //
//    exemple d'utilisation des map //
//    ----- //
map<string,string> m;
m["hecht"]="+33 1 44 27 44 11";
m["toto"]="inconnue";
m["aaaa"]="inconnueaaa";

map<string,string>::iterator ff=m.find("toto");
if (ff!= m.end())
    cout << " find "
        << *ff<< endl; //    attention *ff est un pair<string,string>
else
    cout << " pas trouver " << endl;
{
    pair<map<string,string>::iterator,bool>
        pbi=m.insert(make_pair<string,string>("toto","inconnuetoto"));
    cout << "insert map : " << *pbi.first << " " << pbi.second << endl;
}
{
    pair<map<string,string>::iterator,bool>
        pbi=m.insert(make_pair<string,string>("toto1","inconnuetoto"));
    cout << "insert map : " << *pbi.first << " " << pbi.second << endl;
}
show("map",m);
cout << " ----- \n";
//    -----
//    un petit exemple d'ensemble d'entier
//    les elements doivent etre comparable ( operateur "<" existe)
set<int> S;
S.insert(1);
S.insert(2);
S.insert(2);

```

```

show("set S :", S, " ");
for (int i=0;i<5;i++)
    if ( S.find(i) != S.end())
        cout << i << " est dans l'ensemble S\n";
    else
        cout << i << " n'est pas dans l'ensemble S\n";
cout << " ----- \n";
//    ici modelisation d'un ensemble de arete defini
//    par les numeros d'extermités (first et second)
//    et a chaque arete on associe un entier
map<pair<int,int>,int > edges;
int nbe =0, nbedup=0;
for (int i=0;i<10;i++)
{
    pair<int,int> e(i%5, (i+1)%5);
//    insertion de l'arete e avec la valeur nbe;

//    macro generation pour le choisir la méthode (bofbof)
#if 1
//    methode optimiser
//    remarque insert retourne une pair (iterator, bool) ( true => n'existe pas)
    if( edges.insert(make_pair(e,i)).second)
        nbe++; //    ici nouvelle item
    else
        nbedup++; //    ici item existe deja
#else
//    Autre methode plus simple mais moins efficace
    if( edges.find(e) == edges.end() )
        nbe++; //    ici nouvelle item
    else
        nbedup++; //    ici item existe deja
//    remarque edges[e] peut etre un nouvel élément dans
//    dans ce cas, il est initialisé avec T() qui est la valeur par default
//    de toute classe / type T, ici on a T == int et int() == 0
    edges[e]=i;
#endif
}
cout << " nbe = " << nbe << " nbedup = " << nbedup << endl;
//    du code pour voir les items qui sont ou non dans la map
for (int i=0;i<10;i++)
{
    pair<int,int> e(i, (i+1));
    if (edges.find(e) !=edges.end() )
        cout << "    trouver    arete (" << e << ") \n";
    else
        cout << " non trouver    arete (" << e << ") \n";
}
show(" les aretes ", edges);
{
//    ----- //
//    exemple de queue prioritaire //
//    ----- //
    priority_queue<complex<double> > pq;
//    pour ajoute des valeurs

    pq.push(10);
    pq.push(1);
}

```

```

pq.push(5);
cout << pq.empty() << " " << pq.size() << endl;
while(!pq.empty())
{
    int t=pq.top();
    pq.pop();
    if (t== 5) pq.push(6);
    cout << t << endl;
}
// il est impossible de parcourir les elements d'une queue
// ils sont caches
}

return 0;
}

```

8.3 Chaîne de caractères

A FAIRE

8.4 Entrée Sortie en mémoire

Voilà, un dernier truc, il est souvent bien utile de générer de nom de fichier qui dépend de valeur de variable, afin par exemple de numérotter les fichier. Les classes `istringstream` et `ostringstream` permet de faire de entrée sortir en mémoire permette de résoudre se type de problème.

```

#include <sstream>
#include <iostream>
using namespace std;
int main(int argc, char ** argv)
{
    string str;
    char * chaine = "1.2+ dqsdqsd q ";
    for (char * c=chaine; *c; ++c)
        str+= *c;
    cout << str << endl;
    istringstream f(str);
    double a;
    char c;
    f >> a;
    c=f.get();
    cout << " a= " <<a << " " << c << endl;
    // util pour generer des noms de fichier qui dependent de variables
    ostringstream ff;
    ff << "toto"<< i << ".txt" << ends;
    cout << " la string associer : " << ff.str() << endl << endl;
}

```

```
cout << " la C chaine (char *) " << ff.str().c_str() << endl;  
  
return 0;  
}
```

9 Différentiation automatique

Les dérivées d'une fonction décrite par son implémentation numérique peuvent être calculées automatiquement et exactement par ordinateur, en utilisant la différenciation automatique (DA). La fonctionnalité de DA est très utile dans les programmes qui calculent la sensibilité par rapport aux paramètres et, en particulier, dans les programmes d'optimisation et de design.

9.1 Le mode direct

L'idée de la méthode directe est de différencier chaque ligne du code qui définit la fonction. Les différentes méthodes de DA se distinguent essentiellement par l'implémentation de ce principe de base (cf. (?)).

L'exemple suivant illustre la mise en œuvre de cette idée simple.

Exemple : Considérons la fonction $J(u)$, donnée par l'expression analytique suivante :

$$\begin{aligned} J(u) \quad \text{avec} \quad & x = u - 1/u \\ & y = x + \log(u) \\ & J = x + y. \end{aligned}$$

Nous nous proposons de calculer automatiquement sa dérivée $J'(u)$ par rapport à la variable u , au point $u = 2.3$.

Méthode : Dans le programme de calcul de $J(u)$, chaque ligne de code sera précédée par son expression différenciée (avant et non après à cause des instructions du type $x = 2 * x + 1$) :

$$\begin{aligned} dx &= du + du/(u * u) \\ \mathbf{x} &= \mathbf{u} - \mathbf{1}/\mathbf{u} \\ dy &= dx + du/u \\ \mathbf{y} &= \mathbf{x} + \log(\mathbf{u}) \\ dJ &= dx + dy \\ \mathbf{J} &= \mathbf{x} + \mathbf{y} \end{aligned}$$

Ainsi avons nous associé à toute variable (par exemple x) une variable supplémentaire, sa différentielle (dx). La différentielle devient la dérivée seulement une fois qu'on a spécifié la variable de dérivation. La dérivée (dx/du) est obtenue en initialisant toutes les différentielles à zéro en début de programme sauf la différentielle de la variable de dérivation (ex du) que l'on initialise à 1.

La valeur de la dérivée $J'(u)|_{u=2.3}$ est donc obtenue en exécutant le programme ci-dessus avec les valeurs initiales suivantes : $u = 2.3$, $du = 1$ et $dx = dy = 0$.

Les langages C, C++ , FORTRAN... ont la notion de constante. Donc si l'on sait que, par exemple, $a = 2$ dans tous le programme et que a ne changera pas, on n'est pas obligé de lui associer une différentielle. Par exemple, la fonction C

Remarque 6.

```
float mul(const int a, float u)
{ float x; x=a*u; return x;}
```

se dérive comme suit :

```
float dmul(const int a, float u, float du)
{ float x,dx; dx = a*du; x=a*u; return dx;}
```

Les structures de contrôle (boucles et tests) présentes dans le code de définition de la fonction seront traitées de manière similaire. En effet, une instruction de test de type *if* où a est pré-défini,

```
y = a;
if ( u>0) x = u;
else     x = 2*u;
J=x+y;
```

peut être vue comme deux programmes distincts :

- le premier calcule

```
y=a; x=u; J=x+y;
```

et avec la DA, il doit retourner

```
dy=0; y=a; dx=du; x=u; dJ=dx+dy; J=x+y;
```

- le deuxième calcule

```
y=a; x=2*u; J=x+y;
```

et avec la DA, il doit retourner

```
dy=0; y=a; dx=2*du; x=2*u; dJ=dx+dy; J=x+y;
```

Les deux programmes sont réunis naturellement sous la forme d'un unique programme

```
dy=0; y=a;
if (u>0) {dx=du; x=u;}
else {dx=2*du; x=2*u;}
dJ=dx+dy; J=x+y;
```

Le même traitement est appliqué à une structure de type boucle :


```
x=0;
for( int i=1; i<= 3; i++) x=x+i/u;
cout << x << endl;
```

qui, en fait, calcule

```
x=0; x=x+1/u; x=x+2/u; x=x+3/u; cout << x << endl;
```

Pour la DA, il va falloir calculer

```
dx=0;x=0;
dx=dx-du/(u*u); x=x+1/u;
dx=dx-2*du/(u*u); x=x+2/u;
dx=dx-3*du/(u*u); x=x+3/u;
cout << x <<' \t' << dx << endl;
```

ce qui est réalisé simplement par l'instruction :

```
dx=0;x=0;
for( int i=1; i<= 3; i++)
    { dx=dx-i*du/(u*u); x=x+i/u;}
cout << x <<' \t' << dx << endl;
```

Limitations :

- Si dans les exemples précédents la variable booléenne qui sert de test dans l'instruction `if` et/ou les limites de variation du compteur de la boucle `for` dépendent de u , l'implémentation décrite plus haut n'est plus adaptée. Il faut remarquer que dans ces cas, la fonction définie par ce type de programme n'est plus différentiable par rapport à la variable u , mais est différentiable à droite et à gauche et les dérivées calculées comme ci-dessus sont justes.

Exercice 13. || Ecrire le programme qui dérive une boucle `while`.

- Il existe des fonctions non-différentiables pour des valeurs particulières de la variable (par exemple, \sqrt{u} pour $u = 0$). Dans ce cas, toute tentative de différentiation automatique pour ces valeurs conduit à des erreurs d'exécution du type *overflow* ou *NaN* (not a number).

9.2 Fonctions de plusieurs variables

La méthode de DA reste essentiellement la même quand la fonction dépend de plusieurs variables. Considérons l'application $(u_1, u_2) \rightarrow J(u_1, u_2)$ définie par le programme suivant :

$$y_1 = l_1(u_1, u_2) \quad y_2 = l_2(u_1, u_2, y_1) \quad J = l_3(u_1, u_2, y_1, y_2) \quad (15)$$

En utilisant la méthode de DA décrite précédemment, nous obtenons :

$$\begin{aligned} dy_1 &= \partial_{u_1} l_1(u_1, u_2) dx_1 + \partial_{u_2} l_1(u_1, u_2) dx_2 \\ \mathbf{y}_1 &= \mathbf{l}_1(\mathbf{u}_1, \mathbf{u}_2) \\ dy_2 &= \partial_{u_1} l_2 dx_1 + \partial_{u_2} l_2 dx_2 + \partial_{y_1} l_2 dy_1 \\ \mathbf{y}_2 &= \mathbf{l}_2(\mathbf{u}_1, \mathbf{u}_2, \mathbf{y}_1) \\ dJ &= \partial_{u_1} l_3 dx_1 + \partial_{u_2} l_3 dx_2 + \partial_{y_1} l_3 dy_1 + \partial_{y_2} l_3 dy_2 \\ \mathbf{J} &= \mathbf{l}_3(\mathbf{u}_1, \mathbf{u}_2, \mathbf{y}_1, \mathbf{y}_2). \end{aligned}$$

Pour obtenir dJ pour (u_1, u_2) donnés, il faut exécuter le programme deux fois : une première fois avec $dx_1 = 1, dx_2 = 0$, ensuite, une deuxième fois, avec $dx_1 = 0, dx_2 = 1$.

Une meilleure solution est de dupliquer les lignes $dy_i = \dots$ et les évaluer successivement pour $dx_i = \delta_{ij}$. Le programme correspondant :

$$\begin{aligned} d1y_1 &= \partial_{u_1} l_1(u_1, u_2) d1x_1 + \partial_{u_2} l_1(u_1, u_2) d1x_2 \\ d2y_1 &= \partial_{u_1} l_1(u_1, u_2) d2x_1 + \partial_{u_2} l_1(u_1, u_2) d2x_2 \\ \mathbf{y}_1 &= \mathbf{l}_1(\mathbf{u}_1, \mathbf{u}_2) \\ d1y_2 &= \partial_{u_1} l_2 d1x_1 + \partial_{u_2} l_2 d1x_2 + \partial_{y_1} l_2 d1y_1 \\ d2y_2 &= \partial_{u_1} l_2 d2x_1 + \partial_{u_2} l_2 d2x_2 + \partial_{y_1} l_2 d2y_1 \\ \mathbf{y}_2 &= \mathbf{l}_2(\mathbf{u}_1, \mathbf{u}_2, \mathbf{y}_1) \\ d1J &= \partial_{u_1} l_3 d1x_1 + \partial_{u_2} l_3 d1x_2 + \partial_{y_1} l_3 d1y_1 + \partial_{y_2} l_3 d1y_2 \\ d2J &= \partial_{u_1} l_3 d2x_1 + \partial_{u_2} l_3 d2x_2 + \partial_{y_1} l_3 d2y_1 + \partial_{y_2} l_3 d2y_2 \\ \mathbf{J} &= \mathbf{l}_3(\mathbf{u}_1, \mathbf{u}_2, \mathbf{y}_1, \mathbf{y}_2) \end{aligned}$$

sera exécuté pour les valeurs initiales : $d1x_1 = 1, d1x_2 = 0, d2x_1 = 0, d2x_2 = 1$.

9.3 Une bibliothèque de classes pour le mode direct

Il existe plusieurs implémentations de la différentiation automatique, les plus connues étant **Adol-C**, **ADIFOR** et **Odyssee**. Leur utilisation implique une période d'apprentissage importante ce qui les rend peu accessibles aux programmeurs débutants. C'est la raison pour laquelle nous présentons ici une implémentation utilisant le mode direct qui est très simple d'utilisation, quoique moins performante que le mode inverse.

On utilise la technique de surcharge d'opérateurs (voir chapitre ??). Toutefois, cette technique n'est efficace pour le calcul de dérivées partielles que si le nombre de variables de dérivation est inférieur à la cinquantaine. Pour une implémentation similaire en FORTRAN 90, voir Makinen (?).

9.4 Principe de programmation

Considérons la même fonction

$$\begin{aligned} J(u) \quad \text{avec} \quad & x = 2u(u + 1) \\ & y = x + \sin(u) \\ & J = x * y. \end{aligned}$$

Par rapport à la méthode décrite précédemment, nous allons remplacer chaque variable par un tableau de dimension deux, qui va stocker la valeur de la variable et la valeur de sa différentielle. Le programme modifié s'écrit :

```
float y[2], x[2], u[2];
// dx = 2 u du + 2 du (u+1)
x[1] = 2 * u[0] * u[1] + 2 * u[1] * (u[0] + 1);
// x = 2 u (u+1)
```

```

x[0] = 2 * u[0] * (u[0] + 1);
y[1] = x[1] + cos(u[0])*u[1];
y[0] = x[0] + sin(u[0]);
J[1] = x[1] * y[0] + x[0] * y[1];
//      J = x * y
J[0] = x[0] * y[0];

```

L'étape suivante de l'implémentation (voir (?), chapitre 4) consiste à créer une classe C++ qui contient comme données membres les tableaux introduits plus haut. Les opérateurs d'algèbre linéaire classiques seront redéfinis à l'intérieur de la classe pour prendre en compte la structure particulière des données membres. Par exemple, les opérateurs d'addition et multiplication sont définis comme suit :

9.5 Implémentation comme bibliothèque C++

Tous les fichiers sont dans l'archive <http://www.ann.jussieu.fr/~hecht/ftp/MN406/FH/autodiff.tar.bz>.

Afin de rendre possible le calcul des dérivées partielles (N variables), l'implémentation C++ de la DA va utiliser la classe suivante :

Listing 16:

(la classe *ddouble*)

```

#include <iostream>
using namespace std;

struct ddouble {
    double val,dval;
    ddouble(double x,double dx): val(x),dval(dx) {}
    ddouble(double x): val(x),dval(0) {}
};

inline ostream & operator<<(ostream & f,const ddouble & a)
{ f << a.val << " ( d = "<< a.dval << " ) "; return f;}
inline ddouble operator+(const ddouble & a,const ddouble & b)
{ return ddouble(a.val+b.val,a.dval+b.dval) ;}
inline ddouble operator+(const double & a,const ddouble & b)
{ return ddouble(a+b.val,b.dval) ;}

inline ddouble operator*(const ddouble & a,const ddouble & b)
{ return ddouble(a.val*b.val,a.dval*b.val+a.val*b.dval) ;}
inline ddouble operator*(const double & a,const ddouble & b)
{ return ddouble(a*b.val,a*b.dval) ;}
inline ddouble operator/(const ddouble & a,const ddouble & b)
{ return ddouble(a.val/b.val,(a.dval*b.val-a.val*b.dval)/(b.val*b.val)) ;}
inline ddouble operator/(const double & a,const ddouble & b)
{ return ddouble(a/b.val,(-a*b.dval)/(b.val*b.val)) ;}
inline ddouble operator-(const ddouble & a,const ddouble & b)
{ return ddouble(a.val-b.val,a.dval-b.dval) ;}

inline ddouble operator-(const ddouble & a)
{ return ddouble(-a.val,-a.dval) ;}
inline ddouble sin(const ddouble & a)

```

```

    { return ddouble(sin(a.val), a.dval*cos(a.val)); }
inline ddouble cos(const ddouble & a)
    { return ddouble(cos(a.val), -a.dval*sin(a.val)); }
inline ddouble exp(const ddouble & a)
    { return ddouble(exp(a.val), a.dval*exp(a.val)); }
inline ddouble fabs(const ddouble & a)
    { return (a.val > 0) ? a : -a; }
inline bool operator<(const ddouble & a, const ddouble & b)
    { return a.val < b.val; }

```

voila un petit exemple d'utilisation de ces classes

```

template<typename R> R f(R x)
{
    R y=(x*x+1.);
    return y*y;
}

int main()
{
    ddouble x(2,1);
    cout << f(2.0) << " x = 2.0, (x*x+1)^2 " << endl;
    cout << f(ddouble(2,1)) << "2 (2x) (x*x+1) " << endl;
    return 0;
}

```

Mais de faite l'utilisation des (templates) permet de faire une utilisation recursive.

```

#include <iostream>
using namespace std;

template<class R> struct Diff {
    R val,dval;
    Diff(R x,R dx): val(x),dval(dx) {}
    Diff(R x): val(x),dval(0) {}
};

template<class R> ostream & operator<<(ostream & f,const Diff<R> & a)
{ f << a.val << " ( d = " << a.dval << " ) "; return f;}
template<class R> Diff<R> operator+(const Diff<R> & a,const Diff<R> & b)
{ return Diff<R>(a.val+b.val,a.dval+b.dval); }
template<class R> Diff<R> operator+(const R & a,const Diff<R> & b)
{ return Diff<R>(a+b.val,b.dval); }

template<class R> Diff<R> operator*(const Diff<R> & a,const Diff<R> & b)
{ return Diff<R>(a.val*b.val,a.dval*b.val+a.val*b.dval); }
template<class R> Diff<R> operator*(const R & a,const Diff<R> & b)
{ return Diff<R>(a*b.val,a*b.dval); }
template<class R> Diff<R> operator/(const Diff<R> & a,const Diff<R> & b)
{ return Diff<R>(a.val/b.val,(a.dval*b.val-a.val*b.dval)/(b.val*b.val)); }
template<class R> Diff<R> operator/(const R & a,const Diff<R> & b)
{ return Diff<R>(a/b.val,(-a*b.dval)/(b.val*b.val)); }

```

```

template<class R> Diff<R> operator-(const Diff<R> & a, const Diff<R> & b)
    { return Diff<R>(a.val-b.val, a.dval-b.dval); }

template<class R> Diff<R> operator-(const Diff<R> & a)
    { return Diff<R>(-a.val, -a.dval); }
template<class R> Diff<R> sin(const Diff<R> & a)
    { return Diff<R>(sin(a.val), a.dval*cos(a.val)); }
template<class R> Diff<R> cos(const Diff<R> & a)
    { return Diff<R>(cos(a.val), -a.dval*sin(a.val)); }
template<class R> Diff<R> exp(const Diff<R> & a)
    { return Diff<R>(exp(a.val), a.dval*exp(a.val)); }
template<class R> Diff<R> fabs(const Diff<R> & a)
    { return (a.val > 0) ? a : -a; }
template<class R> bool operator<(const Diff<R> & a , const Diff<R> & b)
    { return a.val < b.val; }
template<class R> bool operator<(const Diff<R> & a , const R & b)
    { return a.val < b; }

```

Si l'on veut calculer l'a racine d'une equation $f(x) = y$

```

template<typename R> R f(R x)
{
    return x*x;
}
template<typename R> R Newtow(R y, R x)
{
    //      solve: f(x) -y = 0
    //      x -= (f(x)-y) / df(x);

    while (1) {
        Diff<R> fff=f(Diff<R>(x,1));
        R ff=fff.val;
        R dff=fff.dval;
        cout << ff << endl;
        x = x - (ff-y)/dff;
        if (fabs(ff-y) < 1e-10) break;
    }
    return x;
}

```

Maintenant, il est aussi possible de re-différencier automatiquement l'algorithme de Newtow. Pour cela; il suffit d'ecrit

```

int main()
{
    typedef double R;
    cout << " -- newtow (2)  = " << Newtow(2.0,1.) << endl;
    Diff<R> y(2.,1) , x0(1.,0.);
    Diff<R> xe(sqrt(2.), 0.5/sqrt(2.)); //      donne
                                        //      solution exact
    cout << "\n -- x = Newton " << y << " , " << x0 << " )" << endl;
    Diff<R> x= Newtow(y,x0);
    cout << " x = " << x << " == " << xe << " = xe " << endl;
    return 0;
}

```

Les resultats sont

```
[guest-rocq-135177:~/work/coursCEA/autodiff] hecht% ./a.out
-- newton (2) = 1
2.25
2.00694
2.00001
2
1.41421
-- x = Newton 2 ( d = 1) ,1 ( d = 0 )
1 ( d = 0)
2.25 ( d = 1.5)
2.00694 ( d = 1.02315)
2.00001 ( d = 1.00004)
2 ( d = 1)
x = 1.41421 ( d = 0.353553) == 1.41421 ( d = 0.353553) = xe
```

10 Interpréteur de formules

Le but de ce chapitre est de donner les outils informatiques pour manipuler des formules.

10.1 Grammaire LL(1)

Dans cette section, nous allons étudier des grammaires telles qu'il nous sera facile de faire un programme qui nous dira si un texte fait partie d'un langage. Le programme sera écrit en C++, s'arrêtera *via* la fonction `exit(1)` du système si le texte ne fait pas partie du langage. Dans un premier temps, nous allons prendre comme exemple la grammaire des expressions

$$\begin{aligned} E &= T \mid T + E \\ T &= F \mid F * T \\ F &= c \mid '(E)' \end{aligned}$$

Où les symboles non-terminaux de la grammaire sont E qui est une expression, T qui est un terme, F qui est un facteur. Ces trois non terminaux qui sont définis par les trois règles. Et où les trois symboles terminaux de la grammaire sont c qui représente un nombre et le symbole $'($, resp. $)'$ qui représente le caractère $($, resp. $)$.

L'idée est très simple : nous allons supposer que nous disposons d'un analyseur lexical qui découpe l'entrée standard (le texte) en symboles terminaux, qui lit le symbole terminal suivant si le terminal est reconnu. Les symboles terminaux sont numérotés *via* un entier, les caractères ont leur code ASCII et les nombres sont définis par le numéro $c=257$ et la fin de fichier par le numéro $\text{EOF} = -1$.

Cet analyseur lexical est modélisé par une classe `Lexical` composée de :

- `sym` le symbole courant ;
- `void Nextsym()` fonction qui lit le symbole terminal suivant qui peut être ici `'+' '*' '(' ')' c EOF` ;
- `void Match(int c)` : si le symbole courant est `c`, la fonction lit le symbole suivant, sinon elle génère une erreur ;
- `bool IFSym(int c)` retourne faux si le symbole courant n'est pas `c`, sinon elle lit le symbole suivant et retourne vrai.

Listing 17:

(la classe `Lexical`)

```
class Lexical { //
    typedef double R;
    int sym;
    static const int c=257; // numéro du terminal nombre
    static const int EOF=-1; // numéro du terminal EOF
    istream & cin; // flot de lecture
    R valeur; // Valeur du nombre
public:
    Lexical(istream & s) :cin(s) // le constructeur définit le istream
        {NextSym();} // et lit un symbole

    void Error(const char * message)
        { cerr << message << endl;
          exit(1);}
```

```

void Nextsym() { // analyse lexicale
    int s=cin.peek();
    if (s==EOF) { sym=EOF; }
    else if (isdigit(s) || s == '.')
        { sym=s; cin >> valeur; assert(cin.good()); }
    else if (s=='+' || s=='*' || s=='(' || s==')' || s==EOF)
        { sym=cin.get(); }
    else if (isspace(s))
        { sym=' '; cin.get(); }
    else
        { cerr << " caract{è}re invalide " << char(s) << " " << s << endl;
          exit(1); }
};

bool Match(int s) // assure que le symbole courant est s
{ if (s!=sym) { cerr << " On attendait le symbole ";
    if ( s == c) cerr << " un nombre \n" ;
    if (s == EOF) cerr << "EOF\n";
    else cerr << char(s) << endl;
    exit(1);
}
    else NextSym();
    return true;}

bool IFSym(int s) // est si le symbole courant est s
{ if (s==sym) { NextSym(); return true;} else return false;}

bool Match(bool b,const char *s) //
{ if (!b) { cerr << " Erreur " << s << " is false " << endl;
    exit(1); }
    return b;
}
};

```

Une fois le problème de l'analyse lexicale résolu, nous allons nous occuper de la grammaire. À chaque non-terminal nous allons associer une fonction booléenne qui retourne vrai si l'on a trouvé le non-terminal, faux sinon. Nous utiliserons la fonction `IFSym(c)` pour tester les terminaux. De plus, nous ne voulons pas faire de retour en arrière (un symbole d'avance, le 1 de LL(1)) donc dans une concaténation AB si A est vrai et B est faux, il faut remettre l'état du système avant l'appel de A , ce que l'on ne sait pas faire généralement. Donc, dans ce cas, nous générons une erreur.

Il suffit de programmer chaque fonction non-terminale, en factorisant à gauche par non-terminaux, de façon à factoriser tous les termes en commun dans les opération de concaténation.

Les concaténations $E = AB$, $F = Ac$, $G = cA$ sont programmées comme suit :

```

bool E(){
    if ( A() )
        return Match(B(), 'B()'); // Erreur si B() est faux
bool F(){
    if ( A() )
        return Match(c); // Erreur si c'est faux
}

```



```

bool G() {
    if (IFSym(c))
        return Match(A(), "A()"); } // Erreur si A() est faux

```

L'opérateur ou dans $P = C \mid c \mid '('$ donne

```

bool P() {
    if (C()) return true;
    else if (IFSym(c)) return true;
    else if (IFSym('(')) return true;
    else return false; }

```

l'opérateur ou dans $Q = C \mid c \mid '(' \mid \varepsilon$ où ε la chaîne vide, donne

```

bool Q() {
    if (C()) return true;
    else if (IFSym(c)) return true;
    else if (IFSym('(')) return true;
    else return true; } // la chaîne vide rend vrai

```

La règle $E = T \mid T' \mid '+' \mid E$ se réécrit comme suit $E = T \mid (' \mid '+' \mid E \mid \varepsilon)$, où les parenthèses $()$ changent la priorité entre l'opérateur ou et la concaténation. Attention, il ne faut pas confondre avec $'($ et $)'$ qui sont les deux symboles terminaux parenthèses ouvrante et fermante,

$$\begin{array}{lcl}
 E = T \mid T' \mid '+' E & & F = c \mid '(E) \\
 T = F \mid F' *' T & \text{en} & E = T \mid (' \mid '+' \mid E \mid \varepsilon) \\
 F = c \mid '(E)' & & F = c \mid '(E)'
 \end{array}$$

Après cette modification élémentaire, il est trivial d'écrire le programme C++ Ésuivant :

Listing 18: (la classe Grammaire)

```

class Grammaire :public Lexical {
Grammaire(istream & cc) : Lexical(cc) {}
bool E() { if (T())
            if ( IFSym('+') return Match(E(), "E()");
            else return true;
            else return false; }

bool T() { if(F())
            if ( IFSym('*') return Match(T(), "T()");
            else return true;
            else return false; }

bool F() { if( IFSym(c) return true;
            else if ( IFSym('(') { Match(c);return Match(')'); }
            else return false; }`
};

```

```

int main(int argc, char ** argv) {
    Grammaire exp(cin);
    bool r=exp.E();
    exp.Match(Exp:EOF); // vérification de fin de text D
    cout << " Bien dans le langage " << endl;
    return 0;
};

```

Malheureusement, cette technique ne marche pas dans tous les cas, il faut donc encore travailler.

Remarque 7. $\left\| \begin{array}{l} \textit{La remarque fondamentale, qui donne le principe de fonctionnement et qui} \\ \textit{définit les grammaires LL(1) est : si une règle de production commence par} \\ \textit{un symbole s, alors la fonction associée retourne vrai ou génère une erreur} \\ \textit{si le symbole courant est s.} \end{array} \right.$

Nous en déduisons la règle suivante :

Règle 6. $\left\| \begin{array}{l} \text{Si deux expressions grammaticales commencent par un terminal commun} \\ \text{dans une opération logique du type } | \text{ (ou), alors la grammaire n'est pas} \\ \text{LL(1).} \end{array} \right.$

Effectivement, la première expression retourne vrai, ou génère une erreur, donc la seconde expression n'est jamais utilisée.

L'autre règle est simplement sur l'utilisation de la règle vide (ε).

Règle 7. $\left\| \begin{array}{l} \text{La règle vide } (\varepsilon) \text{ doit être mise en fin de chaîne de l'opérateur logique } | \text{ (ou),} \\ \text{car l'expression associée à la règle vide est toujours vraie. Pratiquement, si} \\ \text{l'on teste les autres branches du } | \text{, il faut que cela soit la dernière règle.} \end{array} \right.$

Maintenant nous pouvons définir une grammaire LL(1).

Une grammaire est dite LL(1) si le langage reconnu par le programme est le même que celui défini par la grammaire.

Exemple de grammaire non-LL(1)

$$\begin{aligned}
 E &= T|T + E \\
 T &= F|F * T \\
 F &= P|'(E)' \\
 P &= c|'(c', c)'
 \end{aligned}$$

où c et respectivement $'(c', c)'$ représentent un double, respectivement `complex<double>`.

Exercice 14. $\left\| \text{Écrire une autre grammaire équivalente et qui est LL(1).} \right.$

Mais une grammaire sans sémantique n'est pas vraiment utile.

Voici deux versions de la même grammaire avec l'évaluation des calculs. Le principe est d'effectuer les calculs seulement dans le cas où la fonction retourne vrai. Mais attention, deux grammaires qui définissent le même langage peuvent avoir deux sémantiques différentes :

$$\begin{array}{ll}
 E = T|T + E & E = T|T + E \\
 T = F|F * T & \text{et } T = F|F * E \\
 F = c|(E) & F = c|(E)
 \end{array}$$

Effectivement, la phrase $2 * 1 + 1$ donnera $\{2 * 1\} + 1 = 3$ pour la grammaire de gauche et $2 * \{1 + 1\} = 4$ pour la grammaire de droite.

10.1.1 Une calculette complete

Afin d'écrire une calculette complète qui calcule la valeur associée, Nous remarquons le problème suivant lié à la sémantique et non à la syntaxe.

La grammaire de la calculette devrait être :

$$\begin{aligned} E &= T | T' + E | T' - E \\ T &= F | F' * T | F' / T \\ F &= c|(E) \end{aligned}$$

Mais cette grammaire fait une associativité à gauche, c'est dire que l'évaluation de $1 - 1 + 2$ est donné pas $1 - (1 + 2)$. donc pour corrigé ce problème il suffit d'ajouter deux règles E^- et T' qui correspondent aux expressions commençant par $-$ ou aux termes commençant par $/$.

$$\begin{aligned} E &= T | T' + E | T' - E^- \\ T &= F | F' * T | F' / T' \\ E^- &= T | T' + E^- | T' - E \\ T' &= F | F' * T' | F' / T \\ F &= c|(E) \end{aligned}$$

Cette écriture est lourde et toutes boucles se font par récurrence, mais si l'on introduit un nouvelle opérateur $*$ dans la description des grammaires qui dit expression suivante doit être là n fois ($n \in \mathbb{N}$) comme dans les expressions régulières, alors nous pouvons réécrit la grammaire comme :

$$\begin{aligned} E &= T * ('+' T' -' T) \\ T &= F * ('*' F' /' F) \\ F &= c|(E) \end{aligned}$$

Voilà un exemple complète de calculette, avec la fonction \cos , la constante π et trois variables x, y, r qui sont utiliser via les pointeurs `xxxx`, `yyyy`, `rrrrr`.

Le source de l'exemple suivante est disponible à : <http://www.ann.jussieu.fr/~hecht/ftp/MN406/FH/Calcullette.cpp>

Listing 19:

(Calcullette.cpp)

```
#include <fstream>
#include <iostream>
#include <cstdio>
#include <sstream>
#include <cmath>
#include <cstdlib>
#include <cassert>
#include <cstring>

// #define NDEBUG // uncomment when debugging is over
using namespace std;

// la grammaire des expression:
// E = T | T * ( '+' E | '-' E )
// T = F | F * ( '*' T | F' /' T )
```

```

//      F = c | '(' E ')' | FUNC1 '(' E ')' | GVAR | '-' F | '+' F;
//      Les fonctions FUNC1 implementees: cos,

double *xxxx,*yyyy,*rrrr;
const double PI=4*atan(1.0);

class Exp {
public:
    typedef double R;
private:
    int sym; //      la valeur de symbole courant
    static const int Number=257;
    static const int FUNC1=258;
    static const int GVAR=259;
    istream cin; //      contient la chaine de l'expression

    R valeur, valeuro; //      si sym == Number
    R (*f1)(R), (*f1o)(R); //      si sym == FUNC1
    R *pv, *pvo; //      Si sym == GVAR

public:
    Exp(char* f) : cin(f) { cin.seekg(0); //      initialisation:
        NextSym(); //      lit le premier symbol
        //      car l'analyseur a toujours un symbole d'avance

    void NextSym() { //      ReadSymbole
        pvo=pv; //      on sauve les valeurs associer au symbol
        flo=f1;
        valeuro=valeur;

    int c=cin.peek();
    if (isdigit(c) || c == '.') { sym=Number; cin >> valeur;}
    else if (c=='+' || c=='*' || c=='(' || c==')' || c==EOF) {sym=c;cin.get();}
    else if (c=='-' || c=='/' || c=='^') {sym=c;cin.get();}
    else if (isspace(c)) {sym=' '; cin.get();}
    else if (c==EOF) sym=EOF;
    else if (isalpha(c)) {
        string buf;
        buf += cin.get();
        while (isalnum(cin.peek()))
            buf += cin.get();
        if(buf=="cos") { sym=FUNC1; f1=cos;}
        else if (buf=="x") { sym=GVAR; pv=xxxx;}
        else if (buf=="y") { sym=GVAR; pv=yyyy;}
        else if (buf=="r") { sym=GVAR; pv=rrrr;}
        else if (buf=="pi") { sym=Number; valeur=PI;}
        else { cerr << " mot inconnu '" << buf <<"'" << endl; exit(1);}
        cout << "Id " << buf << " " << sym << endl;}
    else { cerr << "caractere invalide " << char(c) << " " << c << endl; exit(1);}
    }

//      -----
void Match(int c) { //      le symbole courant doit etre c
    if(c!=sym) { cerr << " On attendait le symbole ";
    if ( c == Number) cerr << " un nombre " ;

```

```

        else cerr << "' "<<char(c)<<"' "; exit(1);}
    else NextSym();
}

// -----

bool IFSym(int c)          //  retourne vraie si le symbole courant est c
{ if (c==sym) { NextSym();return true;}
  else return false;}

// -----

//      les fonctions boolean de la grammaire qui retournent
//      la valeur de l'expression dans le paramètre v

bool F(R & v) {
    if(IFSym(Number)) {v=valeuro;    cout << " F " << v <<endl; return true;}
    if(IFSym('-')) {
        if (!E(v) ) { cerr << " -F On attendait un expression " << endl;exit(1);}
        v = -v;
        return true;
    }
    if(IFSym('+')) {
        if (!E(v) ) { cerr << " +F On attendait un expression " << endl;exit(1);}
        return true;
    } else if (IFSym('(')) {
        if (!E(v) ) { cerr << " (E) : On attendait un expression"<< endl;exit(1);}
        Match('(');    cout << " (E) " << v <<endl;
        return true;}
    else if (IFSym(GVAR)) {
        v = *pvo;
        return true;
    }
    else if (IFSym(FUNC1))
    {
        R (*ff)(R) = flo;
        Match('(');
        if (!E(v) ) { cerr << " On attendait un expression " << endl;exit(1);}
        v=ff(v);
        Match('(');    cout << " E : f( exp) = " << v <<endl;
        return true;
    }
    else return false;
}

// -----

bool T(R & v) {
    if (! F(v) ) return false;
    while (1)          //  correction 1 (opérateur gramamtical *)
    {
        if (IFSym('*')) { R vv;
            if (!F(vv) ) { cerr << " On attendait un facteur " << endl;exit(1);}
            v*=vv;}
        else if (IFSym('/')) { R vv;
            if (!F(vv) ) { cerr << " On attendait un facteur " << endl;exit(1);}
            v/=vv;}
        else break;
    }
}

```

```

        cout << " T " << v <<endl;
        return true;
    }

    // -----

bool E(R & v) {
    if (!T(v) ) { cout << " E false " << endl; return false;}
    while(1) // correction 2 (opérateur gramamtical *)
        if (IFSym('+')) { R vv;
            if (!T(vv) ) { cerr << " On attendait un expression " << endl;exit(1);}
            v+=vv;}
        else if (IFSym('-')) { R vv;
            if (!T(vv) ) { cerr << " On attendait un expression " << endl;exit(1);}
            v-=vv;}
        else break;
    cout << " E " << v <<endl;
    return true;
}

};

// -----

int main(int argc,char **argv)
{
    if(argc <2) { cout << " usage : "<< argv[0] << " '1+5*cos(pi) '" <<endl;
        return 1;}

    assert(argc==2);
    Exp exp(argv[1]);
    Exp::R v; // pour declare une variable de type real de la calculette
    exp.E(v);
    cout << argv[1]<< " = "<< v << endl;
    assert(exp.IFSym EOF);
    return 0;
}

```

10.2 Algèbre de fonctions

Bien souvent, nous aimerions pouvoir considérer des fonctions comme des données classiques, afin de construire une nouvelle fonction en utilisant les opérations classiques $+$, $-$, $*$, $/$... Par exemple, la fonction $f(x, y) = \cos(x) + \sin(y)$, pour que la calculette génère une pseudo fonction que l'on pourra évaluer plusieurs fois sans réinterpréter la chaîne de caractère définissant l'expression.

Dans un premier temps, nous allons voir comment l'on peut construire et manipuler en C++ l'algèbre des fonctions \mathcal{C}^∞ , définies sur \mathbb{R} à valeurs dans \mathbb{R} .

10.2.1 Version de base

Une fonction est modélisée par une classe (`Cvirt`) qui a juste l'opérateur `()()` virtuel.

Pour chaque type de fonction, on construira une classe qui dérivera de la classe `Cvirt`. Comme tous les opérateurs doivent être définis dans une classe, une fonction sera définie par une classe `Cfunc` qui contient un pointeur sur une fonction virtuelle `Cvirt`. Cette classe contiendra l'opérateur « fonction » d'évaluation, ainsi qu'une classe pour construire les opérateurs binaires classiques. Cette dernière classe contiendra deux pointeurs sur des `Cvirt` qui correspondent aux membres de droite et gauche de l'opérateur et la fonction de \mathbb{R}^2 à valeur de \mathbb{R} pour définir l'opérateur.

Listing 20:

(fonctionsimple.cpp)

```
#include <iostream>
// pour la fonction pow

#include <math.h>
typedef double R;
class Cvirt { public: virtual R operator() (R ) const =0;};

class Cfunc : public Cvirt { public:
    R (*f) (R) ; // pointeur sur la fonction Cpp
    R operator() (R x) const { return (*f) (x) ;}
    Cfunc( R (*ff) (R) ) : f(ff) {} };

class Cconst : public Cvirt { public:
    R a;
    R operator() (R ) const { return a;};
    Cconst( R aa) : a(aa) {} };

class Coper : public Cvirt { public:
    const Cvirt *g, *d;
    R (*op) (R,R) ;
    R operator() (R x) const { return (*op) ((*g) (x), (*d) (x)) ;}
    Coper( R (*opp) (R,R), const Cvirt *gg, const Cvirt *dd)
        : op(opp), g(gg), d(dd) {}
    ~Coper(){delete g, delete d; } };

// les cinq opérateurs binaires

static R Add(R a,R b) {return a+b;}
static R Sub(R a,R b) {return a-b;}
static R Mul(R a,R b) {return a*b;}
static R Div(R a,R b) {return a/b;}
static R Pow(R a,R b) {return pow(a,b) ;}

class Fonction { public:
    const Cvirt *f;
    R operator() (const R x){ return (*f) (x) ;}
    Fonction(const Cvirt *ff) : f(ff) {}
    Fonction(R (*ff) (R) ) : f(new Cfunc(ff)) {}
    Fonction(R a) : f(new Cconst(a)) {}
    operator const Cvirt * () const {return f;}
    Fonction operator+(const Fonction & dd) const
        {return new Coper(Add, f, dd.f) ;}
    Fonction operator-(const Fonction & dd) const
        {return new Coper(Sub, f, dd.f) ;}
    Fonction operator*(const Fonction & dd) const
        {return new Coper(Mul, f, dd.f) ;}
```

```

Fonction operator/(const Fonction & dd) const
    {return new Coper(Div,f,dd.f) ;}
Fonction operator^(const Fonction & dd) const
    {return new Coper(Pow,f,dd.f) ;}
};

using namespace std; // introduces namespace std

R Identite(R x){ return x;}
int main()
{
    Fonction Cos(cos), Sin(sin), x(Identite) ;
    Fonction f((Cos^2)+Sin*Sin+(x*4)) ; // attention ^ n'est prioritaire
    cout << f(2) << endl ;
    cout << (Cos^2)+Sin*Sin+(x*4) (1) << endl ;
    return 0 ;
}

```

Dans cet exemple, la fonction $f = \cos^2 + (\sin * \sin + x^4)$ sera définie par un arbre de classes qui peut être représenté par :

```

f.f= Coper (Add,t1,t2) ; // t1=(cos^2) + t2=(sin*sin+x^4)
    t1.f= Coper (Pow,t3,t4) ; // t3=(cos) ^ t4=(2)
    t2.f= Coper (Add,t5,t6) ; // t5=(sin*sin) + t6=x^4
        t3.f= Ffonc (cos) ;
        t4.f= Fconst (2.0) ;
        t5.f= Coper (Mul,t7,t8) ; // t7=(sin) * t8=(sin)
            t6.f= Coper (Pow,t9,t10) ; // t9=(x) ^ t10=(4)
                t7.f= Ffonc (sin) ;
                t8.f= Ffonc (sin) ;
                t9.f= Ffonc (Identite) ;
                t10.f= Fconst (4.0) ;

```

10.2.2 Les fonctions C^∞

Maintenant, nous voulons aussi pouvoir dériver les fonctions. Il faut faire attention, car si la classe contient la dérivée de la fonction, il va y avoir implicitement une récursivité infinie, les fonctions étant indéfiniment dérivables. Donc, pour que la classe fonctionne, il faut prévoir un processus à deux niveaux : l'un qui peut construire la fonction dérivée, et l'autre qui évalue la fonction dérivée et qui la construira si nécessaire.

Donc, la classe `CVirt` contient deux fonctions virtuelles :

```

virtual float operator () (float) = 0 ;
virtual CVirt *de () {return zero;}

```

La première est la fonction d'évaluation et la seconde calcule la fonction dérivée et retourne la fonction nulle par défaut. Bien entendu, nous stockons la fonction dérivée (`CVirt`) qui ne sera construite que si l'on utilise la dérivée de la fonction.

Nous introduisons aussi les fonctions de \mathbb{R}^2 à valeurs dans \mathbb{R} , qui seront modélisées dans la classe Fonction2.

Toutes ces classe sont définies dans le fichier d'en-tête suivant :

Listing 21:

(fonction.hpp)

```

#ifndef __FONCTION__
#define __FONCTION__

struct CVirt {
    mutable CVirt *md;           // le pointeur sur la fonction dérivée
    CVirt () : md (0) {}
    virtual R operator () (R) = 0;
    virtual CVirt *de () {return zero;}
    CVirt *d () {if (md == 0) md = de (); return md;}
    static CVirt *zero;
};

class Fonction {                // Fonction d'une variable
    CVirt *p;
public:
    operator CVirt *() const {return p;}
    Fonction (CVirt *pp) : p(pp) {}
    Fonction (R (*) (R));       // Création à partir d'une fonction C
    Fonction (R x);             // Fonction constante
    Fonction (const Fonction& f) : p(f.p) {} // Constructeur par
copie
    Fonction d () {return p->d ();} // Dérivée
    void setd (Fonction f) {p->md = f;}
    R operator () (R x) {return (*p) (x);} // Valeur en un point
    Fonction operator () (Fonction); // Composition de fonctions
    friend class Fonction2;
    Fonction2 operator () (Fonction2);
    static Fonction monome (R, int);
};

struct CVirt2 {
    CVirt2 () : md1 (0), md2 (0) {}
    virtual R operator () (R, R) = 0;
    virtual CVirt2 *de1 () {return zero2;}
    virtual CVirt2 *de2 () {return zero2;}
    CVirt2 *md1, *md2;
    CVirt2 *d1 () {if (md1 == 0) md1 = de1 (); return md1;}
    CVirt2 *d2 () {if (md2 == 0) md2 = de2 (); return md2;}
    static CVirt2 *zero2;
};

class Fonction2 {              // Fonction de deux variables
    CVirt2 *p;
public:
    operator CVirt2 *() const {return p;}
    Fonction2 (CVirt2 *pp) : p(pp) {}
    Fonction2 (R (*) (R, R)); // Création à partir d'une fonction C
    Fonction2 (R x);         // Fonction constante
};

```

```

Fonction2 (const Fonction2& f) : p(f.p) {} // Constructeur par copie
Fonction2 d1 () {return p->d1 ();}
Fonction2 d2 () {return p->d2 ();}
void setd (Fonction2 f1, Fonction2 f2) {p->md1 = f1; p->md2 = f2;}
R operator() (R x, R y) {return (*p)(x, y);}
friend class Fonction;
Fonction operator() (Fonction, Fonction); // Composition de fonctions
Fonction2 operator() (Fonction2, Fonction2);
static Fonction2 monome (R, int, int);
};

extern Fonction Chs, Identity;
extern Fonction2 Add, Sub, Mul, Div, Abscisse, Ordonnee;

inline Fonction operator+ (Fonction f, Fonction g) {return Add(f, g);}
inline Fonction operator- (Fonction f, Fonction g) {return Sub(f, g);}
inline Fonction operator* (Fonction f, Fonction g) {return Mul(f, g);}
inline Fonction operator/ (Fonction f, Fonction g) {return Div(f, g);}
inline Fonction operator- (Fonction f) {return Chs(f);}

inline Fonction2 operator+ (Fonction2 f, Fonction2 g) {return Add(f, g);}
inline Fonction2 operator- (Fonction2 f, Fonction2 g) {return Sub(f, g);}
inline Fonction2 operator* (Fonction2 f, Fonction2 g) {return Mul(f, g);}
inline Fonction2 operator/ (Fonction2 f, Fonction2 g) {return Div(f, g);}
inline Fonction2 operator- (Fonction2 f) {return Chs(f);}

#endif

```

Maintenant, prenons l'exemple d'une fonction Monome qui sera utilisée pour construire les fonctions polynômes. Pour construire effectivement ces fonctions, nous définissons la classe CMonome pour modéliser $x \mapsto cx^n$ et la classe CMonome2 pour modéliser $x \mapsto cx^{n_1}y^{n_2}$.

Listing 22: *(les classes CMonome et CMonome2)*

```

class CMonome : public CVirt {
R c; int n;
public:
CMonome (R cc = 0, int k = 0) : c (cc), n (k) {}
R operator () (R x); // return cx^n
CVirt *de () {return n? new CMonome (c * n, n - 1) : zero;}
};
Function Function::monome (R x, int k) {return new CMonome (x, k);}

class CMonome2 : public CVirt2 {
R c; int n1, n2;
public:
CMonome2 (R cc = 0, int k1 = 0, int k2 = 0) : c (cc), n1 (k1), n2 (k2) {}
R operator () (R x, R y); // return cx^{n1}y^{n2}
CVirt2 *dex () {return n1? new CMonome2 (c * n1, n1 - 1, n2) : zero;}
CVirt2 *dey () {return n2? new CMonome2 (c * n2, n1, n2 - 1) : zero;}
};
Function2 Function2::monome (R x, int k, int l)

```

```
{return new CMonome2 (x, k, l) ;}
```

En utilisant exactement la même technique, nous pouvons construire les classes suivantes :

CFunc une fonction C++ de prototype $R \rightarrow R$.

CComp la composition de deux fonctions f, g comme $(x) \rightarrow f(g(x))$.

CComb la composition de trois fonctions f, g, h comme $(x) \rightarrow f(g(x), h(x))$.

CFunc2 une fonction C++ de prototype $R \rightarrow (R, R)$.

CComp2 la composition de f, g comme $(x, y) \rightarrow f(g(x, y))$.

CComb2 la composition de trois fonctions f, g, h comme $(x, y) \rightarrow f(g(x, y), h(x, y))$

Pour finir, nous indiquons juste la définition des fonctions globales usuelles :

```
CVirt *CVirt::zero = new CMonome ;
CVirt2 *CVirt2::zero = new CMonome2 ;

Function::Function (R (*f) (R)) : p(new CFunc(f)) {}
Function::Function (R x) : p(new CMonome(x)) {}
Function Function::operator() (Function f) {return new CComp (p, f.p) ;}
Function2 Function::operator() (Function2 f) {return new CComp2 (p, f.p) ;}

Function2::Function2 (R (*f) (R, R)) : p(new CFunc2(f)) {}
Function2::Function2 (R x) : p(new CMonome2(x)) {}
Function Function2::operator() (Function f, Function g)
{return new CComb (f.p, g.p, p) ;}
Function2 Function2::operator() (Function2 f, Function2 g)
{return new CComb2 (f.p, g.p, p) ;}

static R add (R x, R y) {return x + y ;}
static R sub (R x, R y) {return x - y ;}

Function Log = new CFunc1(log, new CMonome1(1, -1)) ;
Function Chs = new CMonome (-1., 1) ;
Function Identity = new CMonome (-1., 1) ;

Function2 CoordinateX = new CMonome2 (1., 1, 0) ; // x
Function2 CoordinateY = new CMonome2 (1., 0, 1) ; // y
Function2 One2 = new CMonome2 (1., 0, 0) ; // 1
Function2 Add = new CFunc2 (add, Function2(1.), Function2(1.)) ;
Function2 Sub = new CFunc2 (sub, Function2(1.), Function2(-1.)) ;
Function2 Mul = new CMonome2 (1., 1, 1) ;
Function2 Div = new CMonome2 (1., 1, -1) ; // pow(x, y) = x^y = e^{log(x)y}

Function2 Pow = new CFunc2 (pow, CoordinateY*Pow(CoordinateX,
CoordinateY-One2), Log(CoordinateX)*Pow) ;

Avec ces définitions, la construction des fonctions classiques devient très simple ; par exemple,
pour construire les fonctions sin, cos il suffit d'écrire :

Function Cos(cos), Sin(sin) ;
Cos.setd(-Sin) ; // définit la dérivée de cos
```

```
Sin.setd(Cos) ; // définit la dérivée de sin
Function d4thCos=Cos.d().d().d().d() ; // construit la dérivée quatrième
```

10.3 Un petit langage

Pour faire un langage, il faut une machine virtuelle car l'on ne connaît pas le langage machine. Une idée simple est d'utiliser l'algèbre de fonctions comme machine virtuelle. Mais dans notre cas les fonctions seront juste des fonctions sans argument.

```
#include <cstdlib>
#include <iostream>
#include <string>
#include <map>
using namespace std;
typedef double R;

static R Add(R a,R b) { return a+b;}
static R Comma(R a,R b) { return a,b;}
static R Mul(R a,R b) { return a*b;}
static R Div(R a,R b) { return a/b;}
static R Sub(R a,R b) { return a-b;}
static R Lt(R a,R b) { return a<b;}
static R Gt(R a,R b) { return a>b;}
static R Le(R a,R b) { return a<=b;}
static R Ge(R a,R b) { return a>=b;}
static R Eq(R a,R b) { return a==b;}
static R Ne(R a,R b) { return a!=b;}

static R Neg(R a) { return -a;}
static R Not(R a) { return !a;}
static R Print(R a) { cout << a << " "; return a;}

class Exp { public:

class ExpBase{ public: virtual R operator() () const = 0;
virtual ExpBase * set(const ExpBase *) const {return 0;}
};

class ExpConst : public ExpBase {public:
R a;
ExpConst(R aa) : a(aa) {}
R operator() () const {return a;}};

class ExpPString : public ExpBase {public:
const string *p;
ExpPString(const string *pp) :p(pp){}
R operator() () const {cout << *p; return 0;}
};

class ExpPtr : public ExpBase {public:

class SetExpPtr : public ExpBase {public:
```

```

R *a;
const ExpBase *e;
R operator() () const {return *a>(*e) () ;} // set
SetExpPtr(R * aa, const ExpBase *ee) : a(aa),e(ee) {};}
R *a;
ExpPtr(R *aa) : a(aa) {}
R operator() () const {return *a;}
virtual ExpBase * set(const ExpBase * e) const
    {return new SetExpPtr(a,e) ;}};

class ExpOp2 : public ExpBase {public:
    typedef R (*func) (R,R) ;
    const ExpBase &a,&b; func op;
    ExpOp2(func o,const ExpBase &aa,const ExpBase &bb )
        : a(aa),b(bb),op(o) {assert(&a && &b) ;}
    R operator() () const {R aa=a() ;R bb=b() ; return op(aa,bb) ;}};

class ExpOp2_ : public ExpBase {public:
    typedef R (*func) (const ExpBase &,const ExpBase &) ;
    const ExpBase &a,&b;func op;

    ExpOp2_(func o,const ExpBase &aa,const ExpBase &bb )
        : a(aa),b(bb),op(o) {assert(&a && &b) ;}
    R operator() () const {return op(a,b) ;}};

class ExpOp : public ExpBase {public:
    const ExpBase &a; R (*op) (R) ;
    ExpOp(R (*o) (R),const ExpBase &aa) : a(aa),op(o) {assert(&a) ;}
    R operator() () const {return op(a) ;}};

const ExpBase * f;
Exp() : f(0) {}
Exp(const ExpBase *ff) : f(ff) {}
Exp(R a) : f( new ExpConst(a) ) {}
Exp(R* a) :f( new ExpPtr(a) ) {}
R operator() () const {return (*f) () ;}
operator const ExpBase * () const {return f;}
Exp operator=(const Exp & a) const { return f->set(a.f) ;}
Exp operator,(const Exp & a) const { return new ExpOp2(Comma,*f,*a.f) ;}
Exp operator+(const Exp & a) const { return new ExpOp2(Add,*f,*a.f) ;}
Exp operator-(const Exp & a) const { return new ExpOp2(Sub,*f,*a.f) ;}
Exp operator-() const
    { return new ExpOp(Neg,*f) ;}
Exp operator!() const
    { return new ExpOp(Not,*f) ;}
Exp operator+() const
    { return *this ;}
Exp operator/(const Exp & a) const { return new ExpOp2(Div,*f,*a.f) ;}
Exp operator*(const Exp & a) const { return new ExpOp2(Mul,*f,*a.f) ;}

Exp operator<(const Exp & a) const { return new ExpOp2(Lt,*f,*a.f) ;}
Exp operator>(const Exp & a) const { return new ExpOp2(Gt,*f,*a.f) ;}
Exp operator<=(const Exp & a) const { return new ExpOp2(Le,*f,*a.f) ;}
Exp operator>=(const Exp & a) const { return new ExpOp2(Ge,*f,*a.f) ;}
Exp operator==(const Exp & a) const { return new ExpOp2(Eq,*f,*a.f) ;}
Exp operator!=(const Exp & a) const { return new ExpOp2(Ne,*f,*a.f) ;}

Exp comp(R (*ff) (R )) { return new ExpOp(ff,*f) ;}

```

```

Exp comp(R (*ff)(R,R ), const Exp & a){ return new ExpOp2(ff,*f,*a.f) ;}

};

Exp comp(R (*ff)(R ), const Exp & a){ return new Exp::ExpOp(ff,*a.f) ;}
Exp comp(R (*ff)(R,R ), const Exp & a, const Exp & b)
    { return new Exp::ExpOp2(ff,*a.f,*b.f) ;}
Exp comp(Exp::ExpOp2_::func ff, const Exp & a, const Exp & b)
    { return new Exp::ExpOp2_(ff,*a.f,*b.f) ;}
Exp print(const Exp & a)    { return new Exp::ExpOp(Print,*a.f) ;}
Exp print(const string * p) { return new Exp::ExpPString(p) ;}
R While(const Exp::ExpBase & a, const Exp::ExpBase & b) {
    R r=0;
    while( a() ) { r=b() ;}
    return r;
}

// ----- utilisation de la stl -----
class TableOfIdentifier {
public:
    typedef pair<int,void *> value; // typeid + data
    typedef map<string,value> matype;
    typedef matype::iterator iterator;
    typedef matype::const_iterator const_iterator;
    matype m;

    value Find(const string & id) const;
    void * Add(const string & id, int i=0, void *p=0)
    { m.insert(make_pair<string,value>(id,value(i,p))) ; return p ;}
    void * Add(const string & id, R (*f)(R)) ;
    void * Add(const string & id, const string & value) ;
    const Exp::ExpBase * Add(const string & id, const Exp::ExpBase * f) ;

} tableId;

```

Remarque dans le code précédent, la table des symboles est juste une map de la STL, ou les valeurs sont des paires de `int` le type du symboles et `void *` pointeur sur la valeur du symbole, ici les types des symboles peuvent être de

—

10.3.1 La grammaire en bison ou yacc

Il y a une très belle documentation de bison donner avec la distribution de paquet bison, je vous conseille vivement sa lecture, il y a de nombreux exemples. Mais, je pense que le code suivante doit vous permettre de comprendre, sauf pour la priorité des opérateurs qui est gérée par les obscur commandes `%left` et `%right`.

```

%{
#include <iostream>
#include <complex>
#include <string>
#include <cassert>
using namespace std;

```

```

#ifdef __MWERKS__
#include "alloca.h"
#endif
#include "Expr.hpp"

const Exp::ExpBase * leprogram=0; // to store le code generer

inline void yyerror(const char * msg)
{ cerr << msg << endl;
  exit(1); }

int yylex();
%}

%union{
  double dnum;
  string * str;
  const Exp::ExpBase * exp;
  R (*f1)(R);
  void * p;
}

%token WHILE
%token PRINT
%token GE
%token LE
%token EQ
%token NE

%token <dnum> DNUM
%token <str> NEW_ID
%token <str> STRING
%token <exp> ID
%token <f1> FUNC1
%token ENDOFFILE
%type <exp> code
%type <exp> parg
%type <exp> instr
%type <exp> expr
%type <exp> expr1
%type <exp> start
%type <exp> unary_expr
%type <exp> pow_expr
%type <exp> primary
%left <exp> ','
%left <exp> '<' '>' EQ NE LE GE
%left <exp> '+' '-'
%left <exp> '*' '/' '%'
%right <exp> '^'

%%
start: code ENDOFFILE { leprogram=$1; return 0; }
;

code : instr

```

```

    | code instr { $$=(Exp($1),$2) ;}
;

instr:  NEW_ID '=' expr ';' { $$=(Exp(tableId.Add(*$1,Exp(new R)))=$3) ;
                                cout << "new id = " << (*$$) () << endl ;}
    | ID '=' expr ';' { $$ = (Exp($1)=$3) ;
                                cout << "id = " << (*$$) () << endl ;}
    | PRINT parg ';' { $$=$2 ;}
    | WHILE '(' expr ')' '{' code '}' { $$ = comp(While,Exp($3),Exp($6)) ;}
    | expr ';'
;

parg:   expr { $$=print($1) ;}
    | STRING { $$=print($1) ;}
    | parg ',' parg { $$=(Exp($1),$3) ;}
;

expr:  expr1
    | expr '<' expr { $$ = Exp($1)<Exp($3) ;}
    | expr '>' expr { $$ = Exp($1)>Exp($3) ;}
    | expr LE expr { $$ = Exp($1)<=Exp($3) ;}
    | expr GE expr { $$ = Exp($1)>=Exp($3) ;}
    | expr EQ expr { $$ = Exp($1)==Exp($3) ;}
    | expr NE expr { $$ = Exp($1)!=Exp($3) ;}
;

expr1: unary_expr
    | expr1 '+' expr1 { $$ = Exp($1)+$3 ;}
    | expr1 '-' expr1 { $$ = Exp($1)-Exp($3) ;}
    | expr1 '*' expr1 { $$ = Exp($1)*$3 ;}
    | expr1 '/' expr1 { $$ = Exp($1)/$3 ;}
;

unary_expr:  pow_expr
    | '-' pow_expr { $$=-Exp($2) ;}
    | '!' pow_expr { $$=!Exp($2) ;}
    | '+' pow_expr { $$=$2 ;}
;

pow_expr:  primary
    | primary '^' unary_expr { $$=comp(pow,$1,$3) ;}
;

primary:   DNUM { $$=Exp($1) ;}
    | '(' expr ')' { $$=$2 ;}
    | ID { $$=$1 ;}
    | FUNC1 '(' expr ')' { $$=comp($1,$3) ;}
;

%%

//  mettre ici les fonctions utilisateurs
//  et g n ralement le programme principal.

```


10.3.2 Analyseur lexical

Théoriquement, il eut fallu utiliser flex pour construire l'analyseur lexical, mais le code est simple donc je l'ai réécrit (une page).

```
int yylex() {                                     // remarque yylex est le nom donne par bison.
L1:
    if (cin.eof())
        return ENDOFFILE;
    int c=cin.peek();
    if (c<0) return ENDOFFILE;
    if (isdigit(c)) {                             // un nombre le C++ va le lire
        cin >> yylval.dnum; assert(cin.eof() || cin.good()); return DNUM;}
    else if (c=='.') {                             // c'est peut etre un nombre ou un point .
        cin.get(); c=cin.peek(); cin.putback('.');
        if (isdigit(c)) {                         // c'est un nombre
            cin >> yylval.dnum;
            assert(cin.eof() || cin.good());
            return DNUM;}
        return cin.get(); }                       // c'est un point .
    else if (c=="") {                               // une chaine de caractères
        { yylval.str = new string();
          cin.get();
          while (cin.peek() != "" && cin.peek() != EOF)
              *yylval.str += char(cin.get());
            assert(cin.peek() == "" );
            cin.get();
            return STRING; } }
    else if (isalpha(c)) {                         // un identificateur
        yylval.str = new string();
        do {
            *yylval.str += char(cin.get());
        } while (isalnum(cin.peek()));
        pair<int,void*> p=tableId.Find(*yylval.str);
        if (p.first==0) return NEW_ID;
        else {                                     // n'existe pas
            delete yylval.str; yylval.p=p.second; return p.first; } }
    else if (isspace(c)) {                         // on saute les blancs
        {cin.get(); goto L1;} }
    else {                                         // caractère spéciaux du langage
        c = cin.get();                             // le caractère courant
        int cc = cin.peek();                       // le caractère suivant
        if (c=='+' || c=='*' || c=='(' || c==')') return c;
        else if (c=='-' || c=='/' || c=='{' || c=='}') return c;
        else if (c=='^' || c==';' || c==',' || c=='.') return c;
        else if (cc != '=' && (c=='<' || c=='>' || c=='=' || cc=='!'))
            return c;
        else if (c=='<' && cc=='=') { cin.get(); return LE;}
        else if (c=='>' && cc=='=') { cin.get(); return GE;}
        else if (c=='=' && cc=='=') { cin.get(); return EQ;}
        else if (c=='!' && cc=='=') { cin.get(); return NE;}
        else {                                     // erreur
            cerr << " caractere invalide " << char(c) << " " << c << endl;
            exit(1); } }
}
```

le programme principale :

```
int main (int argc, char **argv)
{
    // yydebug = 1;
    R x,y;

    x=0;
    y=0;

    tableId.Add("x",Exp(&x) );
    tableId.Add("y",Exp(&y) );
    tableId.Add("cos",cos );
    tableId.Add("end",ENDOFFILE);
    tableId.Add("while",WHILE);
    tableId.Add("print",PRINT);
    tableId.Add("endl","\n");
    yyparse();
    cout << " Compile OK code: " << leprogram <<endl;
    if(leprogram)
    {
        Rr= ( * leprogram) (); // execution du code
        cout << " return " << r <<endl;
    }

    return 0;
}
```

Les fonctions utiles pour la table des symboles : recherche un symbole Find qui retour les deux valeur associer, type et pointeur. Et trois méthodes pour ajouter des symboles de type différent, une chaîne de caractères, une fonction C++ : double (*) (double) , ou une expression du langage.

```
pair<int,void*> TableOfIdentifier::Find(const string & id) const {
    matype::const_iterator i=m.find(id);
    if (i == m.end()) return make_pair<int,void*>(0,0);
    else return i->second;
}

void * TableOfIdentifier::Add(const string & id,const string & value)
{ return Add(id,STRING ,(void*) new string(value));}

void * TableOfIdentifier::Add(const string & id, R (*f)(R))
{ return Add(id,FUNCL,(void*) f);}

const Exp::ExpBase * TableOfIdentifier::Add(const string & id,
                                           const Exp::ExpBase * f)
{ Add(id,ID,(void*) f); return f;}

```

Voilà un petit programme exemple-exp.txt testé :

```
i=1;
while(i<10)
```

```

{
  i = i+1;
  a= 2^i+cos(i*3+2);
  print " i = ", i,a, endl;
}
i;
end

```

et la sortie :3

```

Brochet:~/work/Cours/InfoBase/l3-lg hecht$ ./exp <example-exp.txt
new id = 1
id = 2
new id = 3.8545
Compile OK code: 0x3007b0
i = 2 3.8545
i = 3 8.00443
i = 4 16.1367
i = 5 31.7248
i = 6 64.4081
i = 7 127.467
i = 8 256.647
i = 9 511.252
i = 10 1024.83
return 10

```

Ajouter un teste a la grammaire : **if** (expr) instruction **else** instruction . Pour cela, il faut ajouter un nouveau type ExpOp3_ de Exp en s'aidant de ExpOp2_ dans le fichier Expr.hpp, Puis ajouter les token if et else à bison, ajouter en plus à la définition de instr le code correspondant :

Exercice 15.

```

| IF '(' expr ')' instr {$$= comp2(If2,Exp($3),Exp($5));}
| IF '(' expr ')' instr ELSE instr
      {$$=comp3(If3,Exp($3),Exp($5),Exp($7));}
| '{' code '}' { $$ = $2;}

```

Pour finir, il suffit de créer dans le main, les deux nouveau mots clefs (if,else)comme while.

Références

- [S. Bourne] S. BOURNE le système unix, InterEdition, Paris.
- [Kernighan,Pike] B.W. KERNIGHAN, R. PIKE L'environnement de programmation UNIX, InterEdition, Paris.
- [1] [Kernighan, Richie]B.W. KERNIGHAN ET D.M. RICHIE Le Langage C, Masson, Paris.
- [2] J. BARTON, L. NACKMAN *Scientific and Engineering, C++*, Addison-Wesley, 1994.
- [Ciarlet-1978] P.G. CIARLET , *The Finite Element Method*, North Holland. n and meshing. Applications to Finite Elements, Hermès, Paris, 1978.
- [Ciarlet-1982] P. G. CIARLET *Introduction à l'analyse numérique matricielle et à l'optimisation*, Masson ,Paris,1982.
- [Ciarlet-1991] P.G. CIARLET , Basic Error Estimates for Elliptic Problems, in Handbook of Numerical Analysis, vol II, Finite Element methods (Part 1), P.G. Ciarlet and J.L. Lions Eds, North Holland, 17-352, 1991.
- [3] I. Danaïla, F. hecht, O. Pironneau : *Simulation numérique en C++* Dunod, 2003.
- [Dupin-1999] S. DUPIN *Le langage C++*, Campus Press 1999.
- [4] P. J. FREY, P-L GEORGE *Maillages*, Hermes, Paris, 1999.
- [George,Borouchaki-1997] P.L. GEORGE ET H. BOROUCHAKI , *Triangulation de Delaunay et maillage. Applications aux éléments finis*, Hermès, Paris, 1997. Also as P.L. GEORGE AND H. BOROUCHAKI , *Delaunay triangulation and meshing. Applications to Finite Elements*, Hermès, Paris, 1998.
- [FreeFem++] F. HECHT, O. PIRONNEAU, K. OTHSUKA FreeFem++ : Manual <http://www.freefem.org/>
- [Hirsh-1988] C. HIRSCH *Numerical computation of internal and external flows*, John Wiley & Sons, 1988.
- [Koenig-1995] A. Koenig (ed.) : *Draft Proposed International Standard for Information Systems - Programming Language C++*, ATT report X3J16/95-087 (ark@research.att.com)., 1995
- [Knuth-1975] D.E. KNUTH , The Art of Computer Programming, 2nd ed., *Addison-Wesley*, Reading, Mass, 1975.
- [Knuth-1998a] D.E. KNUTH The Art of Computer Programming, Vol I : Fundamental algorithms, *Addison-Wesley*, Reading, Mass, 1998.
- [Knuth-1998b] D.E. KNUTH The Art of Computer Programming, Vol III : Sorting and Searching, *Addison-Wesley*, Reading, Mass, 1998.
- [Lachand-Robert] T. LACHAND-ROBERT, A. PERRONNET (<http://www.ann.jussieu.fr/courscpp/>)

- [Lascaux et Théodor] P. LASCAUX ET R. THÉODOR *Analyse numérique matricielle appliquée a l'art de l'ingénieur*, Tome 2 Masson, 1987
- [Löhner-2001] R. LÖHNER *Applied CFD Techniques*, Wiley, Chichester, England, 2001.
- [Lucquin et Pironneau-1996] B. LUCQUIN, O. PIRONNEAU *Introduction au calcul scientifique*, Masson 1996.
- [Numerical Recipes-1992] W. H. Press, W. T. Vetterling, S. A. Teukolsky, B. P. Flannery : *Numerical Recipes : The Art of Scientific Computing*, Cambridge University Press, 1992.
- [Raviart,Thomas-1983] P.A. RAVIART ET J.M. THOMAS, *Introduction à l'analyse numérique des équations aux dérivées partielles*, Masson, Paris, 1983.
- [Richtmyer et Morton-1967] R. D. Richtmyer, K. W. Morton : *Difference methods for initial-value problems*, John Wiley & Sons, 1967.
- [Shapiro-1991] J. SHAPIRO *A C++ Toolkit*, Prentice Hall, 1991.
- [Stroustrup-1997] B. STROUSTRUP *The C++ Programming Language*, Third Edition, Addison Wesley, 1997.
- [Wirth-1975] N WIRTH *Algorithms + Dat Structure = program*, Prentice-Hall, 1975.
- [Aho et al -1975] A. V. AHO, R. SETHI, J. D. ULLMAN , *Compilers, Principles, Techniques and Tools*, Addison-Wesley, Hardcover, 1986.
- [Lex Yacc-1992] J. R. LEVINE, T. MASON, D. BROWN *Lex & Yacc*, O'Reilly & Associates, 1992.
- [Campione et Walrath-1996] M. CAMPIONE AND K. WALRATH *The Java Tutorial : Object-Oriented Programming for the Internet*, Addison-Wesley, 1996.
Voir aussi *Integrating Native Code and Java Programs*. <http://java.sun.com/nav/read/Tutorial/native1.1/index.html>.
- [Daconta-1996] C. DACONTA *Java for C/C++ Programmers*, Wiley Computer Publishing, 1996.
- [Casteyde-2003] CHRISTIAN CASTEYDE *Cours de C/C++* <http://casteyde.christian.free.fr/cpp/cours>
- [5] C. BERGE, *Théorie des graphes*, Dunod, 1970.