Sujet 0 - 2024 - sujet 2

Exercice 1 (Listes, récursivité et programmation dynamique - 6 points)
Pour extraire de l'eau dans des zones de terrain instable, on souhaite forer un conduit dans le sol pour réaliser un puits tout en préservant l'intégrité du terrain. Pour représenter cette situation, on va considérer qu'en forant à partir d'une position en surface, on s'enfonce dans le sol en allant à gauche ou à droite à chaque niveau, jusqu'à atteindre le niveau de la nappe phréatique.

Le sol pourra donc être représenté par une pyramide d'entiers où chaque entier est le score de confiance qu'on a dans le forage de la zone correspondante. Une telle pyramide est présentée sur la figure 1, à gauche, les flèches indiquant les différents déplacements possibles d'une zone à une autre au cours du forage.

Un conduit doit partir du sommet de la pyramide et descendre jusqu'au niveau le plus bas, où se situe l'eau, en suivant des déplacements élémentaires, c'est-à-dire en choisissant à chaque niveau de descendre sur la gauche ou sur la droite. Le score de confiance d'un conduit est la somme des nombres rencontrés le long de ce conduit. Le conduit gris représenté à droite sur la figure 1 a pour score de confiance $4 + 2 + 5 + 1 + 3 = 15$.

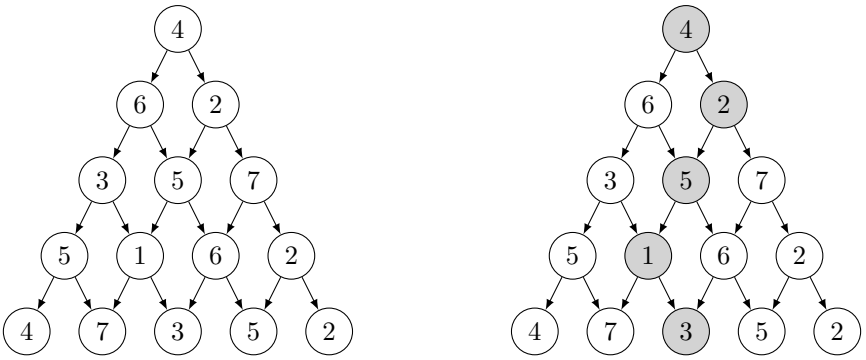

FIGURE 1

On va utiliser un ordinateur pour chercher à résoudre ce problème. Pour cela, on représente chaque niveau par la liste des nombres de ce niveau et une pyramide par une liste de niveaux.
La pyramide ci-dessus est donc représentée par la liste de listes

```
ex1 = [[4], [6, 2], [3, 5, 7], [5, 1, 6, 2], [4, 7, 3, 5, 2]]
```

1. Dessiner la pyramide représentée par la liste de listes

```
ex2 = [[3], [1, 2], [4, 5, 9], [3, 6, 2, 1]]
```

2. Déterminer un conduit de score de confiance maximal dans la pyramide `ex2` et donner son score.

On souhaite déterminer le score de confiance maximal pouvant être atteint pour une pyramide quelconque. Une première idée consiste à énumérer tous les conduits et à calculer leur score pour déterminer les meilleurs.

3. Enumérer les conduits dans la pyramide de trois niveaux représentée sur la figure 2.

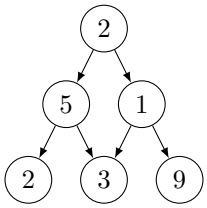

FIGURE 2

Afin de compter le nombre de conduits pour une pyramide de `n` niveaux, on remarque qu'un conduit est uniquement représenté par une séquence de `n` déplacements `gauche` ou `droite`.

4. En considérant un codage binaire d'un tel conduit, où `gauche` est représenté par `0` et `droite` par `1`, déterminer le nombre de conduits dans une pyramide de `n` niveaux.
5. Justifier que la solution qui consiste à tester tous les conduits possibles pour calculer le score de confiance maximal d'une pyramide n'est pas raisonnable.

On dira dans la suite qu'un conduit est maximal si son score de confiance est maximal. Afin de pouvoir calculer efficacement le score maximal, on peut analyser la structure des conduits maximaux.

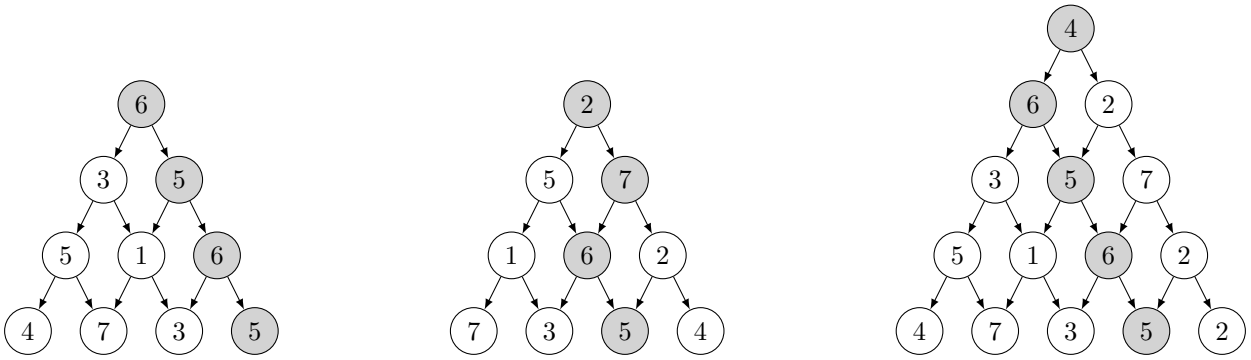

FIGURE 3

- ⋆ **Première observation :** si on a des conduits maximaux `cm1` et `cm2` (représentés en gris dans la figure 3) pour les deux pyramides obtenues en enlevant le sommet de `ex1`, on obtient un conduit maximal en ajoutant le sommet `4` devant le conduit de plus grand score parmi `cm1` et `cm2`. Ici le score de `cm1` est $6+5+6+5=22$ et le score de `cm2` est $2+7+6+5=20$ donc le conduit maximal dans `ex1` est celui obtenu à partir de `cm1` et dessiné à droite dans la figure 3.
- ⋆ **Seconde observation :** si la pyramide n'a qu'un seul niveau, il n'y a que le sommet, dans ce cas, il n'y a pas de choix à faire, le seul conduit possible est celui qui contient le sommet et le nombre de ce sommet est le score maximal que l'on peut obtenir.

Avec ces deux observations, on peut calculer le score maximal possible pour un conduit dans une pyramide `p` par récurrence. Posons `score_max(i, j)` le score maximal possible depuis le nombre d'indice `j` du niveau `i`, c'est-à-dire dans la petite pyramide issue de ce nombre. On a alors les relations suivantes :

- ⋆ `score_max(len(p)-1,j,p) = p[len(p)-1][j];`
- ⋆ `score_max(i,j,p) = p[i][j] + max(score_max(i+1,j,p), score_max(i+1,j+1,p))`.

Le score maximal possible pour `p` toute entière sera alors `score_max(0,0,p)`.

6. Ecrire la fonction récursive `score_max` qui implémente les règles précédentes

Si on suit à la lettre la définition de `score_max`, on obtient une résolution dont le coût est prohibitif à cause de la redondance des calculs. Par exemple `score_max(3,1,p)` va être calculé pour chaque appel à `score_max(2,0,p)` et `score_max(2,1,p)`. Pour éviter cette redondance, on décide de mettre en place une approche par programmation dynamique. Pour cela, on va construire une pyramide `s` dont le nombre à l'indice `j` du niveau `i` correspond à `score_max(i,j,p)`, c'est-à-dire au score maximal pour un conduit à partir du nombre correspondant dans `p`.

7. Ecrire une fonction `pyramide_nulle` qui prend en paramètre un entier `n` et construit une pyramide remplie de `0` à `n` niveaux.
8. Compléter la fonction `prog_dyn` ci-dessous qui prend en paramètre une pyramide `p`, et qui renvoie le score maximal pour un conduit dans `p`. Pour cela, on construit une pyramide `s` remplie de `0` de la même taille et on la remplit avec les valeurs de `score_max` en commençant par le dernier niveau et en appliquant petit à petit les relations données ci-dessus.

```
1  def prog_dyn(p):
2      n = len(p)
3      s = ...
4      # remplissage du dernier niveau
5      for j in ...
6          s[n-1][j] = ...
7      # remplissage des autres niveaux
8      for i in ... :
9          for j in ... :
10             s[i][j] = ...
11     # renvoie du score maximal
12     return s[0][0]
```

9. Montrer que le coût d'exécution de cette fonction est quadratique en `n` pour une pyramide à `n` niveaux.
10. Expliquer comment adapter la fonction `score_max` pour éviter la redondance des calculs afin d'obtenir également un coût quadratique, tout en gardant une approche récursive.

Exercice 2 (Système d'exploitation, piles, files et processus - 6 points)

« Linux ou GNU/Linux est une famille de systèmes d'exploitation open source de type Unix fondée sur le noyau Linux, créé en 1991 par Linus Torvalds. De nombreuses distributions Linux ont depuis vu le jour et constituent un important vecteur de popularisation du mouvement du logiciel libre. »

Source : Wikipédia, extrait de l'article consacré à GNU/Linux.

« Windows est au départ une interface graphique unifiée produite par Microsoft, qui est devenue ensuite une gamme de systèmes d'exploitation à part entière, principalement destinés aux ordinateurs compatibles PC. Windows est un système d'exploitation propriétaire. »

Source : Wikipédia, extrait de l'article consacré à Windows.

1. Expliquer succinctement les différences entre les logiciels libres et les logiciels propriétaires.
2. Expliquer le rôle d'un système d'exploitation.

On donne ci-dessous une arborescence de fichiers sur un système GNU/Linux (les noms encadrés représentent des répertoires, les noms non encadrés représentent des fichiers, `/` correspond à la racine du système de fichiers) :

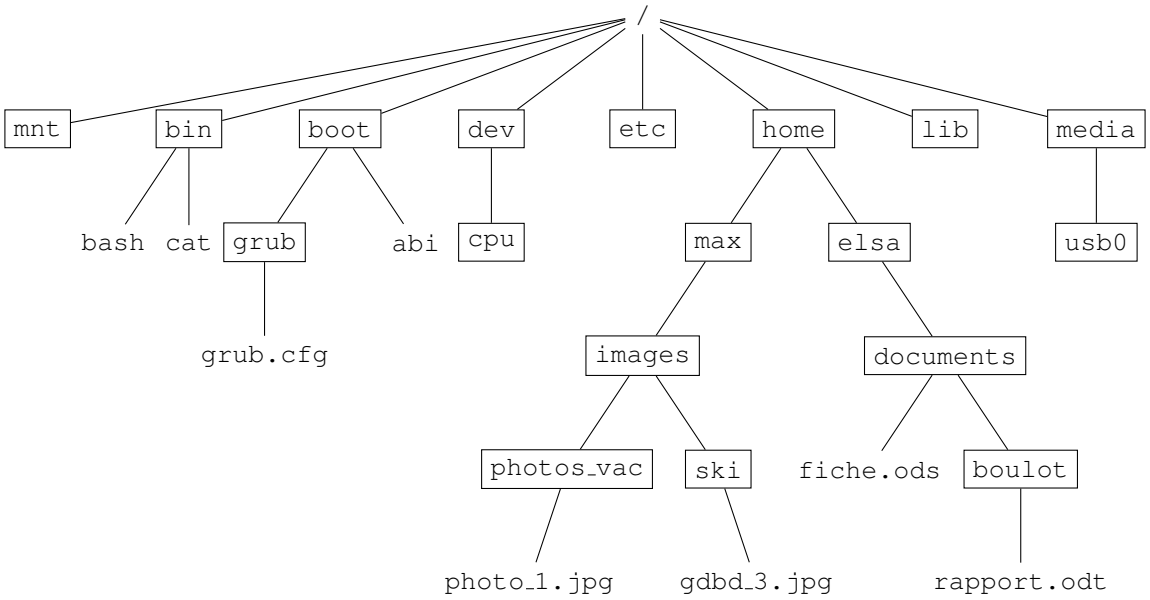

FIGURE 1 – Arborescence de fichiers

3. Indiquer le chemin absolu du fichier `rapport.odt`.

On suppose que le répertoire courant est le répertoire `elsa`.

4. Indiquer le chemin relatif du fichier `photo_1.jpg`.

L'utilisatrice Elsa ouvre une console (aussi parfois appelée terminal), le répertoire courant étant toujours le répertoire `elsa`. On fournit ci-dessous un extrait du manuel de la commande UNIX `cp` :

```
NOM
   cp - copie un fichier

UTILISATION
   cp fichier_source fichier_destination
```

5. Déterminer le contenu du répertoire `documents` et du répertoire `boulot` après avoir exécuté la commande suivante dans la console :

```
cp documents/fiche.ods documents/boulot
```

« Un système d'exploitation est multitâche (en anglais : multitasking) s'il permet d'exécuter, de façon apparemment simultanée, plusieurs programmes informatiques. GNU/Linux, comme tous les systèmes d'exploitation modernes, gère le multitâche.

Dans le cas de l'utilisation d'un monoprocesseur, la simultanéité apparente est le résultat de l'alternance rapide d'exécution des processus présents en mémoire. »

Source : Wikipédia, extraits de l'article consacré au Multitâche

Dans la suite de l'exercice, on s'intéresse aux processus. On considère qu'un monoprocesseur est utilisé. On rappelle qu'un processus est un programme en cours d'exécution. Un processus est soit élu, soit bloqué, soit prêt.

6. Recopier et compléter le schéma ci-dessous avec les termes suivants : *élu, bloqué, prêt, élection, blocage, déblocage*.

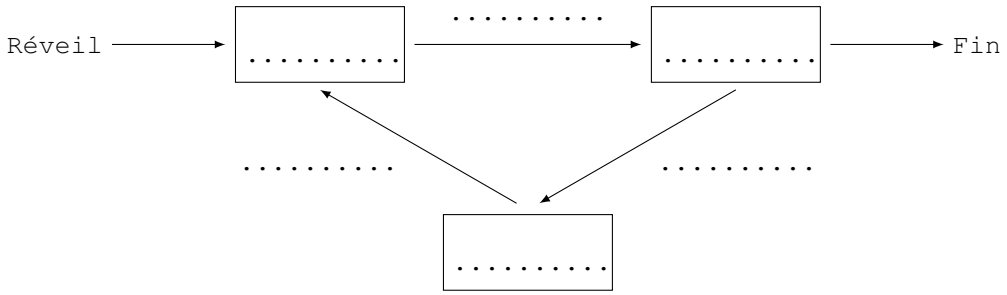

FIGURE 2 – Schéma processus

7. Donner l'exemple d'une situation qui contraint un processus à passer de l'état élu à l'état bloqué.

« *Dans les systèmes d'exploitation, l'ordonnanceur est le composant du noyau du système d'exploitation choisissant l'ordre d'exécution des processus sur le processeur d'un ordinateur.* »

Source : Wikipédia, extrait de l'article consacré à l'ordonnancement.

L'ordonnanceur peut utiliser plusieurs types d'algorithmes pour gérer les processus.

L'algorithme d'ordonnancement par « ordre de soumission » est un algorithme de type FIFO (First In First Out), il utilise donc une file.

8. Nommer une structure de données linéaire de type LIFO (Last In First Out).

À chaque processus, on associe un instant d'arrivée (instant où le processus demande l'accès au processeur pour la première fois) et une durée d'exécution (durée d'accès au processeur nécessaire pour que le processus s'exécute entièrement). Par exemple, l'exécution d'un processus P4 qui a un instant d'arrivée égal à 7 et une durée d'exécution égale à 2 peut être représentée par le schéma suivant :

FIGURE 3 – Utilisation du processeur

L'ordonnanceur place les processus qui ont besoin d'un accès au processeur dans une file, en respectant leur ordre d'arrivée (le premier arrivé étant placé en tête de file). Dès qu'un processus a terminé son exécution, l'ordonnanceur donne l'accès au processus suivant dans la file.

Le tableau suivant présente les instants d'arrivées et les durées d'exécution de cinq processus :

cinq processus		
processus	instant d'arrivée	durée d'exécution
P1	0	3
P2	1	6
P3	4	4
P4	6	2
P5	7	1

9. Recopier et compléter le schéma ci-dessous avec les processus P1 à P5 en utilisant les informations présentes dans le tableau ci-dessus et l'algorithme d'ordonnancement « par ordre de soumission ».

FIGURE 4 – Utilisation du processeur

On utilise maintenant un autre algorithme d'ordonnancement : l'algorithme d'ordonnancement « par tourniquet ». Dans cet algorithme, la durée d'exécution d'un processus ne peut pas dépasser une durée Q appelée quantum et fixée à l'avance. Si ce processus a besoin de plus de temps pour terminer son exécution, il doit retourner dans la file et attendre son tour pour poursuivre son exécution.

Par exemple, si un processus P1 a une durée d'exécution de 3 et que la valeur de Q a été fixée à 2, P1 s'exécutera pendant deux unités de temps avant de retourner à la fin de la file pour attendre son tour ; une fois à nouveau élu, il pourra terminer de s'exécuter pendant sa troisième et dernière unité de temps d'exécution.

10. Recopier et compléter le schéma ci-dessous, en utilisant l'algorithme d'ordonnancement « par tourniquet » et les mêmes données que pour la question 9, en supposant que le quantum Q est fixé 2.

FIGURE 5 – Utilisation du processeur

On considère deux processus P1 et P2, et deux ressources R1 et R2.

11. Décrire une situation qui conduit les deux processus P1 et P2 en situation d'interblocage.

Exercice 3 (Dictionnaires, POO et bases de données - 8 points)
Cet exercice est composé de trois parties indépendantes.

On veut créer une application permettant de stocker et de traiter des informations sur des livres de science-fiction. On désire stocker les informations suivantes :

- l'identifiant du livre (`id`);
- le titre (`titre`);
- le nom de l'auteur (`auteur`);
- l'année de première publication (`ann_pub`);
- une note sur 10 (`note`).

Voici un extrait des informations que l'on cherche à stocker :

Livres de science-fiction				
id	titre	auteur	ann_pub	note
1	1984	Orwell	1949	10
2	Dune	Herbert	1965	8
14	Fondation	Asimov	1951	9
4	Ubik	K.Dick	1953	9
8	Blade Runner	K.Dick	1968	8
7	Les Robots	Asimov	1950	10
15	Ravage	Barjavel	1943	6
17	Chroniques martiennes	Bradbury	1950	7
9	Dragon déchu	Hamilton	2003	8
10	Fahrenheit 451	Bradbury	1953	8

Partie A.
Dans cette première partie, on utilise un dictionnaire Python. On considère le programme suivant :

```
dico_livres = {'id' : [1, 2, 14, 4, 5, 8, 7, 15, 9, 10],
               'titre' : ['1984', 'Dune', 'Fondation', 'Ubik', 'Blade Runner',
                          'Les Robots', 'Ravage', 'Chroniques martiennes',
                          'Dragon déchu', 'Fahrenheit 451'],
               'auteur' : ['Orwell', 'Herbert', 'Asimov', 'K.Dick', 'K.Dick', 'Asimov',
                           'Barjavel', 'Bradbury', 'Hamilton', 'Bradbury'],
               'ann_pub' : [1949, 1965, 1951, 1953,1968, 1950, 1943, 1950, 2003, 1953],
               'note' : [10, 8, 9, 9, 8, 10, 6, 7, 8, 8]}
a = dico_livres['note']
b = dico_livres['titre'][2]
```

1. Déterminer les valeurs des variables `a` et `b` après l'exécution de ce programme.

La fonction `titre_livre` prend en paramètre un dictionnaire (de même structure que `dico_livres`) et un identifiant, et renvoie le titre du livre qui correspond à cet identifiant. Dans le cas où l'identifiant passé en paramètre n'est pas présent dans le dictionnaire, la fonction renvoie `None`.

```
1 def titre_livre(dico, id_livre):
2     for i in range(len(dico['id'])):
3         if dico['id'][i] == ... :
4             return dico['titre'][...]
5     return ...
```

2. Recopier et compléter les lignes 3, 4 et 5 de la fonction `titre_livre`.
3. Ecrire une fonction `note_maxi` qui prend en paramètre un dictionnaire `dico` (de même structure que `dico_livres`) et qui renvoie la note maximale.
4. Ecrire une fonction `livres_note` qui prend en paramètre un dictionnaire `dico` (de même structure que `dico_livres`) et une note `n`, et qui renvoie la liste des titres des livres ayant obtenu la note `n` (on rappelle que `t.append(a)` permet de rajouter l'élément `a` à la fin de la liste `t`).
5. Ecrire une fonction `livre_note_maxi` qui prend en paramètre un dictionnaire `dico` (de même structure que `dico_livres`) et qui renvoie la liste des titres des livres ayant obtenu la meilleure note sous la forme d'une liste Python.

Partie B.
Dans cette partie, on utilise le paradigme orientée objet (POO). On propose deux classes : `Livre` et `Bibliotheque`.

```
class Livre:
    def __init__(self, id_livre, titre, auteur, ann_pub, note):
        self.id = id_livre
        self.titre = titre
        self.auteur = auteur
        self.ann_pub = ann_pub
        self.note = note
    def get_id(self):
        return self.id
    def get_titre(self):
        return self.titre
    def get_auteur(self):
        return self.auteur
    def get_ann_pub(self):
        return self.ann_pub

class Bibliotheque:
    def __init__(self):
        self.liste_livre = []
    def ajout_livre(self, livre):
        self.liste_livre.append(livre)
    def titre_livre(self, id_livre):
        for livre in self.liste_livre :
            if ... == id_livre :
                return ...
        return ...
```

6. Citer un attribut et une méthode de la classe `Livre`.
7. Ecrire la méthode `get_note` de la classe `Livre`. Cette méthode devra renvoyer la note d'un livre.
8. Ecrire le programme permettant d'ajouter le livre Blade Runner à la fin de la « bibliothèque » en utilisant la classe `Livre` et la classe `Bibliotheque` (voir le tableau en début d'exercice).
9. Recopier et compléter la méthode `titre_livre` de la classe `Bibliotheque`. Cette méthode prend en paramètre l'identifiant d'un livre et renvoie le titre du livre si l'identifiant existe, ou `None` si l'identifiant n'existe pas.

Partie C.
On utilise maintenant une base de données relationnelle. Les commandes nécessaires ont été exécutées afin de créer une table `livres`. Cette table `livres` contient toutes les données sur les livres. On obtient donc la table suivante :

livres				
id	titre	auteur	ann_pub	note
1	1984	Orwell	1949	10
2	Dune	Herbert	1965	8
14	Fondation	Asimov	1951	9
4	Ubik	K.Dick	1953	9
8	Blade Runner	K.Dick	1968	8
7	Les Robots	Asimov	1950	10
15	Ravage	Barjavel	1943	6
17	Chroniques martiennes	Bradbury	1950	7
9	Dragon déchu	Hamilton	2003	8
10	Fahrenheit 451	Bradbury	1953	8

L'attribut `id` est la clé primaire pour la table `livres`.

10. Expliquer pourquoi l'attribut `auteur` ne peut pas être choisi comme clé primaire.

11. Donner le résultat renvoyé par la requête SQL suivante :

```
SELECT titre FROM livres WHERE auteur = 'K.Dick';
```

12. Ecrire une requête SQL permettant d'obtenir les titres des livres écrits par Asimov publiés après 1950.
13. Ecrire une requête SQL permettant de modifier la note du livre Ubik en la passant de 9/10 à 10/10.

On souhaite proposer plus d'informations sur les auteurs des livres. Pour cela, on crée une seconde table `auteurs` avec les attributs suivants :

- `id` de type INT ;
- `nom` de type TEXT ;
- `prenom` de type TEXT ;
- `annee_naissance` de type INT (année de naissance).

auteurs			
id	nom	prenom	annee_naissance
1	Orwell	George	1903
2	Herbert	Franck	1920
3	Asimov	Isaac	1920
4	K.Dick	Philip	1928
5	Bradbury	Ray	1920
6	Barjavel	René	1911
7	Hamilton	Peter	1960

La table `livres` est aussi modifiée comme suit :

livres				
id	titre	id_auteur	ann_pub	note
1	1984	1	1949	10
2	Dune	2	1965	8
14	Fondation	3	1951	9
4	Ubik	4	1953	9
8	Blade Runner	4	1968	8
7	Les Robots	3	1950	10
15	Ravage	6	1943	6
17	Chroniques martiennes	5	1950	7
9	Dragon déchu	7	2003	8
10	Fahrenheit 451	5	1953	8

14. Expliquer l'intérêt d'utiliser deux tables (`livres` et `auteurs`) au lieu de regrouper toutes les informations dans une seule table.
15. Expliquer le rôle de l'attribut `id_auteur` de la table `livres`.
16. Ecrire une requête SQL qui renvoie le nom et le prénom des auteurs des livres publiés après 1960.
17. Décrire par une phrase en français le résultat de la requête SQL suivante :

```
SELECT titre
FROM livres
JOIN auteurs ON id_auteur = auteurs.id
WHERE ann_pub - annee_naissance < 30;
```

Un élève décide de créer une application d'annuaire pour sa classe. On pourra retrouver, grâce à cette application, différentes informations sur les élèves de la classe : nom, prénom, date de naissance, numéro de téléphone, adresse email, etc.

18. Expliquer en quoi la réalisation de ce projet pourrait être problématique.