

INITIATION À LA THÉORIE DE LA COMPLEXITÉ

Master Info~Maths - M1 [2025-2026] ¹

JP. ZANOTTI ²

TABLE DES MATIÈRES

1. Avertissement	1
2. Introduction	1
3. Une brève histoire de la calculabilité	2
4. La machine de Turing	6
4.1. Introduction	6
4.2. Description de la machine « physique »	7
4.3. Modélisation de la machine	8
5. Complexité et modèles algorithmiques	11
6. La classe P	13
7. La classe NP	14
8. Asymétrie fondamentale entre P et NP	16
9. La classe NP-complet	18
10. Le théorème de Cook	19
11. Quelques problèmes NP-complets	25
12. Le problème 2-SAT	29
13. Annexe : la machine RAM	42
14. Annexe : quelques rappels de logique propositionnelle	44
15. Annexe : mini lexique sur les graphes	45
Bibliographie	46
Index	47

1. Version du 10 juillet 2025 [18:09]

2. UFR-Sciences & Techniques, IMATH

1. AVERTISSEMENT

Ce polycopié a été rédigé initialement *dans l'urgence* dans le cadre du plan de continuité pédagogique imposé pour assurer des enseignements durant le confinement lors de la première vague de l'épidémie du COVID19. Il est incomplet et contient des imprécisions et certainement des erreurs et des approximations. Il n'a pas vocation à remplacer un cours dans l'espace physique, mais simplement à donner une base de travail pour les étudiants de master. Les corrections inévitables et/ou les compléments seront répercutés sur la page web où il est hébergé.

Les termes nouvellement définis sont distingués en *italique bleu* et les liens vers leur définitions quand ils apparaissent ailleurs dans le document, sont distingués en *italique rouge*.

Toutes les questions, commentaires, suggestions et corrections sont les bienvenu-e-s : zanotti@univ-tln.fr.

2. INTRODUCTION

L'évolution perpétuelle des techniques et les progrès fulgurants réalisés dans le domaine de l'informatique aboutissent à une dématérialisation croissante de pans entiers de notre univers quotidien et à une virtualisation de tâches de plus en plus variées.

Ces mutations ont fait ressurgir depuis quelques décennies des questions autour de la notion de calcul qui relevaient historiquement de la logique mathématique et de la philosophie des mathématiques, notamment dans les travaux d'Alonzo CHURCH, Alan TURING, Kurt GÖDEL et Emil POST dans la première moitié du XX^e siècle. La cryptographie, l'analyse numérique, l'intelligence artificielle, la théorie de la démonstration, entre autres, ont stimulé les recherches sur la notion de calcul qui n'ont jamais été aussi vives qu'aujourd'hui en informatique.

Dans ce contexte, on cherche à répondre formellement à trois questions initiées par les mathématiques et dont les prolongements s'avèrent fondamentaux en informatique. Pour y répondre, trois théories ont vu le jour successivement :

- (1) Que peut-on calculer ? Question étudiée dans la *théorie de la calculabilité* apparue au début du siècle dernier.
- (2) Que peut-on calculer efficacement ? Question abordée dans la *théorie de la complexité*, qui fait l'objet de ce cours de master et qui s'est développée dans les années 1960.
- (3) Que peut-on approximer efficacement ? C'est l'objet de la *théorie de l'approximation polynomiale* qui est une extension récente³ de la théorie de la complexité (problèmes approximables, APX⁴, PTAS⁵, etc.).

Ce cours se focalise sur la deuxième question, il a pour objectif de familiariser les étudiants avec la théorie de la complexité qui est le domaine de l'informatique théorique qui évalue les quantités de ressources *en temps* et *en espace* nécessaires à un algorithme pour résoudre des problèmes de décision ou d'optimisation.

Après une première approche en licence (analyse d'algorithmes, preuve de correction, complexité asymptotique), nous abordons cette année la classification des problèmes selon leur difficulté intrinsèque, en particulier ceux pour lesquels aucun algorithme efficace n'est connu à ce jour. Cette théorie constitue également un socle essentiel en cryptographie et en cryptanalyse modernes.

Pour résumer très grossièrement ce qui va suivre, la théorie de la complexité a principalement pour objectif de séparer les problèmes « faciles » des problèmes « probablement difficiles ».

3. UNE BRÈVE HISTOIRE DE LA CALCULABILITÉ

Avant d'aborder la théorie de la complexité, il convient de rappeler brièvement quelques éléments fondamentaux de la théorie de la calculabilité/décidabilité. En effet, la théorie de la complexité ne pouvait éclore et se développer qu'après avoir répondu à la question préalable « Que peut-on calculer ? » et ceci indépendamment des ressources en temps et en espace dont on dispose, donc *intrinsèquement*. Tout ceci suppose que l'on définisse au préalable ce qu'est un *calcul*, un *algorithme*.

3. Bien que l'approximation polynomiale soit un sujet d'étude des mathématiciens depuis longtemps.

4. Approximable.

5. Polynomial Time Approximation Scheme.

L'idée intuitive d'un calcul/algorithme est celle d'un procédé « mécanisé » qui transforme une matière première (l'entrée) en produit fini (la sortie) en un temps fini, selon des règles strictes et prédéfinies. Le procédé doit être déterministe, reproductible, général, etc. Mais pour pouvoir raisonner sur le concept de calcul/algorithme, il est indispensable d'en élaborer un modèle abstrait en adéquation avec les critères informels que l'on vient d'énumérer.

L'*algorithmique* est une science ancienne, antérieure de plusieurs siècles à l'invention des ordinateurs, et avant même d'avoir été baptisée en hommage au mathématicien Perse Abu Abdullah Muhammad ibn Musa **AL-KHWARIZMI** né en 780. L'algorithme du PGCD d'**EUCLIDE** ou celui du crible d'**ERATOSTHÈNE** datent d'environ 300 ans avant **JC**. Depuis, le calcul n'a cessé d'être une préoccupation centrale des mathématiciens. Blaise **PASCAL** invente une machine à calculer dès le milieu du 17ème siècle, suivi de près par Gottfried **LEIBNIZ**. En 1801 Joseph **JACQUARD** conçoit le métier à tisser programmé par des cartes perforées et Ada **LOVELACE**⁶ travaille avec Charles **BABBAGE** sur sa machine différentielle et analytique (un embryon d'ordinateur) au milieu du 19ème siècle.

Le mathématicien allemand David **HILBERT** présente au début du 20ème siècle un programme de recherche qui a pour objectif la refondation des mathématiques. Ce programme a été motivé par l'apparition de paradoxes engendrés par certaines constructions ensemblistes, et en particulier la manipulation d'ensembles infinis. L'un des paradoxes les plus célèbres, mis en évidence par le philosophe et mathématicien anglais Bertrand **RUSSEL**, s'appuyait sur le *principe d'abstraction* de Cantor réfuté depuis dans la théorie moderne des ensembles de Zermelo-Fraenkel⁷.

Dans le langage de la théorie ZF, le principe d'abstraction de Cantor exprime que tout prédicat $P(x)$ est *collectivisant* en x , c'est-à-dire qu'il existe toujours un ensemble X dont les éléments sont précisément ceux qui satisfont le prédicat $P(x)$:

$$X := \{x \mid P(x)\}.$$

RUSSEL considère alors le prédicat $P(x)$ suivant :

$$x \notin x.$$

6. En hommage, son prénom a été donné au langage de programmation orienté objet.

7. Ernst **ZERMELO** et Abraham **FRAENKEL**.

D'après le principe d'abstraction, l'ensemble $X = \{x \mid x \notin x\}$ existe et le tiers exclu⁸ impose que $X \in X$ ou $X \notin X$. Dans le premier cas, si $X \in X$ alors X ne satisfait pas le prédicat $P(x)$ et dans ce cas $X \notin X$ ce qui est contradictoire. Dans le second cas, si $X \notin X$ alors X satisfait le prédicat $P(x)$ et donc $X \in X$ ce qui est à nouveau contradictoire.

On comprend bien que tout l'édifice mathématique est en grave péril s'il est possible de démontrer des théorèmes de la forme $P \wedge \neg P$, la refondation des mathématiques apparaît alors impérieuse. **HILBERT** est également convaincu que l'on doit toujours être en mesure de prouver ou de réfuter toute proposition mathématique, on doit pouvoir *démontrer* qu'elle est vraie ou fausse. Il complète quelques années plus tard, en 1928, son programme de refondation en posant le célèbre *problème de la décidabilité* exposé ici informellement : peut-on automatiser l'analyse d'une proposition et déterminer sa valeur de vérité? Autrement dit, existe-t-il un algorithme qui permet d'analyser une proposition pour *décider* si celle-ci est vraie ou fausse?

Le logicien autrichien Kurt **GÖDEL** ruine les espoirs de David **HILBERT** en 1931 avec ses deux *théorèmes d'incomplétude*. Il montre, d'une part que toute théorie mathématique suffisamment riche pour coder l'arithmétique, contient des propositions dont on ne peut prouver qu'elles sont vraies ni qu'elles sont fausses (elles sont *indécidables*) et d'autre part que la cohérence d'une théorie ne peut se démontrer à l'aide de cette même théorie. Quelques années plus tard, en 1936, Alan **TURING**, grâce à un *modèle de calcul* qui porte aujourd'hui son nom, et Alonzo **CHURCH** grâce au λ -calcul, démontrent en substance qu'une théorie mathématique capable de formaliser le langage de l'arithmétique est algorithmiquement indécidable.

D'autres modèles abstraits ont été proposés à la même époque, en particulier le modèle des fonctions récursives partielles, mais Stephen **KLEENE** démontre que tous ces modèles sont équivalents, ce que l'on peut calculer avec l'un peut l'être avec un autre et réciproquement. Un modèle plus récent et beaucoup plus proche des ordinateurs tels qu'on les connaît à présent, a vu le jour dans les années 1960-1970, il s'agit du modèle de la machine RAM que nous avons étudié en cours d'algorithmique de deuxième année et qui est rappelé en annexe. Là encore, on a pu montrer que ce modèle était équivalent aux autres. Il est aujourd'hui admis que tout nouveau modèle

abstrait de calcul respectant les caractéristiques informelles d'un algorithme (si l'on excepte le calcul quantique qui définit un nouveau paradigme) sera équivalent aux autres modèles. Ce résultat, connu sous le nom de *thèse de Church-Turing* a largement été validé depuis. Un modèle de calcul B qui a un pouvoir d'expression au moins aussi important qu'un modèle A , i.e. B est capable de simuler A , est dit *A-complet*.

Avant de donner une définition abstraite d'un algorithme, formalisons l'articulation entre un algorithme et son entrée/sortie. On rappelle que si $\mathcal{A}$ est un alphabet fini, on désigne par $\mathcal{A}^*$ le *langage* constitué par l'ensemble des *mots* définis sur cet alphabet. Il est équipé de la loi de concaténation qui en fait un monoïde d'élément neutre ϵ , le *mot vide*. L'instance d'un problème qui doit être traitée par un algorithme est *codée* par un mot d'un langage Σ^* et le résultat du calcul est lui aussi *codé* par un mot d'un langage Γ^* (souvent $\Sigma = \Gamma$). Ces processus de traduction et d'interprétation sont qualifiés respectivement de *schéma d'encodage* et de *schéma de décodage*.

Exemple 1. Le triplet $(255, 255, 0)$ de $\llbracket 0, 255 \rrbracket^3$ code la couleur *jaune* pour le schéma d'encodage (R, V, B) des couleurs sur un écran en synthèse additive. Le quadruplet⁹ $(192, 168, 1, 1)$ de $\llbracket 0, 255 \rrbracket^4$ code l'adresse d'une machine dans le protocole de communication IP.

L'articulation entre un algorithme et les instances du problème se schématise naturellement par le diagramme de la figure 1 dans lequel x est l'encodage d'une instance du problème considéré (l'*entrée*) et y est le résultat du calcul exprimé dans un langage Γ^* (la *sortie*). Ce résultat est donc interprété en le *décodant*.

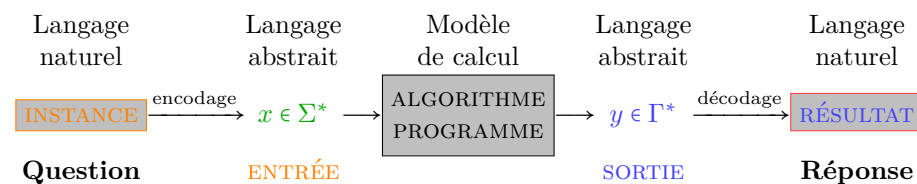


FIGURE 1. Schéma fonctionnel d'un modèle algorithmique.

8. Toute proposition P est vraie ou fausse, i.e. la formule $(P \vee \neg P)$ est vraie.

9. Recodé 192.168.1.1 dans le contexte des réseaux informatiques.

La similitude de ce schéma avec la description symbolique d'une *fonction* mathématique d'ensemble de départ X et d'arrivée Y

$$f : X \longrightarrow Y$$

$$x \longmapsto y$$

où x est l'entrée et y la sortie, est manifeste. Nous allons pousser plus loin cette analogie en éliminant le superflu, en particulier en montrant que l'on peut se contenter du langage des entiers naturels pour décrire les entrées et les sorties, i.e. $\Sigma^* = \Gamma^* = \mathbb{N}$.

Définition 1. Deux ensembles X et Y sont dits *équipotents* s'il existe une bijection entre X et Y . Dans ce cas, on écrit $X \approx Y$.

Théorème 1. Soit Σ un alphabet fini. Alors $\Sigma^* \approx \mathbb{N}$.

Démonstration. Pour cela, on peut s'appuyer sur l'*arbre lexicographique* du langage Σ^* . Il s'agit d'un *graphe connexe* sans circuit et enraciné (il existe une seule racine, i.e. un seul sommet qui n'a aucun arc entrant) construit de la manière suivante : on part de la racine de l'arbre à laquelle on attache q branches étiquetées de la gauche vers la droite par les q symboles de Σ suivant l'ordre alphabétique (on peut toujours supposer que l'alphabet Σ est totalement ordonné). On recommence inductivement la même construction pour chacun des q nouveaux nœuds ainsi créés.

On associe ensuite à chaque nœud de l'arbre un mot de Σ^* obtenu en concaténant les étiquettes le long du chemin qui relie la racine de l'arbre à ce nœud (on peut montrer qu'un tel chemin existe toujours et est unique). La numérotation des nœuds de l'arbre dans l'ordre de lecture en partant de 0 pour la racine associée au mot vide ε établit une bijection évidente entre Σ^* et $\mathbb{N}$ (la preuve formelle est laissée en exercice 1). Par exemple, dans l'arbre lexicographique de la figure 2 pour l'alphabet $\Sigma := \{a, b, c\}$, le nœud numéro 24 est associé au mot « *bac* » et le nœud numéro 10 est associé au mot « *ca* ».

On peut donc remplacer les langages Σ^* et Γ^* dans le schéma de la figure 1 par l'ensemble des entiers naturels $\mathbb{N}$, sans perdre en généralité, autrement dit se contenter d'étudier des algorithmes qui transforment des entiers naturels en entiers naturels. Notons que le fonctionnement des programmes

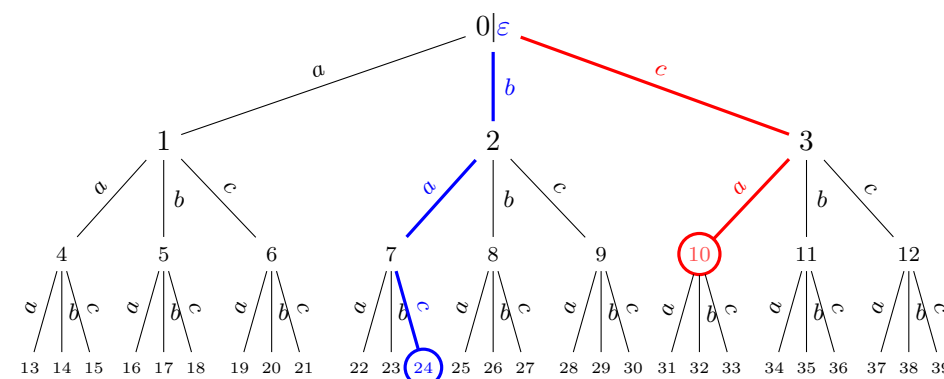


FIGURE 2. Les 4 premiers niveaux de l'arbre lexicographique du langage $\{a, b, c\}^*$ et l'indexation des mots.

informatiques développés sur des ordinateurs est parfaitement conforme à cette vision en apparence « réductrice » de l'algorithmique.

Le problème de la calculabilité se résume à présent à la question centrale :

Une fonction $f : \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N}$ donnée est-elle *calculable* ?

C'est-à-dire, existe-t-il un algorithme dans le modèle de calcul considéré qui prend en entrée un entier naturel n quelconque et qui renvoie en sortie la valeur $f(n)$ image de n par f ?

Exemple 2. La fonction constante définie par $n \mapsto k$ où $k \in \mathbb{N}$ est calculable, le programme suivant dans le *modèle de la machine RAM* en est la preuve :

```

0 | LOAD #k      ; ACC ← k
1 | WRITE        ; S[j++] ← k
2 | STOP         ; ARRÊT

```

Un problème de décidabilité est un problème auquel on répond par l'affirmative ou la négative. Par exemple, un nombre entier est-il premier ? On encode les instances d'un tel problème avec des entiers naturels, ce qui définit implicitement une fonction de $\mathbb{N}$ dans $\{0, 1\}$. Si cette fonction est calculable alors on dit que le problème associé est *décidable*.

Exemple 3. Le problème de la parité d'un nombre entier est un problème décidable puisque la fonction définie par

$$f : n \mapsto \begin{cases} 1 & \text{si } n \text{ est pair} \\ 0 & \text{sinon} \end{cases}$$

est calculable comme le prouve l'algorithme de la machine RAM suivant :

```

0 | READ      ; ACC ← E[i++]
1 | MOD #2    ; ACC ← ACC % 2
2 | JUMZ 5     ; SI (ACC = 0) SAUTER A INSTRUCTION #5
3 | LOAD #0    ; ACC ← 0
4 | JUMP 6     ; SAUTER A INSTRUCTION #6
5 | LOAD #1    ; ACC ← 1
6 | WRITE     ; S[j++] ← ACC
7 | STOP      ; ARRÊT

```

Rappelons qu'il n'est même pas nécessaire de faire référence à un modèle de calcul en particulier puisqu'ils sont tous *équivalents*, cependant on dit aussi que les deux fonctions que nous venons d'étudier sont *RAM-calculables* quand on souhaite préciser le modèle de calcul qui a été utilisé.

Aussi surprenant que cela puisse paraître, il existe des fonctions que l'on ne peut pas calculer, au sens où il n'existe pas d'algorithme pour le faire. Il est important de noter qu'il ne s'agit pas là de « monstres » parfois tapis dans quelques recoins de théories mathématiques et qu'il faut débusquer, comme par exemple la fonction de Weierstrass qui est continue partout mais dérivable nulle part. Ici, ces fonctions sont associées à des problèmes bien concrets. Pour ne pas déborder du cadre contraint de ce cours, nous nous contenterons d'en donner une preuve existentielle.

Définition 2. Un ensemble X est dit **fini** s'il existe un entier naturel n appelé **cardinal** de X tel que $X \approx \llbracket 1, n \rrbracket$. Dans le cas contraire l'ensemble X est dit **infini**. On dit que X est **dénombrable** si $X \approx \mathbb{N}$, et **au plus dénombrable** s'il est fini ou dénombrable.

Ce qu'il faut retenir ici, c'est que l'on peut *indexer* les éléments d'un ensemble X au plus dénombrable. S'il est fini, on dispose d'une bijection $x : \llbracket 1, n \rrbracket \rightarrow X$ et on note x_i au lieu de $x(i)$ et donc $X = \{x_1, x_2, \dots, x_n\}$.

S'il est dénombrable, on dispose cette fois d'une bijection $x : \mathbb{N} \rightarrow X$ et on a $X = \{x_i \mid i \in \mathbb{N}\}$.

Théorème 2. Il existe des fonctions $f : \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N}$ non-calculables.

Démonstration. Comme convenu, nous ne donnerons qu'une preuve existentielle de ce théorème. Pour cela, nous allons montrer que :

(1) L'ensemble des algorithmes est *dénombrable*.

(2) L'ensemble $\mathbb{N}^{\mathbb{N}}$ des applications de $\mathbb{N}$ dans $\mathbb{N}$ n'est pas dénombrable.

(1) Le premier point est laissé en exercice.

	0	1	2	3	...	k	...	n	...
f_0	$f_0(0)$	$f_0(1)$	$f_0(2)$	$f_0(3)$	...	$f_0(k)$	...	$f_0(n)$	...
f_1	$f_1(0)$	$f_1(1)$	$f_1(2)$	$f_1(3)$	...	$f_1(k)$	...	$f_1(n)$	...
f_2	$f_2(0)$	$f_2(1)$	$f_2(2)$	$f_2(3)$	...	$f_2(k)$	...	$f_2(n)$	...
f_3	$f_3(0)$	$f_3(1)$	$f_3(2)$	$f_3(3)$	...	$f_3(k)$	...	$f_3(n)$	...
$\vdots$	...	...	...	...	$\ddots$	...	...	...	...
f_k	$f_k(0)$	$f_k(1)$	$f_k(2)$	$f_k(3)$	...	$f_k(k)$	...	$f_k(n)$	...
$\vdots$	...	...	...	...	...	...	$\ddots$	...	...
$\vdots$	...	...	...	...	...	...	...	$\ddots$	...
$\vdots$	...	...	...	...	...	...	...	...	$\ddots$

TABLE 1. Images des applications de $\mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N}$.

(2) Pour le second, nous allons le prouver par l'absurde à l'aide d'un argument dit *diagonal*. Supposons que l'ensemble des applications de $\mathbb{N}$ dans $\mathbb{N}$ soit dénombrable. Dans ce cas, on peut les indexer et les ranger dans la première colonne de la table 3 en énumérant à leur droite les images des entiers naturels. On définit alors une application $f : \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N}$ dont les images

différent des valeurs présentes sur la diagonale de cette table :

$$\forall n \in \mathbb{N} \quad f(n) := \begin{cases} 1 & \text{si } f_n(n) = 0. \\ f_n(n) - 1 & \text{sinon.} \end{cases} \quad (1)$$

Notons que toute autre construction de f telle que $f(n) \neq f_n(n)$ conviendrait. Puisque la colonne à gauche de la table contient *toutes* les applications de $\mathbb{N}$ dans $\mathbb{N}$, il existe un entier $k \in \mathbb{N}$ tel que $f = f_k$. Par définition, deux applications sont égales si et seulement si elles ont même ensemble de départ, même ensemble d'arrivée et même graphe. Les applications f et f_k ont toutes deux pour ensemble de départ et d'arrivée $\mathbb{N}$, l'égalité des graphes se traduit par la proposition suivante :

$$\forall n \in \mathbb{N} \quad f(n) = f_k(n).$$

Et la contradiction apparaît pour $n := k$. En effet, $f(k) \neq f_k(k)$ par construction d'après (1), l'ensemble $\mathbb{N}^{\mathbb{N}}$ n'est donc pas dénombrable. $\square$

Nous concluons cette section en citant un résultat que nous ne démontrerons pas ici mais qui sert d'amorce à de nombreuses preuves de non-calculabilité. Il s'agit du problème de l'*arrêt d'un programme*, qui consiste à déterminer si un programme s'arrête ou non. C'est un problème indécidable. Une première conséquence concrète de ce résultat est qu'il n'existe pas de compilateur capable de décider s'il y a une boucle infinie dans un code informatique.

Exercice 1 Montrez que l'ensemble des algorithmes est dénombrable. Indication : considérez un algorithme comme un mot défini sur un alphabet particulier et utiliser l'arbre lexicographique.

Exercice 2 (1) Écrivez une fonction C appelée $\text{Int2Alpha}(A, n)$ qui a pour paramètres un alphabet A donné (un sous-ensemble de l'UTF-8) et un nombre entier n et qui renvoie la chaîne de caractère associée à cet entier dans l'arbre lexicographique.

(2) Écrivez une fonction C appelée $\text{Alpha2Int}(A, s)$ qui renvoie l'index de la chaîne de caractères s sur l'alphabet A dans l'arbre lexicographique.

(3) Reprenez les précédentes questions en écrivant l'équivalent mathématique de ces deux fonctions. Achetez la preuve du théorème 1.

Exercice 3 Une fois que vous aurez étudié la machine de Turing à la section suivante, trouvez une numérotation effective des algorithmes sur ce modèle, c'est-à-dire une application injective de l'ensemble des algorithmes dans l'ensemble des entiers naturels $\mathbb{N}$.

4. LA MACHINE DE TURING

4.1. INTRODUCTION

La *machine de Turing* est un modèle de calcul abstrait introduit en 1936 par le chercheur anglais Alan **TURING** dans un article fondateur intitulé « *On Computable Numbers, With An Application To The Entscheidungsproblem* » dans lequel il propose une réponse à une question posée 8 ans plus tôt par le célèbre mathématicien David **HILBERT**. Il s'agit du *problème de la décidabilité*¹⁰ qui peut être formulé ainsi :

« Existe-t-il un algorithme permettant de décider si une proposition formulée dans un système logique est vraie ? »

Ce modèle est devenu un outil fondamental en informatique théorique — notamment en théorie de la calculabilité, en théorie de la complexité et en théorie de l'approximation — en raison de sa grande simplicité, qui permet d'établir des résultats rigoureux difficilement accessibles avec des modèles plus complexes.

Comme d'autres, il a été conçu bien avant l'apparition des ordinateurs modernes. Il s'agit donc avant tout d'un outil théorique. Avec la généralisation des ordinateurs dans les années 1950-1960, un autre modèle — la *machine RAM*¹¹ — a vu le jour, plus proche de l'architecture réelle des machines. Il est remarquable que tous ces modèles soient équivalents du point de vue de ce qu'ils permettent de calculer.

10. En allemand *Entscheidungsproblem*.

11. Register Addressable Memory

Remarques. Il existe d'autres modèles encore plus simple avec le même pouvoir d'expression, comme le modèle de *la règle 110* ou encore le modèle du *système d'étiquetage cyclique*. Ce dernier a été proposé en 2004 par M. COOK, précisément pour démontrer la *conjecture de Wolfram* affirmant que le modèle de la règle 110 est *Turing-complet*.

Le modèle des *automates finis déterministes* étudié en théorie des langages est moins expressif que le modèle de la machine de Turing, et ne permet pas, entre autres, de reconnaître les mots binaires de la forme $0^n 1^n$, ce qui limite sensiblement sa portée en tant que modèle de calcul.

Il est communément admis que tout modèle abstrait de calcul respectant les conditions informelles sur lesquelles les scientifiques s'accordent pour parler d'algorithme — si l'on excepte le calcul quantique qui définit un nouveau paradigme — est équivalent aux précédents. Ce résultat, la thèse de Church-Turing¹² ne peut évidemment pas être démontré puisque le concept d'algorithme est à ce stade un concept informel.

Il convient de garder à l'esprit que la machine de Turing est un modèle de calcul universel, elle est capable de simuler tout processus de calcul réalisable par une machine physique, aussi sophistiquée soit-elle. Inversement, ce qu'elle ne peut calculer ne peut l'être par aucun ordinateur. Elle constitue donc une abstraction puissante du concept d'*ordinateur* et un cadre idéal pour formaliser les notions d'*algorithme*, de *calcul* ou de *démonstration*.

4.2. DESCRIPTION DE LA MACHINE « PHYSIQUE »

Il existe de nombreuses formulations de la machine de Turing, motivées par des usages variés, reconnaissance des langages, analyse des problèmes de décidabilité, de calculabilité, de complexité, etc¹³. La formulation que nous allons présenter est certainement la plus commune et c'est celle qui est généralement utilisée en théorie de la complexité.

Pour reprendre l'idée même d'Alan TURING, sa machine peut être envisagée comme une version épurée d'une machine à écrire qui ne se limiterait pas à écrire sur la feuille de papier, mais pourrait également en lire le contenu pour décider des actions à réaliser en suivant les instructions d'un *programme*.

12. Alonzo CHURCH est un mathématicien américain inventeur d'un autre modèle appelé λ -calcul.

13. La versatilité de cet outil théorique est l'une des raisons de sa popularité.

Une machine à écrire opère ponctuellement sur une feuille de papier en y écrivant ou en y effaçant¹⁴ un caractère et en avançant ou en reculant d'une position. La machine de Turing opère quant à elle sur une *bande* (ou *ruban*) potentiellement infinie à gauche et à droite et segmentée en *cellules* (ou *cases*) pouvant contenir chacune un symbole ((cf. figure 3). Cette bande constitue dans le langage informatique moderne, à la fois le périphérique d'entrée, le périphérique de sortie et la mémoire avec un accès séquentiel¹⁵, c'est-à-dire que pour accéder à une cellule donnée de cette mémoire, il faut nécessairement que la machine parcoure toutes les cellules qui la sépare de sa position actuelle. L'indexation des cellules par des entiers relatifs s'avère parfois utile pour certains raisonnements.

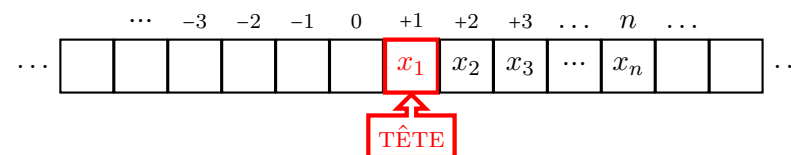


FIGURE 3. Schéma de la bande d'une machine de Turing.

Sur cette bande initialement vierge, on inscrit « à la main »¹⁶ les données que le programme doit traiter, l'*entrée*. Ces données sont codées par des mots définis sur un alphabet fini Σ arbitraire. Par convention, on sépare les mots par une cellule vide et le premier symbole du premier mot est placé dans la cellule d'indice 0 ou d'indice 1, là où se trouve la tête de lecture/écriture initialement.

NB. En théorie de la complexité, la tête est généralement initialisée en position 1 car la partie négative sert à coder des certificats et la cellule d'indice 0 sert de séparateur.

Pendant l'exécution du programme, la tête de lecture/écriture peut se déplacer à gauche ou se déplacer à droite, lire le contenu de la cellule sur

14. L'effacement mécanisé avec ruban correcteur ne fut introduit que dans les années 1950, avant on écrivait directement par dessus le symbole erroné.

15. Contrairement au modèle de la *machine RAM* qui a un accès direct aux cellules de sa mémoire.

16. Virtuellement, c'est un modèle abstrait ! (physiquement sur le simulateur disponible ici : <https://zanotti.univ-tln.fr/TURING/#SIMULATOR>)

laquelle elle se trouve, l'effacer ou y écrire un symbole en écrasant celui qu'elle contient le cas échéant. À la fin de l'exécution du programme, les symboles sur la bande constituent le résultat du calcul, la *sortie*.

Ces différentes opérations sont réalisées suivant les règles constituant le programme et qui ne sont que le codage symbolique d'instructions du type :

- « Si la machine lit le symbole **A**, c'est-à-dire si la cellule sous la tête de lecture/écriture contient le symbole **A**, l'effacer puis déplacer la tête de lecture/écriture d'une cellule vers la droite. »
- « Si la machine lit une cellule vierge, écrire le symbole **X**, puis déplacer la tête de lecture/écriture d'une cellule vers la gauche. »
- « Si la machine lit le symbole **0**, écrire le symbole **1** (qui écrase donc **0**), puis déplacer la tête de lecture/écriture d'une cellule vers la droite. »

Ces premiers exemples sont volontairement simples, mais on peut vouloir réaliser des traitements plus fins. Par exemple, effacer la première lettre **A** rencontrée, mais pas les suivantes, ou encore remplacer uniquement la seconde occurrence d'un symbole. Le symbole contenu dans la cellule courante ne suffit donc pas à déterminer quelle action réaliser. Il faut à la machine une mémoire interne, un moyen de distinguer dans quel contexte elle se trouve lors du traitement. C'est le rôle de son *état*.

Le fonctionnement du programme de la machine à chaque étape ne dépend donc que de deux paramètres :

- (1) Le symbole lu, c'est-à-dire celui contenu dans la cellule sous la tête de lecture/écriture.
- (2) L'état courant de la machine.

Le nombre d'états internes du programme est fixé par le programmeur suivant ses besoins pour réaliser la tâche qu'il veut déléguer à la machine. Parmi ces états, on distingue l'*état initial*, celui dans lequel se trouve la machine avant le début de l'exécution du programme. Le programme détermine ce que la machine va réaliser en fonction du couple (p, s) constitué par l'état courant de la machine et le symbole lu (si une cellule est vide, on considère qu'elle contient un symbole particulier appelé blanc, que l'on note ici $\square$).

Un *programme* est un ensemble de *règles* (ou *instructions*, ou *transitions*) de la forme :

$$(p, s) \mapsto (e, d, q) \quad (2)$$

interprétées de la manière suivante :

« Si la machine est dans l'état p et que le symbole lu ¹⁷ est s , alors la machine écrit le symbole e , se déplace suivant la direction d avant de passer à l'état q . »

avec les interprétations suivantes selon les valeurs de e et d :

- *Écriture* : si $e \in \Sigma$, le contenu de la cellule est écrasé par le symbole e ;
- *Effacement* : si $e = \square$, le contenu de la cellule est effacé ;
- *Déplacement* : si $d = \leftarrow$, la tête de lecture/écriture se déplace d'une cellule à gauche et si $d = \rightarrow$, d'une cellule à droite.

On peut à présent décrire le processus d'exécution du programme :

- (1) Initialisation : Au départ, l'état courant de la machine est fixé à l'état initial, la tête de lecture/écriture est placée sur la cellule d'indice 1 de la bande d'entrée/sortie, et le symbole courant s est initialisé par le premier symbole des données à traiter (le symbole x_1 dans l'exemple de la figure 3).
- (2) Exécution : Dans l'ensemble des règles du programme, on cherche la ¹⁸ règle de condition (p, s) , si elle existe, et on applique son conséquent (e, d, q) . On met ensuite à jour l'état courant et le symbole courant par celui sous la tête de lecture/écriture et on recommence
- (3) Arrêt : Si lors de l'exécution, aucune règle avec pour condition (p, s) ne fait partie du programme, la machine s'arrête.

4.3. MODÉLISATION DE LA MACHINE

Une modélisation possible de la machine que nous venons de décrire est la suivante :

Définition 3. Une *machine de Turing* est un triplet $(\delta, q_0, \square)$ où

$$\delta : (Q \times \Gamma) \rightarrow (\Gamma \times \{\leftarrow, \rightarrow\} \times Q) \quad (3)$$

est la *fonction de transition* et :

- (1) Q est un l'ensemble fini des *états*. Il contient un état particulier q_0 appelée *état initial* ;

17. Sous la tête de lecture/écriture.

18. La machine étant déterministe, il y a au plus une règle de condition donnée.

- (2) Γ est un ensemble fini, l'alphabet de travail. Il contient un symbole particulier $\square$ appelé symbole blanc ;
- (3) $\Sigma \subseteq \Gamma \setminus \{\square\}$ est un ensemble fini, l'alphabet d'entrée.

On intègre parfois dans la définition l'ensemble $T \subseteq Q$ des états terminaux ou états finaux, c'est-à-dire l'ensemble des états dans lesquels la machine peut se trouver quand elle a terminé son exécution. Ceci peut-être utile pour reconnaître des langages à la manière des automates, ce que nous ferons dans la suite. Par exemple, dans le cas de problèmes de décision, on définit classiquement $T := \{q_Y, q_N\}$ et on dit que q_Y est l'état d'acceptation et q_N l'état de refus.

Il est clair à présent que le programme d'une machine de Turing n'est rien d'autre que le graphe de sa fonction de transition δ , d'où la définition :

Définition 4. On appelle programme d'une machine de Turing, le graphe de sa fonction de transition. On appelle règle, instruction ou encore transition, du programme d'une machine de Turing, un couple de ce graphe.

Définition 5. On dit qu'une machine de Turing s'arrête si sa fonction de transition δ n'est pas définie en (p, s) où s est l'état courant de la machine et s est le symbole lu.

Le contenu d'une bande B se modélise simplement, il s'agit d'un élément de $\Gamma^{\mathbb{Z}}$, l'ensemble des applications de $\mathbb{Z}$ dans Γ . Il est donc commode de désigner par $B[k]$, à la manière des listes où des tableaux, le contenu de la cellule d'indice k . On peut alors définir la configuration d'une machine de Turing, qui est en quelque sorte d'un instantané de cette machine :

Définition 6. Soit $t \in \mathbb{N}$. On appelle configuration d'une machine de Turing T à l'instant t , le triplet $\chi_t := (q, i, B)$ de $Q \times \mathbb{Z} \times \Gamma^{\mathbb{Z}}$ où q désigne l'état courant de la machine, i la position de la tête de lecture/écriture et B le contenu de la bande, après t transitions. Si en appliquant une règle R du programme, la machine passe de la configuration χ_t à la configuration χ_{t+1} , alors on note $\chi_t \xrightarrow{R} \chi_{t+1}$.

Compte tenu des conventions et du déroulement des opérations lors de l'exécution du programme, à chaque instant la bande contient un mot de

Γ^* , elle est donc nécessairement vide de part et d'autre de l'intervalle utile qui borne ce mot, autrement dit

$$\exists (g, d) \in \mathbb{Z}^2 \quad (B[g] \neq \square) \wedge (B[d] \neq \square) \wedge (\forall i \in \mathbb{Z} \quad (i \notin [g, d]) \Rightarrow (B[i] = \square)).$$

On peut donc coder le contenu de la bande par le mot de $u \in \Gamma^*$ qu'elle contient, i.e. la suite des symboles contenu dans les cellules d'indices g à d , ainsi que sa position g . Il est parfois plus pratique d'exprimer la configuration de la machine par un quadruplet¹⁹ (q, i, u, g) .

Ainsi, avant l'exécution d'un programme et avant que l'utilisateur n'ait saisi le mot d'entrée, la configuration initiale de la machine est donc le triplet $\chi_0 = (q_0, 1, \epsilon, 1)$ où ϵ désigne le mot vide de Γ^* . Une fois la bande initialisée avec un mot $u \in \Gamma^*$, la configuration est $(q_0, 1, u, 1)$.

Le diagramme des transitions représente graphiquement la fonction de transition. Il s'agit d'un multigraphe dont les sommets sont les états de la machine et les arcs représentent les transitions entre deux états. Les arcs sont étiquetés par le symbole en lecture, le symbole en écriture et le nouvel état.

Exemple 4. On considère l'alphabet binaire $\Sigma := \{0, 1\}$ et l'ensemble des états $Q := \{q_0, q_1, q_2\}$ où q_0 est l'état initial. Le programme ci-dessous remplace un mot binaire x par sa négation, i.e. ses 0 sont remplacés par des 1 et réciproquement. Par convention, la tête de lecture/écriture est initialement placée sur le bit de poids fort de x , à gauche de la séquence sur la bande et on veut qu'à la fin de l'exécution elle retourne sur le premier bit à gauche :

1. $(q_0, 0) \mapsto (1, \rightarrow, q_0)$ Si symbole lu = 0, écrire 1 et aller à droite.
2. $(q_0, 1) \mapsto (0, \rightarrow, q_0)$ Si symbole lu = 1, écrire 0 et aller à droite.
3. $(q_0, \square) \mapsto (\square, \leftarrow, q_1)$ Si cellule vide, aller à gauche, nouvel état q_1 .
4. $(q_1, 0) \mapsto (0, \leftarrow, q_1)$ Si symbole lu = 0, aller à gauche.
5. $(q_1, 1) \mapsto (1, \leftarrow, q_1)$ Si symbole lu = 1, aller à gauche.
6. $(q_1, \square) \mapsto (\square, \rightarrow, q_2)$ Si cellule vide, aller à droite, nouvel état q_2 .

Les transitions 1 et 2 codent la boucle « tant qu'on lit un symbole binaire on le remplace par sa négation et on va à droite » sans changer d'état. Une fois que la machine a lu et remplacé le dernier symbole binaire par

19. Le couple $(u, g) \in \Gamma^* \times \mathbb{Z}$ n'est qu'un recodage de l'application $B : \mathbb{Z} \rightarrow \Gamma$.

sa négation, la tête de lecture/écriture se retrouve sur la première cellule vide à droite de la séquence d'entrée. La transition 3 ramène la tête sur le dernier symbole binaire et l'état de la machine change pour q_1 , puis les transitions 4 et 5 codent la boucle « tant qu'on lit un symbole binaire on se déplace à gauche » sans changer d'état. Une fois que la machine a atteint la cellule vide à gauche du premier bit de la séquence, la transition 6 l'y ramène en changeant l'état pour q_2 . Comme le programme ne contient ni la condition $(q_2, 0)$ ni la condition $(q_2, 1)$, la machine s'arrête.

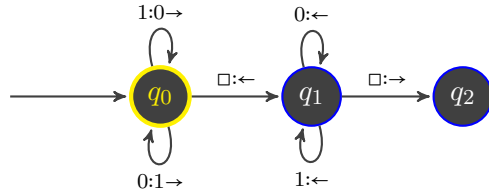


FIGURE 4. Diagramme des transitions du programme de négation binaire.

Remarque. Si l'on restreint la *fonction de transition* d'une machine de Turing à des transitions de la forme $\delta(p, \alpha) = (\alpha, d, q)$, autrement dit qui ne modifient pas le symbole courant, on retrouve le modèle des automates finis déterministes.

Exercice 4 L'ordre dans lequel les règles sont écrites dans le programme a-t-il de l'importance ? Pourquoi ?

Définition 7. Soit x et y deux mots de longueurs respectives n et m et définis sur deux alphabets finis Σ_1 et Σ_2 respectivement. On dit qu'une machine de Turing *calcule* y pour x si en initialisant la bande avec x , i.e. si

$$B[i] := \begin{cases} x_i & \text{si } i \in \llbracket 1, n \rrbracket, \\ \square & \text{sinon.} \end{cases}$$

l'exécution du programme s'arrête et la bande contient y , i.e.

$$\exists k \in \mathbb{N} \ B[k+i] = \begin{cases} y_i & \text{si } i \in \llbracket 1, m \rrbracket, \\ \square & \text{sinon.} \end{cases}$$

Définition 8. Soit Σ_1 et Σ_2 deux alphabets finis. Une fonction $f : \Sigma_1^* \rightarrow \Sigma_2^*$ est dite *Turing-calculable* s'il existe une machine de Turing T qui calcule $f(x)$ pour tout $x \in \mathcal{D}_f$.

Exercice 5 † Donnez une définition d'un autre modèle de machine de Turing dans lequel le conséquent d'une instruction consiste à écrire, effacer ou à déplacer la tête de lecture/écriture d'une cellule à gauche ou droite. Démontrez que ce modèle est équivalent à celui présenté ici. Indication : montrez que les instructions de chaque modèle peuvent être simulées par un programme dans l'autre modèle.

Exercice 6 Montrez que la fonction $f : \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N}$ définie par $n \mapsto n + 1$ est RAM-calculable et Turing-calculable (écrivez un algorithme pour chacun des deux modèles). On supposera que $\Sigma := \{0, 1\}$ pour la machine de Turing.

Exercice 7 Soit $k \in \mathbb{N}$. Démontrez que la fonction constante $f : \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N}$ définie par $n \mapsto k$ est Turing-calculable. On supposera que $\Sigma := \{0, 1\}$.

Exercice 8 † Démontrez que l'addition de $\mathbb{N} \times \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N}$ définie par $(n, m) \mapsto n + m$ est Turing-calculable. On supposera que $\Sigma := \{0, 1\}$ et que les entiers n et m sont séparés par une cellule vide.

Exercice 9 Démontrez que la fonction $f : \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{Z}/4\mathbb{Z}$ définie par $n \mapsto n \pmod{4}$ est Turing-calculable. On supposera que $\Sigma := \{0, 1\}$.

Exercice 10 Montrez que si $f : \Sigma_1^* \rightarrow \Sigma_2^*$ et $g : \Sigma_2^* \rightarrow \Sigma_3^*$ sont deux fonctions Turing-calculables alors la fonction $g \circ f$ est Turing-calculable.

5. COMPLEXITÉ ET MODÈLES ALGORITHMIQUES

Nous savons d'après la thèse de **CHURCH-TURING** que le modèle algorithmique choisi n'a pas d'incidence en terme de calculabilité/décidabilité. Toute fonction calculable avec un modèle A est calculable avec un modèle B et réciproquement. La calculabilité d'une fonction est totalement indépendante des ressources nécessaires en espace et en temps pour le faire. *A contrario*, elles sont absolument centrales dans la théorie de la complexité.

La définition des ressources nécessaires à l'exécution d'un programme est simple, que ce soit pour la machine RAM ou la machine de Turing. Pour la mesure de l'espace, il s'agit du nombre de registres utilisés dans la mémoire de la machine RAM ou du nombre de cellules de la bande d'entrée/sortie de la machine de Turing. Pour la mesure du temps, on compte le nombre d'instructions décodées par la machine RAM ou le nombre de transitions réalisées par la machine de Turing. Notons $\eta(x)$ le nombre de transitions réalisées par la machine de Turing pour traiter l'entrée x .

Définition 9. On appelle **fonction de complexité en temps** d'un algorithme de la machine de Turing, la fonction $T : \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N}$ définie par

$$T(n) := \max_{|x|=n} \eta(x). \quad (4)$$

où $|x|$ désigne la longueur du mot x .

Exercice 11 En vous inspirant de cette définition, donnez une définition de la fonction de complexité en espace S d'une machine de Turing. Reprenez ces deux définitions pour la machine RAM cette fois.

Les fonctions de complexité en temps T et en espace ont donc pour paramètre n , la *taille* des données à traiter, c'est-à-dire le nombre d'entiers utilisés sur la bande d'entrée dans le cas de la machine RAM et le nombre de cellules utilisées pour ranger x sur la bande d'entrée. Ces deux fonctions mesurent donc le *pire des cas*.

Exercice 12 Calculez les complexités en temps et en espace des deux algorithmes de l'exercice 6. Que constatez-vous ?

À la lumière de cet exercice, il est évident que le modèle utilisé a une influence majeure sur les fonctions de complexité des algorithmes. Si l'on définissait l'efficacité d'un algorithme, en affirmant par exemple que sa fonction de complexité en temps doit être au plus quadratique, cette notion dépendrait alors du modèle algorithmique considéré et la théorie de la complexité serait elle aussi dépendante du modèle, ce qui n'est pas satisfaisant. Les informaticiens **A. AHO** et **J. ULLMAN** ont pu simuler une machine de Turing avec une machine RAM et réciproquement tout en majorant le coût de cette simulation :

Théorème 3 (Aho-Ullman). *Un algorithme de complexité $T(n)$ sur la machine de Turing (resp. sur la machine RAM), peut être simulé par un algorithme de complexité $O(T(n) \cdot \log(T(n)))$ sur la machine RAM (resp. $O(T(n)^3)$) sur la machine de Turing.*

Comme on peut le constater, l'inflation peut être conséquente, par exemple, la simulation d'une machine RAM par une machine de Turing peut augmenter le coût d'un algorithme de manière cubique. Cependant, dans les deux cas, la complexité de l'algorithme reste polynomiale sur le simulateur si sa fonction de complexité T était polynomiale dans le modèle simulé. Cette étude justifie la définition suivante, même si en pratique un algorithme dont la fonction de complexité est polynomiale de degré 12 est inexploitable.

Définition 10. Un algorithme est dit **efficace** si sa fonction de complexité est majorée par une fonction polynomiale.

On dit également d'une machine de Turing est polynomiale si sa fonction de complexité est majorée par une fonction polynomiale en la taille de l'entrée.

Contrairement à la majorité des manuels qui identifient directement un problème à un langage de décision, nous proposons ici une définition informelle préalable du concept de **problème**, permettant de mieux comprendre la démarche qui mène à l'analyse formelle via les langages et la complexité. Un problème peut être vu comme une question d'ordre général appelant une réponse. Il dépend de **paramètres** ou **données** variables dont les valeurs ne sont pas spécifiées *a priori*. Le problème est formulé en fournissant :

- (1) Une description générale de ses paramètres dont toute instanciation définit une **instance du problème**;

- (2) Une question associée à une proposition mathématique qu'une réponse doit satisfaire pour être considérée comme une *solution* du problème.

Définition 11. Un problème est dit *faisable* s'il existe un algorithme efficace pour le résoudre, *infaisable* dans le cas contraire.

NB. Le terme *infaisable* est utilisé pour traduire le terme anglo-saxon *intractable* qui reste largement employé, même dans les ouvrages francophones.

On déduit de cette étude que la théorie de la complexité partitionne en première approche les algorithmes en deux classes : ceux dont la fonction de complexité est majorée par un polynôme et les autres. On se libère ainsi du modèle algorithmique choisi, en effet s'il existe un algorithme polynomial pour résoudre un problème dans un modèle algorithmique, il existe un algorithme polynomial dans l'autre modèle.

Nous connaissons de nombreux algorithmes de complexité polynomiale — pour trier des données, pour diviser des nombres, pour chercher le chemin le plus court entre deux villes, etc. —, on peut donc affirmer que ces problèmes sont faisables au sens de la définition précédente. Néanmoins de nombreux problèmes ne sont pas résolus par des algorithmes efficaces, ce qui ne signifie pas nécessairement qu'il n'en existe pas. Il est rare que l'on puisse établir des résultats de non-existence d'algorithmes efficaces, les fonctions non-calculables mises à part, puisque dans ce cas il n'existe pas d'algorithme *du tout*. Nous avons par exemple démontré en licence que la complexité dans le pire des cas d'un algorithme de tri comparatif est en $\Omega(n \log n)$ si n désigne le nombre de valeurs à trier.

Dans ces conditions, comment hiérarchiser la difficulté des problèmes algorithmiques en l'absence d'algorithmes qui les résolvent efficacement ? Nous allons voir comment franchir cet obstacle. La théorie se limite ici aux *problèmes de décision*, c'est-à-dire aux problèmes dont le résultat attendu est la réponse *Oui* ou *Non*. Par exemple, le problème de la primalité qui consiste à savoir si un entier naturel N donné est premier, est un problème de décision.

Remarque. Le lecteur objectera que les problèmes que l'on cherche à résoudre ne sont pas toujours des problèmes de décision. En effet, le problème du *voyageur de commerce*, qui consiste à déterminer le circuit le plus court pour livrer toutes les

villes d'une tournée donnée est un problème d'*optimisation*. On peut cependant le transformer en problème de décision en fixant une borne K et en demandant s'il existe un circuit dont la longueur est inférieure à K . Il est clair que si l'on peut établir que la version décisionnelle est difficile (dans un sens que nous serons amenés à préciser), le problème d'optimisation associé le sera au moins autant. On peut montrer, mais nous n'aborderons pas ces questions dans ce cours, que dans la plupart des cas, la version décisionnelle d'un problème d'optimisation n'est pas plus facile à résoudre.

Les problèmes de décision seront présentés comme le problème du voyageur de commerce ci-dessous, et nous conserverons la terminologie anglo-saxonne²⁰ pour éviter les confusions entre acronymes français et anglais.

TSP [VOYAGEUR DE COMMERCE]

Instance : Un graphe non-orienté $G = (X, V)$ avec $X = \{x_1, \dots, x_n\}$ (villes), une pondération $w : V \rightarrow \mathbb{N}$ (distances) et une distance maximale $K \geq 0$.

Question : Existe-t-il un circuit hamiltonien de longueur inférieure à K ? Autrement dit un circuit $\pi \in S_n$ qui satisfait

$$\left(\sum_{i=1}^{n-1} w(x_{\sigma(i)}, x_{\sigma(i+1)}) \right) + w(x_{\sigma(n)}, x_{\sigma(1)}) \leq K. \quad (5)$$

Ce problème est clairement décidable. Un algorithme naïf consiste à générer toutes les permutations $\sigma \in \mathfrak{S}_{n-1}$ (la première ville est fixée puisque les décalages circulaires d'un circuit hamiltonien définissent n circuits équivalents) et à calculer pour chacune d'entre-elles la *somme* des distances puis à comparer à la borne K (inégalité (5)). Malheureusement il y a $(n-1)!$ permutations et nous savons que $\exp(n) = o(n!)$, autrement dit que la fonction factorielle croît strictement plus rapidement que la fonction exponentielle. Le problème est-il pour autant infaisable ? Nous verrons que la réponse à cette question particulière semble être affirmative.

Exercice 13 En supposant que l'on dispose d'une machine capable de réaliser 5 milliards d'additions sur des entiers de taille arbitraire, quelle est le nombre maximal de villes que l'algorithme naïf est capable de traiter en 24h ? On supposera que le coût pour générer une permutation ou pour comparer deux entiers est le même que celui d'une addition.

20. TSP = Traveling Salesman Problem

Exercice 14 Démontrez qu'un algorithme de tri comparatif ne peut avoir une complexité en temps meilleure que $\Omega(n \log n)$. Indication : considérez l'arbre binaire de décision associé à chaque comparaison réalisée par l'algorithme et montrez que pour trier n valeurs, cet arbre doit contenir au moins $n!$ feuilles. Calculez la hauteur minimale d'un tel arbre binaire et concluez.

6. LA CLASSE P

Dans la suite, nous noterons Π un problème de décision, I une instance de Π et e un schéma d'encodage qui transforme l'instance I du problème en un mot $x \in \Sigma^*$ où Σ est un alphabet fini. Nous noterons également Y_Π le sous-ensemble des *instances positives*, i.e. celles pour lesquelles la réponse à la question est *Oui* et N_Π le sous-ensemble des *instances négatives*, i.e. celles pour lesquelles la réponse à la question est *Non*.

Nous allons utiliser la machine de Turing à la manière d'un automate pour reconnaître un langage associé à un problème de décision. Pour cela, l'ensemble des états contient deux états particuliers, *l'état d'acceptation* q_Y et *l'état de refus* q_N dans lesquels la machine doit s'arrêter pour indiquer respectivement si un mot a été reconnu ou non.

Une instance I d'un problème de décision Π est donc encodée par le schéma d'encodage e en un mot $x = x_1x_2 \dots x_n$ de Σ^* dont les symboles sont rangés sur la bande d'entrée (cf. figure 3). On associe alors au problème Π le langage

$$L[\Pi, e] := \{e(I) \mid I \in Y_\Pi\}. \quad (6)$$

Définition 12. Un langage est dit *polynomial* s'il est reconnu par une machine de Turing déterministe polynomiale, c'est-à-dire en temps majoré par $p(n)$ où p est un polynôme et n la longueur du mot $x \in \Sigma^*$ en entrée. La *classe P* est l'ensemble des langages polynomiaux.

Définition 13. Un problème de décision Π est dit *polynomial* ou dans la classe *P* si et seulement si $L[\Pi, e] \in P$ pour au moins un schéma d'encodage e .

Exemple 5. Considérons le problème de décision suivant :

DIV4 [DIVISIBILITÉ PAR 4]

Instance : Un entier naturel N .

Question : Le nombre N est-il un multiple de 4 ?

Considérons l'alphabet $\Sigma = \{0, 1\}$ et le schéma d'encodage e qui consiste à coder un entier naturel N par son écriture binaire avec le chiffre le *moins* significatif à gauche, par exemple

$$e(35) := \underline{110001}.$$

Les instances positives, i.e. les multiples de 4 sont encodés par un mot binaire qui commence par 00 si $N > 0$ ou le mot 0 si $N = 0$. Le langage associé à ce problème s'exprime sous la forme d'une expression régulière (cf. cours de théorie des langages) :

$$L[\text{DIV4}, e] = \{0 + 00(0 + 1)^*1\}. \quad (7)$$

Nous allons montrer que **DIV4** $\in P$ en exhibant un programme qui reconnaît le langage (7) en temps polynomial sur la taille du mot binaire à traiter.

Puisque N est un multiple de 4 si sa représentation binaire est exactement le mot 0 ou un mot qui commence par deux 0 et se termine par un 1, il suffit de consulter les cellules d'indice 1, 2 et n de la bande d'entrée/sortie pour s'en assurer. On suppose par convention que la bande contient un mot binaire $x = x_1x_2 \dots x_n$ dont les n bits x_i sont placés dans les cellules d'indice i respectivement et que la bande est vierge ailleurs (ne pas perdre de vue que nous avons supposé que les bits de poids faibles étaient à *gauche*). Autrement dit, sur l'alphabet $\{0, 1, \square\}$, la bande contient le mot

$$\square^\infty x_1x_2 \dots x_n \square^\infty.$$

Le programme ci-dessous reconnaît le langage $L[\text{DIV4}, e]$:

- $(q_0, 0) \mapsto (0, \rightarrow, q_1)$ // Si $B[1] = 0$, alors on va à droite.
- $(q_0, 1) \mapsto (1, \rightarrow, q_N)$ // Si $B[1] = 1$, alors N est impair, rejet.
- $(q_1, \square) \mapsto (\square, \rightarrow, q_Y)$ // Si $B[2] = \square$, alors $N = 0$, acceptation.
- $(q_1, 0) \mapsto (0, \rightarrow, q_2)$ // Si $B[2] = 0$, alors vérifier la cellule d'indice n .
- $(q_1, 1) \mapsto (1, \rightarrow, q_N)$ // Si $B[2] = 1$, alors rejet.
- $(q_2, 0) \mapsto (0, \rightarrow, q_2)$ // Tant que $B[i] \neq \square$
- $(q_2, 1) \mapsto (1, \rightarrow, q_2)$ // $i \leftarrow i + 1$

- $(q_2, \square) \mapsto (\square, \leftarrow, q_3)$ // Si $B[n+1] = \square$, alors on va à gauche.
- $(q_3, 1) \mapsto (1, \rightarrow, q_Y)$ // Si $B[n] = 1$, alors acceptation.
- $(q_3, 0) \mapsto (0, \rightarrow, q_N)$ // Si $B[n] = 0$, alors rejet.

Notons que dans la deuxième instruction, on rejete aussi les mots de Σ^* qui commencent par 1 et qui ne sont pas des encodages valides, (rejetés également par la dernière instruction.)

Dans le pire des cas, il faut consulter le contenu de la cellule d'indice n pour s'assurer qu'elle contient le chiffre 1 pour pouvoir décider qu'un entier N est un multiple de 4 et qu'on n'a pas affaire à un mot qui n'est pas un encodage conforme d'un entier. Ceci nécessite $O(n)$ transitions et prouve que la reconnaissance des entiers multiples de 4 est polynomial en le nombre n de chiffres binaires de sa représentation.

Nous venons de prouver le théorème suivant :

Théorème 4. *Le problème **DIV4** appartient à la classe P .*

Un problème de décision est donc dans la classe P si l'on est capable de *prouver* le résultat en temps polynomial. Comme nous l'avons déjà évoqué, ne pas trouver d'algorithme polynomial pour répondre à une question ne signifie pas qu'il n'en existe pas. La piste que l'on va suivre à présent pour franchir cette barrière se base sur l'idée suivante : peut-on répondre à la question en temps polynomial si l'on se contente de *vérifier* une preuve et que l'on n'a pas à la trouver ?

Par exemple, dans le cadre du problème du voyageur de commerce, si l'on dispose d'une permutation σ qui réalise un circuit parcourant toutes les villes, il suffit de sommer les n distances de ce circuit et de comparer cette somme à la borne K pour conclure. Ceci peut se calculer en temps polynomial, l'algorithme de l'addition est linéaire en le nombre de chiffres des deux opérandes et la comparaison entre deux nombres a un coût qui est lui aussi linéaire en le nombre de chiffres du plus petit des deux.

7. LA CLASSE NP

La terminologie employée pour décrire cette nouvelle classe n'est pas très heureuse, NP résumant **Non-déterministe Polynomial et pas Non Polynomial** comme on pourrait le penser, mais elle est historique. Là encore, il s'agit de collecter des langages/problèmes polynomiaux, mais cette fois les mots x ne sont pas reconnus directement, mais à l'aide d'une preuve/certificat qu'il faut vérifier en temps polynomial. Pour cela, il nous faut introduire un nouveau modèle de machine de Turing, le modèle *non-déterministe*. Il existe plusieurs manières équivalentes de définir une machine de Turing non-déterministe, celle que nous avons choisie est censée être plus facile à interpréter.

Une machine de Turing non-déterministe se distingue uniquement d'une machine déterministe *avant* l'exécution du programme. Après avoir inscrit un mot $x = x_1x_2 \dots x_n$ sur la partie positive de la bande à partir de la cellule d'indice 1, un *oracle* inscrit un mot $y_1y_2 \dots y_m$ appelé *certificat* ou *preuve* sur la partie négative de la bande d'entrée/sortie avec y_i en cellule d'indice $-i$ qui doit permettre de vérifier que x est l'encodage d'une instance positive du problème le cas échéant. Une cellule vierge en position 0 sépare donc les deux mots (cf. figure 5).

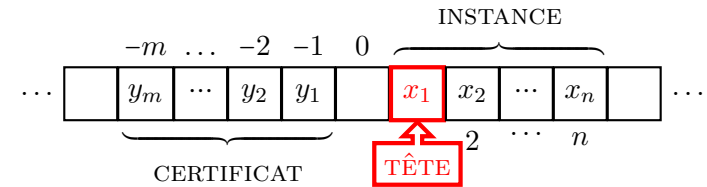


FIGURE 5. Machine de Turing non-déterministe.

Le programme écrit pour une telle machine peut alors se contenter de *vérifier* que x est une instance positive en utilisant le certificat y fourni par l'oracle. Plus précisément, si la preuve y que le mot x appartient au langage L est valide, alors la machine s'arrête dans l'état q_Y et reconnaît le mot x . Si le mot x n'appartient pas au langage, aucun certificat y ne permet de le reconnaître.

Définition 14. Un langage L est dit **non-déterministe polynomial** s'il existe une machine de Turing non-déterministe qui reconnaît $x \in \Sigma^*$ en temps polynomial en $n := |x|$. La **classe NP** est l'ensemble des langages non-déterministes polynomiaux.

Définition 15. On dit qu'un problème Π est **non-déterministe polynomial** ou dans la classe NP si et seulement si $L[\Pi, e] \in NP$ pour un schéma d'encodage e .

Si l'on considère le couple (x, y) constitué de l'instance x et d'un certificat y comme une donnée, cette machine est parfaitement déterministe. L'idée qui sous-tendait cette présentation, était que cette machine modélisait le fonctionnement (supposé) non-déterministe du cerveau humain, à la manière d'un joueur d'échecs qui trouve le « meilleur » coup sans pour autant avoir évalué toutes les branches de l'arbre de décision. L'oracle fournit une preuve que la réponse à la question est positive et la machine n'a plus qu'à la vérifier. Bien entendu, ce modèle n'a pas vocation à être utile *en pratique* car aucun oracle ne viendra nous souffler une preuve.

De manière plus prosaïque, si le mot $x \in L$, alors il doit exister au moins un certificat y tel que la machine reconnaît x en temps polynomial. La difficulté pour montrer qu'un problème est dans la classe NP, ne consiste pourtant pas à chercher un certificat — c'est *précisément* l'obstacle que l'on n'arrive pas à surmonter pour répondre à un problème de décision en temps polynomial — mais à déterminer sa *nature*, sa *forme*. L'exemple suivant va permettre de comprendre ce que l'on entend par « nature ».

Un entier N est dit **composé** si on peut l'écrire comme un produit $A.B$ non-trivial, i.e. $A \neq 1$ et $B \neq 1$. Considérons le problème de décision suivant :

COMPOSITE [ENTIER COMPOSÉ]

Instance : Un entier naturel N .

Question : Peut-on décomposer N ?

Théorème 5. Le problème **COMPOSITE** appartient à la classe NP.

Démonstration. Notons $e(N) := x_1x_2 \dots x_n$ l'encodage binaire de l'entier naturel

$$N = \sum_{i=1}^n x_i 2^{i-1}$$

et soit $y := e(A, B)$ l'encodage d'un couple (A, B) d'entiers naturels, i.e. leurs écritures binaires séparées par un blanc $\square$, codant le certificat. L'algorithme de la multiplication de deux entiers étudié à l'école primaire permet de calculer le produit AB en un temps $O(\log A \log B)$ puisque le nombre de chiffres d'un entier N dans sa représentation en base b est égal à $\lfloor \log_b N \rfloor + 1$. Il ne reste qu'à comparer les chiffres de ce produit avec ceux de N , ce qui se fait en $O(\min(\log A + \log B, \log N))$. La complexité de l'algorithme est donc polynomiale. $\square$

Le certificat utilisé dans cette preuve est un couple (A, B) d'entiers naturels et nous avons prouvé qu'il peut être vérifié en temps polynomial sans pour autant avoir été en mesure de déterminer les valeurs de A et B .

Remarque. On peut également prendre pour certificat un diviseur strict C de N . Il suffit de vérifier que le reste de la division euclidienne de N par C est nul, ce qui se calcule en $O(n^2)$ si $n = \lfloor \log_b(N) \rfloor + 1$ désigne le nombre de chiffres de N dans son écriture en base b à l'aide de l'algorithme de la division euclidienne étudié au primaire.

Lemme 1. $P \subseteq NP$.

Démonstration. Si $L \in P$, on dispose d'un programme sur une machine de Turing déterministe qui reconnaît les mots x de L en temps polynomial. Il suffit d'utiliser le même programme sur une machine non-déterministe. En d'autres termes, on n'a pas besoin de vérifier le certificat y pour accepter x , puisque l'on est capable de prouver le résultat grâce à l'algorithme déterministe. $\square$

La conjecture suivante²¹ exprime formellement dans cette théorie qu'il est certainement plus difficile de trouver une preuve (un certificat) que d'en vérifier une. Les interactions des classes de complexité les plus simples sont illustrées en figure 6 selon la validité de cette conjecture.

Conjecture. $P \neq NP$.

21. Mise à prix à 1 million de \$, par le [Clay Math Institute](#).

Définition 16. On appelle **problème complémentaire** d'un problème de décision Π le problème noté $\overline{\Pi}$ de mêmes instances que Π mais qui décide de la négation de la question de Π .

Exemple 6. Le problème **PRIME** dont l'instance est un entier naturel N et la question est « l'entier naturel N est-il premier ? » est le problème complémentaire du problème **COMPOSITE** dont la question est « l'entier naturel N est-il composé ? »

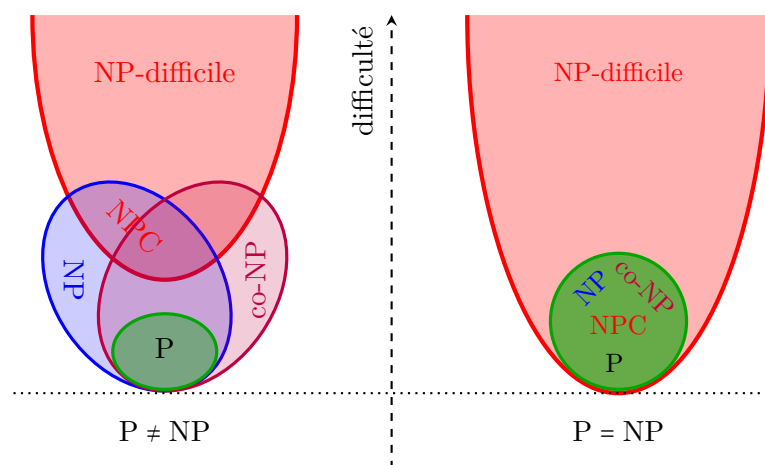


FIGURE 6. Hiérarchies simplifiées des classes de complexité selon la validité de la conjecture.

Exercice 15 Vérifiez que si $\Pi \in P$, alors $\overline{\Pi} \in P$.

Exercice 16 Quel est le problème complémentaire $\overline{\text{TSP}}$ du problème du voyageur de commerce ? Quels arguments (informels) plaident pour conjecturer que le problème $\overline{\text{TSP}}$ n'appartient pas à NP ?

Définition 17. Pour toute classe C de problèmes de décision, on note $\text{co-}C$ la classe des problèmes de décision Π tels que $\overline{\Pi} \in C$.

Lemme 2. $P \subseteq (NP \cap \text{co-NP})$.

Démonstration. Utilisez le lemme 1 et $P = \text{co-P}$ (cf. exercice 15). $\square$

8. ASYMÉTRIE FONDAMENTALE ENTRE P ET NP

La classe P des problèmes décidables en temps polynomial sur une machine déterministe présente une propriété de *symétrie* forte vis-à-vis de la complémentation ensembliste : toute décision prise par un algorithme déterministe peut être « inversée » simplement en échangeant les valeurs de sorties *oui* et *non*, ce qui ne remet pas en cause sa complexité. Autrement dit, P est stable par complémentation :

$$P = \text{co-P}.$$

En revanche, pour la classe NP , qui est définie par l'existence de certificats vérifiables en temps polynomial, cette symétrie est perdue. Lorsqu'un problème appartient à NP , on dispose d'une preuve courte permettant de certifier qu'une instance est positive. Mais, pour son complément, on ne connaît aucun mécanisme en général qui permette de produire un certificat polynomial prouvant qu'une instance est négative. En effet, l'absence de solution exigerait, dans le pire des cas, de vérifier toutes les instances possibles, ce qui peut nécessiter un temps exponentiel ou pire, comme nous l'avons mis en évidence dans l'exercice 16.

Cette dissymétrie se traduit formellement par le fait que l'on ne sait pas si

$$NP \stackrel{?}{=} \text{co-NP}.$$

La question de l'égalité ou non de ces deux classes constitue l'un des grands problèmes ouverts de la théorie de la complexité.

Le problème **PRIME** — déterminer si un entier donné N est premier — occupe historiquement une place particulière dans la théorie de la complexité. Pendant longtemps, la position exacte de ce problème dans les classes de complexité est restée incertaine. Le premier jalon formel majeur est posé en 1975 par **V. PRATT**, qui établit qu'il appartient à NP en introduisant un

système explicite de certificats de primalité vérifiables en temps polynomial, cf. théorème 6.

Indépendamment, le problème **COMPOSITE** appartient trivialement à NP, puisque tout diviseur strict de N constitue un certificat immédiat. Dès lors, le problème de la primalité se situe dès 1975 dans la classe $NP \cap co-NP$, mais cela ne permettait pas de conclure à l'appartenance à P, puisque l'inclusion éventuelle de $NP \cap co-NP$ dans P reste une question ouverte en théorie de la complexité.

Ce n'est qu'en 2002 que **AGRAWAL**, **KAYAL** et **SAXENA** apportent une réponse définitive en exhibant un algorithme déterministe, général et polynomial de test de primalité : l'algorithme acronyme AKS. Ce résultat résout ainsi la question restée ouverte pendant plusieurs décennies et établit que le problème de la primalité appartient bien à P.

L'algorithme AKS repose sur une identité polynomiale fondée sur le petit théorème de **FERMAT** et des généralisations algébriques dans les anneaux de polynômes modulo des identités binomiales, permettant une vérification efficace sans hypothèses non prouvées (contrairement au test de **MILLER** qui repose sur l'hypothèse de **RIEMANN** généralisée).

À ce jour, la question de savoir si $NP \cap co-NP \subseteq P$ reste ouverte. De nombreux problèmes naturels (factorisation entière, tests d'équivalence de polynômes, etc.) sont connus pour appartenir à $NP \cap co-NP$ sans qu'on sache les placer dans P ou en dehors.

Théorème 6 (Pratt). *Le problème **PRIME** de la primalité d'un entier naturel est dans NP.*

Principe de la preuve. Le certificat de primalité proposé par PRATT est basé sur quelques propriétés élémentaires d'arithmétique modulaire :

- Soit G un groupe fini dont la loi de composition est notée multiplicativement et d'élément neutre 1. L'ordre d'un élément $x \in G$ est le plus petit entier $k \geq 1$ tel que $x^k = 1$. Le *théorème de Lagrange* affirme que cet ordre divise nécessairement le cardinal de G .
- Si $p \geq 2$ est premier, alors l'anneau quotient $\mathbb{Z}/p\mathbb{Z}$ a une structure de corps fini et son groupe multiplicatif $(\mathbb{Z}/p\mathbb{Z})^*$ a pour cardinal $p - 1$. Réciproquement, si n est un entier naturel et qu'il existe un élément a premier avec n et d'ordre $n - 1$, alors n est premier.

Sur la base de cette dernière propriété, on peut constituer un certificat de primalité d'un entier p en prouvant que l'on dispose d'un élément a premier avec p d'ordre $p - 1$.

Pour constituer ce certificat, il faut établir d'une part une preuve que

$$a^{p-1} \equiv 1 \pmod{p}, \quad (8)$$

et d'autre part une preuve que $p - 1$ est bien le plus petit entier à satisfaire la congruence (8). En effet, $4^{14} \equiv 1 \pmod{15}$ alors que l'ordre de 4 modulo 15 est égal à 2 puisque $4^2 \equiv 16 \equiv 1 \pmod{15}$.

Comme l'ordre d'un élément a est nécessairement un diviseur de l'ordre du groupe grâce au *théorème de Lagrange*, il suffit pour s'en assurer de montrer que :

$$\forall q \in \mathbb{N} \quad (q \mid p - 1) \wedge (q \text{ premier}) \Rightarrow a^{(p-1)/q} \not\equiv 1 \pmod{p}. \quad (9)$$

On résume. Pour démontrer qu'un entier naturel p est premier, la méthode de Pratt consiste à :

- (1) Fournir la décomposition en produit de facteurs premiers de $p - 1$,
- (2) Fournir un « témoin » a ,
- (3) Fournir la preuve de (8) et (9) :
 - $a^{p-1} \equiv 1 \pmod{p}$,
 - $a^{(p-1)/q} \not\equiv 1 \pmod{p}$ pour chaque $q \mid (p - 1)$,
- (4) Répéter inductivement la même démarche pour chaque diviseur premier q .

Le certificat de primalité d'un entier naturel p proposé par V. PRATT est codé dans un système formel déductif afin d'en simplifier l'analyse. Dans ce système formel $\mathcal{P}$, un théorème est codé, soit par un triplet d'entiers (x, y, z) pour un résultat intermédiaire, soit par un entier p signifiant que p est premier :

AXIOME.

$$\textcircled{A} \quad (x, y, 1).$$

RÈGLES D'INFÉRENCE.

- $\textcircled{1} \quad (p, x, a), q \vdash (p, x, qa) \quad : \quad x^{(p-1)/q} \not\equiv 1 \pmod{p} \text{ et } q \mid (p - 1)$
- $\textcircled{2} \quad (p, x, p - 1) \vdash p \quad : \quad x^{p-1} \equiv 1 \pmod{p}.$

Les règles ① et ② s'appliquent à la condition que la propriété à leur droite est satisfaite. V PRATT établit, d'une part la validité et la complétude de ce système de preuve, d'autre part une borne sur la taille du certificat en démontrant les deux théorèmes suivants :

T1 L'entier p est un théorème dans $\mathcal{P}$ si et seulement si p est premier.

T2 Si l'entier p est un théorème dans $\mathcal{P}$, alors p il admet un certificat comportant au plus $\lceil 4 \log_2 p \rceil$ lignes.

En guise d'exemples, voici quelques certificats de primalité dans ce système (la/les prémisses des règles d'inférence sont placées entre crochets de ces règles à la manière de paramètre(s)) :

Certificat de primalité de 2 :

- | | | |
|-----|-----------|--|
| (1) | (2, 1, 1) | Ⓐ; |
| (2) | 2 | ②[(1)] : $1^{2-1} \equiv 1 \pmod{2}$; |

Certificat de primalité de 3 :

- | | | |
|-----|-----------|---|
| (3) | (3, 2, 1) | Ⓐ; |
| (4) | (3, 2, 2) | ①[(3), (2)] : $2^{(3-1)/2} \equiv 2 \pmod{3}$; |
| (5) | 3 | ②[(4)] : $2^{3-1} \equiv 1 \pmod{3}$. |

Aucune preuve n'est possible pour 4 car il faudrait démontrer $(4, x, 3)$ pour un $x \equiv 1 \pmod{4}$ (condition de ②) qui contredirait la condition de ①.

Certificat de primalité de 5 :

- | | | |
|-----|-----------|---|
| (6) | (5, 2, 1) | Ⓐ; |
| (7) | (5, 2, 2) | ①[(6), (2)] : $2^{(5-1)/2} \equiv 4 \pmod{5}$; |
| (8) | (5, 2, 4) | ①[(7), (2)] : $2^{(5-1)/2} \equiv 4 \pmod{5}$; |
| (9) | 5 | ②[(8)] : $2^{5-1} \equiv 1 \pmod{5}$. |

Aucune preuve n'est possible pour 6 car $x^5 \not\equiv 1 \pmod{6}$ pour tout $x \not\equiv 1 \pmod{6}$.

Certificat de primalité de 11 :

- | | | |
|------|-------------|---|
| (10) | (11, 2, 1) | Ⓐ; |
| (11) | (11, 2, 2) | ①[(10), (2)] : $2^{(11-1)/2} \equiv 10 \pmod{11}$; |
| (12) | (11, 2, 10) | ①[(11), (9)] : $2^{(11-1)/5} \equiv 4 \pmod{11}$; |
| (13) | 11 | ②[(12)] : $2^{11-1} \equiv 1 \pmod{11}$. |

□

Exercice 17 Écrivez le certificat de primalité de 7 dans le système $\mathcal{P}$ de PRATT.

Théorème 7 (Agrawal, Kayal, Saxena). Le problème **PRIME** de la primalité d'un entier naturel est dans P .

9. LA CLASSE NP-COMPLET

Pour mesurer la difficulté d'un problème de décision, on définit une relation binaire $\propto$ sur l'ensemble $\mathcal{L}$ des langages qui permet de *comparer* la difficulté de deux problèmes Π_1 et Π_2 à travers leurs langages $L[\Pi_1, e_1]$ et $L[\Pi_2, e_2]$.

Définition 18. On appelle **transformation** d'un langage L_1 en un langage L_2 d'alphabets respectifs Σ_1 et Σ_2 toute fonction $\tau : \Sigma_1^* \rightarrow \Sigma_2^*$ Turing-calculable telle que

$$\forall x \in \Sigma_1^* \quad x \in L_1 \Leftrightarrow \tau(x) \in L_2. \quad (10)$$

Si la fonction τ est calculable en temps polynomial, la transformation est dite **polynomiale**.

On définit une relation binaire $\propto$ sur les langages par $L_1 \propto L_2$ si et seulement s'il existe une transformation de L_1 en L_2 . Si cette transformation est polynomiale, on note alors $L_1 \overset{P}{\propto} L_2$. Si Π_1 et Π_2 sont deux problèmes de décision, on note $\Pi_1 \propto \Pi_2$ (resp. $\Pi_1 \overset{P}{\propto} \Pi_2$) si et seulement si $L[\Pi_1, e_1] \propto L[\Pi_2, e_2]$ (resp. $L[\Pi_1, e_1] \overset{P}{\propto} L[\Pi_2, e_2]$) pour des schémas d'encodages e_1 et e_2 .

Pour comprendre que $\Pi_1 \propto \Pi_2$ formalise l'idée que le problème Π_2 est *au moins aussi difficile* que le problème Π_1 , supposons que l'on dispose d'un programme qui reconnaît les mots du langage L_2 , autrement dit qui résout le problème Π_2 . Ce même programme résout indirectement le problème Π_1 ,

il suffit de traduire les mots de L_1 en mots de L_2 au préalable, autrement dit *qui peut le plus, peut le moins*.

Théorème 8. Soit Π_1 et Π_2 deux problèmes de décision. Si $\Pi_1 \stackrel{P}{\asymp} \Pi_2$ et $\Pi_2 \in P$ alors $\Pi_1 \in P$.

Démonstration. Soit T_τ la machine de Turing qui réalise la transformation polynomiale de $L[\Pi_1, e_1]$ en $L[\Pi_2, e_2]$ et T_2 la machine de Turing polynomiale qui reconnaît les mots du langage $L[\Pi_2, e_2]$, alors la composition $T_1 := T_2 \circ T_\tau$ des machines de Turing T_2 et T_τ reconnaît les mots de $L[\Pi_1, e_1]$ en temps polynomial. $\square$

Proposition 1. La relation binaire $\stackrel{P}{\asymp}$ définie sur les langages est réflexive et transitive mais pas antisymétrique.

Démonstration. Pour la réflexivité et la transitivité, la preuve est laissée en exercice. Pour l'antisymétrie, il suffit de considérer les deux problèmes de décision Π_1 et Π_2 suivants : dans les deux cas l'instance est un entier naturel N , et la question pour Π_1 (resp. Π_2) est N est-il pair (resp. impair) ? Une traduction polynomiale possible de Π_1 en Π_2 est la fonction définie par $N \mapsto N+1$ qui est Turing-calculable en temps polynomial. La même fonction permet de transformer polynomialement Π_2 en Π_1 , on a donc $\Pi_1 \stackrel{P}{\asymp} \Pi_2$ et $\Pi_2 \stackrel{P}{\asymp} \Pi_1$ et pourtant $\Pi_1 \neq \Pi_2$. $\square$

Définition 19. Deux problèmes de décision Π_1 et Π_2 sont dits **polynomialement équivalents** si et seulement si

$$(\Pi_1 \stackrel{P}{\asymp} \Pi_2) \wedge (\Pi_2 \stackrel{P}{\asymp} \Pi_1) \quad (11)$$

ce qui définit une relation binaire $\stackrel{P}{\asymp}$ sur les problèmes de décision.

Proposition 2. La relation binaire $\stackrel{P}{\asymp}$ est une relation d'équivalence sur les problèmes de décision/langages.

Exercice 18 Démontrez la proposition 2.

Si $\mathcal{D}$ désigne l'ensemble des problèmes de décision, les différents représentants d'une classe d'équivalence de l'ensemble quotient $\mathcal{D}/\stackrel{P}{\asymp}$ sont des problèmes de même difficulté. On peut alors équiper l'ensemble quotient $\mathcal{D}/\stackrel{P}{\asymp}$ de la relation $\stackrel{P}{\asymp}$ induite qui est cette fois une relation d'ordre (exercice).

Cette relation d'ordre est-elle totale, partielle ? Se pose la question de l'existence d'éléments maximaux, i.e. parmi les problèmes que l'on peut comparer, quels sont ceux qui sont les plus difficiles ? Existe-t-il un plus grand élément, c'est-à-dire un problème plus difficile que tous les autres ?

Définition 20. Un langage L est dit **NP-difficile** si et seulement si

$$\forall L' \in NP \quad L' \stackrel{P}{\asymp} L. \quad (12)$$

Un problème de décision Π est dit NP-difficile si $L[\Pi, e]$ est NP-difficile pour un schéma d'encodage e .

Définition 21. Un langage L est dit **NP-complet** (en abrégé NPC) si et seulement si

- (1) $L \in NP$,
- (2) L est NP-difficile.

Un problème Π est dit NP-complet si $L[\Pi, e]$ est NP-complet pour un schéma d'encodage e .

Remarque. Aucune de ces deux définitions n'est encore légitimée. Elles supposent qu'il existe un plus grand élément dans le quotient $NP/\stackrel{P}{\asymp}$, or il n'existe pas toujours de plus grand élément dans un ensemble ordonné (l'ensemble des entiers naturels n'admet pas de plus grand élément pour l'ordre naturel $\leq$ par exemple). C'est le théorème de Cook que nous étudierons après le chapitre suivant qui va en donner la justification.

10. LE THÉORÈME DE COOK

On trouvera en annexe (cf. section 14), quelques rappels sur la logique propositionnelle. Considérons le problème de décision suivant :

SAT [SATISFAISABILITÉ DES CLAUSES]

Instance : Un ensemble de variables booléennes U et un ensemble de clauses C définies sur U .

Question : L'ensemble des clauses C est-il satisfaisable ? Autrement dit, existe-t-il une interprétation $I : U \rightarrow \{\mathcal{V}, \mathcal{F}\}$ des variables de U qui satisfait

$$\forall c \in C \ I(c) = \mathcal{V}.$$

Exemple 7. On considère l'ensemble des variables $U = \{u_1, u_2, u_3\}$ et l'ensemble des clauses $C = \{\{\bar{u}_1, u_2, u_3\}, \{u_1, \bar{u}_3\}\}$. Il y a trois variables et un ensemble de deux clauses à trois et deux littéraux respectivement. L'interprétation $u_1 \leftarrow u_2 \leftarrow \mathcal{V}$ et $u_3 \leftarrow \mathcal{V}$ (entre autres) montre que la formule

$$(\bar{u}_1 \vee u_2 \vee u_3) \wedge (u_1 \vee \bar{u}_3)$$

est satisfaisable.

La satisfaisabilité d'une instance I du problème **SAT** à n variables est équivalent à l'existence d'un n -uplet binaire x en entrée d'une fonction booléenne à n variables tel que $f(x) = 1$. Il suffit donc de tester les 2^n entrées binaires possibles pour s'en assurer, mais cet algorithme est de complexité exponentielle.

Théorème 9 (Cook). *Le problème **SAT** est NP-complet.*

Parmi les problèmes de la classe NP, il en existe donc au moins un qui est plus difficile que tous les autres. La suite de la section est consacrée à la démonstration de ce théorème.

Il faut montrer que le langage $L[\mathbf{SAT}, e]$ appartient à la classe des langages NP puis que tous les langages $L \in \text{NP}$ se transforment polynomialement en $L[\mathbf{SAT}, e]$. La première partie est simple, il suffit de considérer comme certificat une interprétation des variables propositionnelles. On sait évaluer la valeur d'une formule propositionnelle pour une interprétation donnée des variables. En exprimant le problème **SAT** dans le langage de la logique booléenne, il s'agit simplement d'évaluer une fonction booléenne à n variables et on connaît un algorithme linéaire en le nombre de littéraux de la formule (cf. évaluation d'une expression arithmétique ou logique en algorithmique). Si la formule est vraie pour le certificat donné, la formule est donc satisfaisable.

La seconde partie de la preuve est longue et un peu technique, mais n'est pas très difficile. Nous allons procéder en plusieurs étapes. Il nous faut montrer que

$$\forall \Pi \in \text{NP} \quad \Pi \stackrel{P}{\sim} \mathbf{SAT}.$$

Il faut donc exhiber une transformation polynomiale pour chaque problème Π de la classe NP sans pour autant faire une preuve pour chacun.

On se donne un problème $\Pi \in \text{NP}$ et nous allons construire une transformation τ des encodages $x := e(I)$ des instances de ce problème en instances du problème **SAT** directement plutôt qu'en mots qui sont des encodages d'instances de **SAT**. Ceci ne limite pas la portée de la preuve, cela nous évite simplement de considérer un schéma d'encodage pour représenter les instances du problème **SAT**.

Nous allons construire cette transformation $\tau : \Sigma^* \rightarrow \mathcal{C}$ de l'ensemble des mots sur l'alphabet Σ qui codent les instances du problème Π vers l'ensemble $\mathcal{C}$ des formules propositionnelles qui sont des conjonctions de clauses telle que

$$x \in L[\Pi, e] \Leftrightarrow \tau(x) \text{ est satisfaisable.} \quad (13)$$

Nous concluerons en prouvant que cette transformation est polynomiale.

La seule information dont nous disposons sur le langage $L[\Pi, e]$ est qu'il est dans NP, il existe donc une machine de Turing non-déterministe polynomiale T qui le reconnaît. L'idée de la preuve est de modéliser le fonctionnement de cette machine en logique propositionnelle, de la même manière que l'on peut modéliser l'énigme d'Einstein, le problème des 8 reines ou le problème du Sudoku que nous allons aborder en guise d'illustration.

Exemple 8. Une grille de Sudoku est un tableau de 9×9 cases contenant chacune une valeur comprise entre 1 et 9. Elle est découpée en 9 régions carrées de 3×3 cases. Un *bloc* désigne une ligne, une colonne ou une région de cette matrice, il y en a donc $3 \times 9 = 27$ et chacun contient 9 valeurs. Une grille de Sudoku est *valide* si et seulement si elle satisfait la condition suivante :

« Chaque bloc contient exactement les 9 valeurs ».

Ou de manière équivalente, « chaque bloc définit une permutation de S_9 ». La grille à droite dans la figure 7 est une grille valide. Le jeu consiste

à ne fournir qu'une *grille indice* qui ne contient que **certaines valeurs** de la grille (par exemple la grille à gauche dans la figure 7), charge au joueur de trouver celles qui manquent. Notons que dans un cadre général, il peut exister plusieurs solutions à une grille indice donnée ou éventuellement aucune (grille invalide).

	6	2			7		9	3
	3			2				8
		9	6			5		
		5	3			9		
	1			8				2
6					4			
3							1	
	4	1						7
		7				3		

5	6	2	8	4	7	1	9	3
1	3	4	5	2	9	6	7	8
7	8	9	6	1	3	5	2	4
4	7	5	3	6	2	9	8	1
9	1	3	7	8	5	4	6	2
6	2	8	1	9	4	7	3	5
3	5	6	4	7	8	2	1	9
2	4	1	9	3	6	8	5	7
8	9	7	2	5	1	3	4	6

FIGURE 7. Une grille de Sudoku valide et une solution.

Le problème du Sudoku se généralise en dimension n à une grille $n^2 \times n^2$ dont les valeurs appartiennent à l'intervalle $\llbracket 1, n^2 \rrbracket$. La version décisionnelle du problème du Sudoku est la suivante :

SUDOKU [JEU DU SUDOKU]

Instance : Une grille de Sudoku, i.e. une matrice S carrée $n^2 \times n^2$ de valeurs dans $\llbracket 0, n^2 \rrbracket$ (la valeur 0 code une cellule vide).

Question : Existe-t-il une solution à cette grille, i.e. un triplet de n^2 permutations de $\mathfrak{S}_{n^2}$ qui coïncident avec celles de la grille indice ?

Exercice 19 Démontrez que le problème **SUDOKU** est dans la classe NP.

On se propose à présent de transformer une instance du Sudoku classique ($n = 3$) en instance du problème **SAT**. On définit 729 variables propositionnelles $S[l, c, k]$ avec $(l, c, k) \in \llbracket 1, 9 \rrbracket^3$ que l'on interprète « $S[l, c, k]$ est vraie si et seulement si la cellule à la ligne l et à la colonne c contient la valeur k ». Ainsi la clause

$$\{S[1, 1, 1], S[1, 1, 2], \dots, S[1, 1, 9]\} \quad (14)$$

ne peut être satisfaite que si la cellule de coordonnées $(1, 1)$ dans l'angle supérieur gauche contient (au moins) une valeur entre 1 et 9. Pour exprimer que cette cellule ne peut pas contenir deux valeurs distinctes, on construit pour chaque couple $(i, j) \in \llbracket 1, 9 \rrbracket^2$, $i < j$ (il y en a 36 au total) la clause

$$\{\overline{S[1, 1, i]}, \overline{S[1, 1, j]}\} \quad (15)$$

qui ne peut être satisfaite que si la cellule $(1, 1)$ ne contient qu'une seule valeur en remarquant que $\overline{S[1, 1, i]} \vee S[1, 1, j] \equiv \overline{S[1, 1, i] \wedge S[1, 1, j]}$ qui exprime que l'on ne veut pas que la cellule $(1, 1)$ contiennent la valeur i et la valeur j . Il faut bien sûr définir le même jeu de clauses pour chacune des 80 cellules restantes. La grille indice est modélisée par les clauses

$$\{S[l, c, v]\}$$

pour toutes les cellules de coordonnées (l, c) dont la valeur v est fixée.

Exercice 20 † Avec les notations introduites pour la formalisation du problème du Sudoku pour $n = 3$, écrivez les clauses qui modélisent la règle du jeu, à savoir que chacun des 27 blocs contient une permutation de $\mathfrak{S}_9$. Vérifiez que sans les clauses qui codent les indices dans la grille de jeu, il y a 11 745 clauses.

C'est exactement la même démarche qui va être utilisée pour modéliser la reconnaissance d'un mot $x \in L[\Pi, e]$ par la machine polynomiale non-déterministe T .

Notons $\Sigma = \{s_0, s_1, \dots, s_\nu\}$ l'alphabet fini de cardinal $\nu + 1$ de la machine T avec pour convention que le premier symbole $s_0 = \square$ est le symbole blanc. Nous notons $Q = \{q_0, q_1, \dots, q_r\}$ les $r + 1$ états de cette machine avec pour convention que q_0 est l'état initial, $q_1 = q_Y$ est l'état d'acceptation et $q_2 = q_N$ est l'état de rejet.

La configuration initiale (i.e. à l'instant $t = 0$) de la machine non-déterministe polynomiale qui reconnaît $L[\Pi, e]$ est

$$\chi_0 = (q_0, 1, B)$$

où le contenu de la bande est défini par l'application :

$$B[i] := \begin{cases} x_i & \text{si } i \in \llbracket 1, n \rrbracket, \\ y_{-i} & \text{si } i \in \llbracket -m, -1 \rrbracket, \\ \square & \text{sinon.} \end{cases}$$

et $x = x_1x_2\dots x_n$ est l'encodage $e(I)$ d'une instance I du problème de décision Π et le mot $y = y_1y_2\dots y_m$ est le certificat.

La machine T étant de complexité polynomiale, il existe un polynôme $p(n)$ qui borne le nombre de transitions effectuées avant que la machine s'arrête sur l'état q_Y si $x \in L[\Pi, e]$. La zone utile de la bande d'entrée/sortie est donc bornée puisque chaque il y a un déplacement par transition. La zone utile est circonscrite dans l'intervalle $\llbracket -p(n), p(n) + 1 \rrbracket$ de $\mathbb{Z}$ (cf. figure 8).

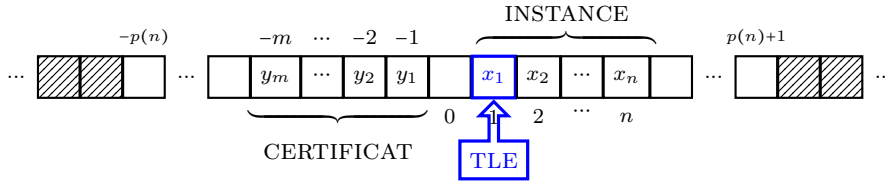


FIGURE 8. Zone utile de la bande.

On peut à présent définir l'ensemble U des variables propositionnelles de l'instance de **SAT** que nous allons construire. Pour simplifier les écritures, on définit les intervalles

$$\begin{aligned} I_T &:= \llbracket 0, p(n) \rrbracket \text{ (instants)} & I_Q &:= \llbracket 0, r \rrbracket \text{ (états)} \\ I_P &:= \llbracket -p(n), p(n) + 1 \rrbracket \text{ (positions)} & I_S &:= \llbracket 0, \nu \rrbracket \text{ (symboles)} \end{aligned}$$

Les variables sont partitionnées en 4 classes avec les interprétations :

- (1) $\{Q[t, i] \mid (t, i) \in I_T \times I_Q\}$. À l'instant t , la machine est dans l'état q_i .
- (2) $\{P[t, i] \mid (t, i) \in I_T \times I_P\}$. À l'instant t , la tête est en position i .
- (3) $\{S[t, i, j] \mid (t, i, j) \in I_T \times I_P \times I_S\}$. À l'instant t , $B[i] = s_j$.

Nous supposons que si la machine s'arrête à un instant $t \leq p(n)$, toutes les variables aux instants $t' > t$ conservent les valeurs logiques qu'elles avaient à l'arrêt de la machine.

L'exécution de la machine T crée *de facto* une interprétation I de l'ensemble U des variables propositionnelles. Si on voyait toutes ces variables comme autant de diodes allumées ($\mathcal{V}$) ou éteintes ($\mathcal{F}$), elles ne seraient qu'une autre façon de décrire le fonctionnement de T , à la manière d'un couple de diodes qui indiquent si une porte est verrouillée ou non et si l'alarme est active ou non.

Comme pour le Sudoku, la satisfaisabilité de l'ensemble C des clauses que nous allons construire doit assurer que ce modèle décrit fidèlement le fonctionnement d'une machine de Turing non-déterministe en général, et spécifiquement celui de l'exécution de la machine T qui reconnaît le langage $L[\Pi, e]$.

Nous allons répartir les clauses de C en 6 groupes. Les trois premiers assurent la cohérence du modèle par rapport au fonctionnement d'une machine de Turing non-déterministe quelconque, les trois derniers spécifiquement celui de la machine T qui reconnaît le langage $L[\Pi, e]$.

- (1) G_1 : à chaque instant, la machine est dans un état et un seul.
- (2) G_2 : à chaque instant, la tête de lecture/écriture est sur une unique cellule de la bande.
- (3) G_3 : à chaque instant, chaque cellule de la zone utile de la bande contient un unique symbole.
- (4) G_4 : à l'instant initial, la machine est dans l'état q_0 et la bande contient les symboles du mot x à partir de la cellule 1 sur laquelle est placée la tête de lecture/écriture.
- (5) G_5 : la machine s'arrête dans l'état q_Y avant l'instant $p(n)$ et a reconnu le mot x .
- (6) G_6 : le changement de configuration χ_t en χ_{t+1} entre deux instants t et $t + 1$ de la machine respecte la fonction de transition δ .

Clauses du groupe G_1 . Pour chaque instant $t \in I_T$, on définit la clause

$$\{Q[t, 0], Q[t, 1], \dots, Q[t, r]\}$$

qui n'est satisfaite que si la machine est au moins dans un état q_k , $k \in I_Q$ à l'instant t . Pour chaque instant $t \in I_T$ et chaque couple $(i, j) \in I_Q^2$ tel que $i < j$, on définit la clause

$$\{\overline{Q[t, i]}, \overline{Q[t, j]}\} \equiv (\overline{Q[t, i] \wedge Q[t, j]})$$

qui n'est satisfaite que si la machine n'est pas dans deux états différents q_i et q_j au même instant t .

Clauses du groupe G_2 . Pour chaque instant $t \in I_T$, on définit la clause

$$\{P[t, -p(n)], \dots, P[t, p(n)], P[t, p(n) + 1]\}$$

qui n'est satisfaite que si la tête de lecture/écriture est au moins sur une cellule i à l'instant t . Pour chaque instant $t \in I_T$ et pour chaque couple $(i, j) \in I_Q^2$ tel que $i < j$, on définit la clause

$$\{\overline{P[t, i]}, \overline{P[t, j]}\} \equiv \overline{(P[t, i] \wedge P[t, j])}$$

qui n'est satisfaite que si la tête de lecture/écriture n'est pas sur deux cellules différentes i et j au même instant t .

Clauses du groupe G_3 . Pour chaque instant $t \in I_T$ et chaque cellule $i \in I_P$ on définit la clause

$$\{S[t, i, 0], \dots, S[t, i, 1], S[t, i, \nu]\}$$

qui n'est satisfaite que si chaque cellule i contient au moins un symbole $s_j \in \Sigma$. Pour chaque instant $t \in I_T$, chaque cellule $i \in I_P$ et tout couple $(i, j) \in I_S^2$ tel que $i < j$, on définit la clause

$$\{\overline{S[t, i, j]}, \overline{S[t, i, j']}\} \equiv \overline{(S[t, i, j] \wedge S[t, i, j'])}$$

qui n'est satisfaite que si la cellule i ne contient pas « simultanément » les deux symboles s_j et $s_{j'}$ à l'instant t .

Clauses du groupe G_4 . Initialement la machine est dans l'état q_0 , sa tête de lecture/écriture est en position 1 et la bande contient $x = s_{k_1} s_{k_2} \dots s_{k_n}$ dans la partie positive et est vierge ensuite :

$$\begin{aligned} &\{Q[0, 0]\}, \{P[0, 1]\}, \{S[0, 1, k_1]\}, \\ &\{SudoS[0, 2, k_2]\}, \dots, \{S[0, n, k_n]\}, \\ &\{S[0, n+1, 0]\}, \dots, \{S[0, p(n)+1, 0]\}. \end{aligned}$$

Clauses du groupe G_5 . La machine reconnaît x en temps $p(n)$, i.e. s'arrête dans l'état $q_Y = q_1$:

$$\{Q[p(n), 1]\}.$$

Clauses du groupe G_6 . Un premier sous-groupe de clauses assure qu'à tout instant t , aucune des autres cellules de la bande que celle où se situe la tête de lecture/écriture n'aura changé de valeur à l'instant suivant $t+1$. Autrement dit si la tête de lecture/écriture est dans une **autre position que i** et que **cette cellule contient le symbole s_j** alors **elle contient encore ce symbole à l'instant suivant $t+1$** :

$$\overline{P[t, i]} \wedge S[t, i, j] \Rightarrow S[t+1, i, j].$$

Cette formule est logiquement équivalente à la clause

$$\{P[t, i], \overline{S[t, i, j]}, S[t+1, i, j]\} \quad (16)$$

On génère les clauses de la forme (16) pour tous les triplets (t, i, j) de l'ensemble $I_T \times I_P \times I_S$.

Le second sous-groupe de clauses assure qu'entre l'instant t et $t+1$, la configuration χ_t de la machine est passée à la configuration χ_{t+1} conformément à la fonction de transition δ , à savoir :

- (1) le changement d'état est correct,
- (2) la tête de lecture/écriture est à la bonne position,
- (3) le symbole remplacé sur la bande est correct.

Pour simplifier les écritures qui vont suivre, on recode les déplacements $\leftarrow$ et $\rightarrow$ de la tête de lecture/écriture par -1 et $+1$ respectivement. Pour décrire le changement de configuration de la machine entre les instants t et $t+1$, nous supposons que si q_k est l'état de la machine et qu'elle n'a pas encore accepté ou rejeté x , i.e. $k \notin \{1, 2\}$, alors les entiers k' , j' et $\Delta \in \{-1, 0, 1\}$ satisfont

$$\delta(q_k, s_j) = (s_{j'}, \Delta, q_{k'}).$$

En revanche si le mot a été accepté ou rejeté, i.e. $q_k \in \{q_Y, q_N\}$, dans ce cas $\Delta = 0$, $i = i'$ et $k = k'$, autrement dit la suite des configurations $(\chi_t)_{t \in \mathbb{N}}$ est constante à partir d'un certain rang majoré par $p(n)$.

Si à l'instant t , la machine **est dans l'état q_k** et que **la tête de lecture/écriture est sur la cellule i** et **contient le symbole s_j** , alors à l'instant $t+1$:

- (1) son nouvel état est $q_{k'}$:

$$Q[t, k] \wedge P[t, i] \wedge S[t, i, j] \Rightarrow Q[t+1, k'].$$

formule logiquement équivalente à la clause

$$\{\overline{Q[t, k]}, \overline{P[t, i]}, \overline{S[t, i, j]}, Q[t+1, k']\}.$$

- (2) la tête de lecture/écriture est à la position $i + \Delta$:

$$\{\overline{Q[t, k]}, \overline{P[t, i]}, \overline{S[t, i, j]}, P[t+1, i + \Delta]\}.$$

(3) la cellule i contient le symbole $s_{j'}$:

$$\left\{ \overline{Q[t, k]}, \overline{P[t, i]}, \overline{S[t, i, j]}, S[t+1, i, j'] \right\}.$$

Résumons. L'instance (U, C) du problème **SAT** est définie par

$$U := \bigcup_{t \in I_T} \left[\left(\bigcup_{i \in I_Q} \{Q[t, i]\} \right) \cup \left(\bigcup_{i \in I_P} \{P[t, i]\} \right) \cup \left(\bigcup_{\substack{i \in I_P \\ j \in I_S}} \{S[t, i, j]\} \right) \right].$$

$$C = G_1 \cup G_2 \cup G_3 \cup G_4 \cup G_5 \cup G_6.$$

Nous venons de montrer que l'instance (U, C) du problème **SAT** est satisfaisable si et seulement si le mot $x = x_1 x_2 \dots x_n$ est reconnu par la machine de Turing non-déterministe polynomiale T . Il ne reste qu'à prouver que cette transformation est polynomiale. Un encodage raisonnable d'une instance du problème **SAT** est borné par un polynôme en la taille de l'ensemble U des variables propositionnelles. L'exercice ci-dessous permet de conclure.

Exercice 21 Dénombrez le nombre de variables propositionnelles de U , et le nombre de clauses de C en fonction de $p(n)$, r et ν et montrez qu'un encodage raisonnable de l'instance (U, C) est polynomial en n la taille de l'instance du problème Π .

Exercice 22 † [ALGORITHME DPLL²²] On considère un ensemble de clauses $C = \{C_1, \dots, C_m\}$. On appelle *clause unitaire* toute clause qui ne contient qu'un seul littéral, et *littéral pur* tout littéral qui apparaît exclusivement sous forme positive (ou négative) dans les clauses de C .

(a) **Réduction par clauses unitaires.** On réduit C inductivement en éliminant pour chaque clause unitaire $\{\ell\}$, toutes les clauses qui contiennent le littéral ℓ , puis en éliminant le littéral opposé $\bar{\ell}$ de toutes les clauses qui contiennent $\bar{\ell}$. Par exemple, l'ensemble C ci-dessous contient la clause unitaire $\{\bar{u}_2\}$:

$$C := \left\{ \{\bar{u}_1, u_2, u_3, \bar{u}_5, \bar{u}_4\}, \{\bar{u}_2\}, \{u_1, u_2, u_4\}, \{\bar{u}_2, u_3\}, \{u_2, u_5\}, \{u_3, \bar{u}_4\} \right\}.$$

On élimine les clauses $\{\bar{u}_2\}$ et $\{\bar{u}_2, u_3\}$ puis le littéral u_2 des autres clauses :

$$C \leftarrow \left\{ \{\bar{u}_1, u_3, \bar{u}_5, \bar{u}_4\}, \{u_1, u_4\}, \{u_5\}, \{u_3, \bar{u}_4\} \right\}.$$

On a fait apparaître une nouvelle clause unitaire $\{u_5\}$ qui nous permet de réduire à nouveau :

$$C \leftarrow \left\{ \{\bar{u}_1, u_3, \bar{u}_4\}, \{u_1, u_4\}, \{u_3, \bar{u}_4\} \right\}. \quad (17)$$

(b) **Réduction par littéraux purs.** On réduit C inductivement à nouveau en éliminant toutes les clauses qui contiennent un littéral pur. Le littéral u_3 dans (17) est pur, ce qui nous donne après réduction :

$$C \leftarrow \left\{ \{u_1, u_4\} \right\}.$$

et conséquemment u_1 et u_4 sont des littéraux purs et une dernière réduction pour u_1 par exemple nous donne

$$C \leftarrow \emptyset.$$

Ces réductions ont successivement interprété les variables

$$u_2 \leftarrow \mathcal{F} \quad u_5 \leftarrow \mathcal{V} \quad u_3 \leftarrow \mathcal{V} \quad u_1 \leftarrow \mathcal{V}$$

ce qui suffit à satisfaire C .

On se place à présent dans le cas général d'un ensemble de clauses C quelconque.

(1) Démontrez que C est satisfaisable si et seulement si sa réduction par clauses unitaires est satisfaisable.

(2) Démontrez que C est satisfaisable si et seulement si sa réduction par littéraux purs est satisfaisable.

(3) Démontrez que si l'ensemble des clauses C est réduit à $\emptyset$ après l'application des deux règles de réduction, alors C est satisfaisable.

(4) Que peut-on affirmer si en fixant la valeur de vérité d'une des variables, tous les littéraux d'une clause sont interprétés $\mathcal{F}$?

(5) Déduisez un algorithme récursif de résolution du problème **SAT** qui utilise ces deux règles de réduction. Indication : répétez les deux règles jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de réduction. Si l'ensemble des clauses résiduelles R est vide alors C est satisfaisable. Sinon choisir arbitrairement une des variables résiduelles $\{u\}$ et relancer l'algorithme, d'une part sur l'ensemble des clauses $R \cup \{u\}$ et d'autre part sur l'ensemble des clauses $R \cup \{\bar{u}\}$. Ceci revient à tester les deux hypothèses possibles pour l'interprétation de la variable u . Si l'ensemble des clauses est satisfaisable, les interprétations des variables effectuées lors des appels récursifs définissent une interprétation prouvant la satisfaisabilité.

```

5 2
1 -3 4 5 0
-2 3 5 0

```

TABLE 2. Encodage d'une instance du problème **SAT**.

(6) Appliquer l'algorithme « à la main » sur l'instance suivante de **SAT**, en indiquant sur chaque branche de l'arbre binaire, l'interprétation de la variable correspondante :

$$C := \{\{u_1, \overline{u_2}, u_3\}, \{\overline{u_1}, u_4\}, \{\overline{u_1}, \overline{u_4}\}, \{u_2, u_5\}, \{u_2, \overline{u_5}\}, \{\overline{u_3}\}\}.$$

Travaux Pratiques 1 Écrivez un programme dans le langage de votre choix qui décide si un ensemble de clauses est satisfaisable ou non à l'aide de l'algorithme **DPLL**. NB. Lors des appels récursifs, vous pourrez utiliser la valeur de retour de la fonction après l'appel pour la branche gauche afin de ne pas évaluer la branche droite au cas où la clause a été satisfaite.

Les clauses sont codées dans un fichier texte contenant une ligne par clause. Pour faciliter la lecture des données, la première ligne du fichier contient 2 entiers, le premier désigne le nombre de variables, le second le nombre de clauses. Chaque clause est codée par une séquence d'entiers relatifs non-nuls séparés par un espace et se terminant par la valeur 0. Si la valeur est positive, il s'agit du littéral positif, sinon du littéral négatif. L'instance $\{\{u_1, \overline{u_3}, u_4, u_5\}, \{\overline{u_2}, u_3, u_5\}\}$ est encodée dans le fichier en table 2.

Le nom du fichier contenant l'ensemble des clauses sera passé en paramètre sur la ligne de commande. On suppose que les n variables sont numérotées de 1 à n , qu'aucune clause ne contient plusieurs fois le même littéral ni deux littéraux opposés (le nombre de littéraux d'une clause est donc majoré par le nombre de variables) et qu'il n'y a jamais deux clauses identiques.

Le choix des structures de données doit être justifié, les algorithmes doivent être analysés et leurs complexités estimées, et les fonctions doivent être commentées.

Vous trouverez [ici](#) (si le site est toujours accessible) de nombreuses instances du problème **SAT** et [là](#) un petit script *Python* pour engendrer une instance de **SAT** au hasard avec pour paramètres le nombre de variables, le nombre de clauses ainsi que le nombre minimum et maximum de littéraux par clause.

Travaux Pratiques 2 Écrivez un programme dans le langage de votre choix qui transforme une instance du Sudoku en instance **SAT** encodée conformément à la table 2. On encodera une instance du Sudoku dans un fichier texte contenant n^2 lignes de n^2 valeurs de $\llbracket 0, n^2 \rrbracket$ où 0 code la cellule vide. Résolvez une grille de Sudoku à l'aide de votre solveur **DPLL**.

11. QUELQUES PROBLÈMES NP-COMPLETS

Nous disposons à présent d'un premier problème NP-complet et pour prouver que d'autres problèmes de décision sont NP-complets, le résultat suivant nous suggère un raccourci :

Proposition 3. Soit Π un problème NP-complet et Π' un problème de décision. Si Π' satisfait les deux propositions

$$(1) \Pi' \in NP,$$

$$(2) \Pi \stackrel{P}{\leq} \Pi'.$$

Alors Π' est NP-complet.

Exercice 23 Démontrez cette proposition.

Pour démontrer qu'un problème Π' est NP-complet, il faut donc démontrer qu'il appartient à la classe NP, chercher un problème NP-complet Π qui lui ressemble et enfin trouver une transformation polynomiale de Π en Π' . À ce stade, les candidats sont peu nombreux, nous n'en connaissons qu'un ! Dans la suite nous présentons 10 nouveaux problèmes NP-complets.

Remarque. Les graphes constituent un modèle privilégié pour les problèmes de décision et nous emploierons souvent le vocabulaire des graphes orientés pour des graphes qui ne le sont pas. Nous parlerons d'un arc (x, y) quand il s'agit d'une paire $\{x, y\}$ par exemple. Ces abus de langage éviteront de dédoubler les problèmes dans leurs versions orientées/non orientées quand cela est sans conséquence.

3-SAT [SATISFAISABILITÉ DES CLAUSES À 3 LITTÉRAUX]

Instance : Un ensemble de variables booléennes U et un ensemble de clauses C à trois littéraux définies sur U .

Question : L'ensemble des clauses de C est-il satisfaisable ? Autrement dit, existe-t-il une interprétation $I : U \rightarrow \{\mathcal{V}, \mathcal{F}\}$ des variables de U qui satisfait

$$\forall c \in C \ I(c) = \mathcal{V}.$$

Exemple 9. Soit $U = \{u_1, u_2, u_3, u_4\}$ et $C = \{\{\bar{u}_1, u_2, u_3\}, \{u_1, \bar{u}_3, u_4\}\}$. Toutes les clauses de C (il y en a deux) ont exactement trois littéraux.

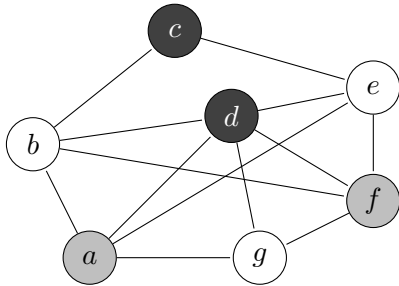
K-COL [COLORIAGE D'UN GRAPHE AVEC k COULEURS]

Instance : Un graphe $G = (X, V)$.

Question : Peut-on colorier chaque sommet du graphe de manière à ce que deux sommets adjacents ne soient pas de la même couleur ? Autrement dit, existe-t-il une fonction $c : X \rightarrow \llbracket 1, k \rrbracket$ telle que

$$\forall (x, y) \in V, \ c(x) \neq c(y).$$

Exemple 10. Le graphe ci-dessous est 3-coloriable mais pas 2-coloriable (les couleurs utilisées sont le blanc, le gris et le noir).



Exercice 24 Démontrez que le problème du 2-coloriage est polynomial.

3-DM [MARIAGE TRI-DIMENSIONNEL]

Instance : Trois ensembles X, Y et Z deux-à-deux disjoints de même cardinal q et $T \subseteq X \times Y \times Z$ (ménages à trois).

Question : Existe-t-il une partie de M de T telle qu'aucun élément d'un ménage à trois ne soit déjà marié ? Autrement dit, existe-t-il une partie $M \subseteq T$ telle que

$$(|M| = q) \wedge (\forall ((x, y, z), (x', y', z')) \in M^2 \ (x \neq x') \wedge (y \neq y') \wedge (z \neq z')).$$

Exemple 11. Soit $q = 3$ et on considère les ensembles

$$X := \{\text{Bob, Al, Cob}\}$$

$$Y := \{\text{Léa, Flo, May}\}$$

$$Z := \{1, 2, 3\}$$

$$T := \{(\text{Bob, Léa, 2}), (\text{Bob, Flo, 3}), (\text{Al, May, 2}), (\text{Cob, Flo, 1}), (\text{Cob, Léa, 1})\}$$

Cette instance du problème admet une solution :

$$M = \{(\text{Bob, Flo, 3}), (\text{Al, May, 2}), (\text{Cob, Léa, 1})\}.$$

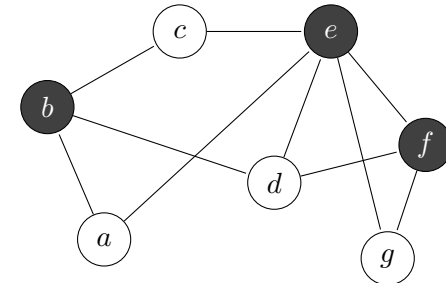
VC [COUVERTURE D'UN GRAPHE PAR LES SOMMETS]

Instance : Un graphe $G = (X, V)$ et un entier positif $K \leq |X|$.

Question : Existe-t-il un sous-ensemble d'au plus K sommets contenant au moins une extrémité de chaque arc ? Autrement dit, existe-t-il une partie $Y \subseteq X$ telle que

$$(|Y| \leq K) \wedge (\forall (x, y) \in V \ (x \in Y) \vee (y \in Y)).$$

Exemple 12. Le graphe ci-dessous avec la borne $K = 3$, admet la couverture $Y = \{b, e, f\}$ (les sommets sont en noir dans le graphe). Pour $K = 2$ il n'y en a pas.



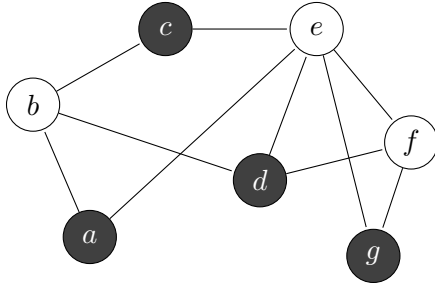
INDSET [ENSEMBLE DE SOMMETS INDÉPENDANTS]

Instance : Un graphe $G = (X, V)$ et un entier positif $K \leq |X|$.

Question : Existe-t-il un sous-ensemble d'au moins K sommets sans aucun arc qui les relie ? Autrement dit, existe-t-il une partie $Y \subseteq X$ telle que

$$(|Y| \geq K) \wedge (\forall (x, y) \in Y^2 \ (x, y) \notin V).$$

Exemple 13. Pour le graphe ci-dessous et pour $K = 4$, le problème admet une solution $Y = \{a, c, d, g\}$. Pour $K = 5$, il n'y a pas de solution.

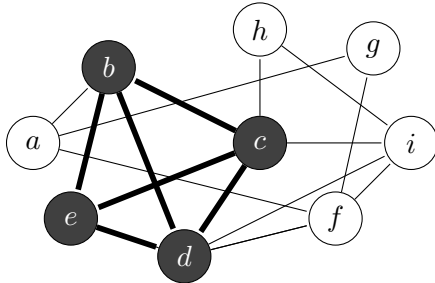
**CL** [CLIQUE]

Instance : Un graphe $G = (X, V)$ et un entier positif $K \leq |X|$.

Question : Existe-t-il un sous-ensemble d'au moins K sommets tous adjacents ? Autrement dit, existe-t-il une partie $Y \subseteq X$ telle que

$$(|Y| \geq K) \wedge (\forall (x, y) \in Y^2 \ (x, y) \in V).$$

Exemple 14. Pour le graphe ci-dessous et $K = 4$, le problème a une solution $Y = \{b, c, d, e\}$ (ces sommets sont en noir dans le graphe). Pour $K = 5$, il n'y a pas de solution.

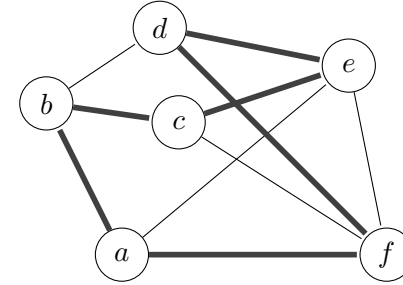
**HC** [CIRCUIT HAMILTONIEN]

Instance : Un graphe $G = (X, V)$, $X = \{x_1, x_2, \dots, x_n\}$.

Question : Existe-t-il un circuit hamiltonien dans le graphe ? Autrement dit, existe-t-il une permutation $\pi \in S_n$ telle que

$$(\forall i \in \llbracket 1, n-1 \rrbracket \ (x_{\pi(i)}, x_{\pi(i+1)}) \in V) \wedge ((x_{\pi(n)}, x_{\pi(1)}) \in V).$$

Exemple 15. Pour le graphe ci-dessous, il existe (au moins) un circuit hamiltonien (a, b, c, e, d, f, a) (matérialisé en gras dans le graphe).

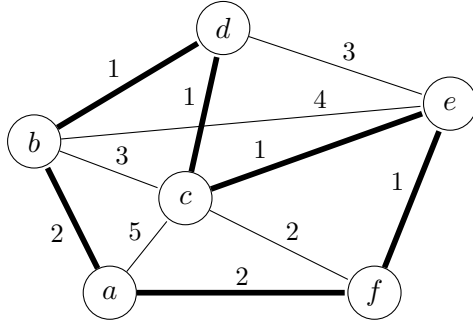
**TSP** [VOYAGEUR DE COMMERCE]

Instance : Un graphe non-orienté $G = (X, V)$ avec $X = \{x_1, \dots, x_n\}$ (villes), une pondération $w : V \rightarrow \mathbb{N}$ (distances) et une distance maximale $K \geq 0$.

Question : Existe-t-il un circuit hamiltonien de distance totale au plus K ? Autrement dit, existe-t-il un circuit hamiltonien $\pi \in S_n$ tel que

$$\left(\sum_{i=1}^{n-1} w(x_{\pi(i)}, x_{\pi(i+1)}) \right) + w(x_{\pi(n)}, x_{\pi(1)}) \leq K.$$

Exemple 16. Pour le graphe pondéré ci-dessous, le problème admet une solution pour $K = 9$, en effet le circuit (a, b, d, c, e, f, a) est de longueur 8 (matérialisé en gras dans le graphe).

**XC** [COUVERTURE EXACTE]

Instance : Un ensemble E et $S \subseteq \mathcal{P}(E)$.

Question : Existe-t-il une partie de S qui soit une partition (couverture exacte) de E ? Autrement dit, existe-t-il $P \subseteq S$ telle que

$$(\forall A \in P \ A \neq \emptyset) \wedge (\forall (A, B) \in P^2 \ A \cap B = \emptyset) \wedge (\bigsqcup_{A \in P} A = E).$$

Une couverture exacte désigne une partition en français, le mot couverture faisant référence au mot recouvrement, une partition est en effet un recouvrement parfait, au sens où il n'y a pas de chevauchement des pièces. Le mot partition en anglais désigne une césure, une séparation et il est employé pour qualifier le prochain problème NP-complet.

Exemple 17. Soit $E = \{1, 2, 3, 4, 5\}$ et $S = \{\{1, 2\}, \{3\}, \{4\}, \{1, 5\}, \{5\}\}$. La réponse est oui avec par exemple $P := \{\{1, 2\}, \{3\}, \{4\}, \{5\}\}$.

PART [PARTITION]

Instance : Un ensemble fini X et une fonction de pondération $w : X \rightarrow \mathbb{N}$.

Question : Existe-t-il une partie de X de même poids que son complémentaire? Autrement dit, existe-t-il une partie $Y \subseteq X$ telle que

$$\sum_{x \in Y} w(x) = \sum_{x \in X \setminus Y} w(x).$$

Exemple 18. Considérons $X = \{a, b, c, d, e, f\}$ avec la fonction poids w définie par

x	a	b	c	d	e	f
$w(x)$	2	3	1	5	2	3

L'ensemble $Y := \{a, b, f\}$ permet de répondre positivement à cette question pour cette instance, en effet $w(a) + w(b) + w(f) = w(c) + w(d) + w(e) = 8$.

Théorème 10. Soit $G = (X, V)$ un graphe et Y un sous-ensemble de l'ensemble des sommets X . Les trois assertions suivantes sont équivalentes :

- (1) Y est une couverture par les sommets de G .
- (2) $X \setminus Y$ est un ensemble de sommets indépendants.
- (3) $X \setminus Y$ est une clique du graphe complémentaire $\overline{G} = (X, \overline{V})$.

Les preuves de NP-complétude peuvent se faire dans l'ordre indiqué dans l'arbre enraciné en **SAT** qui est présenté en figure 9.

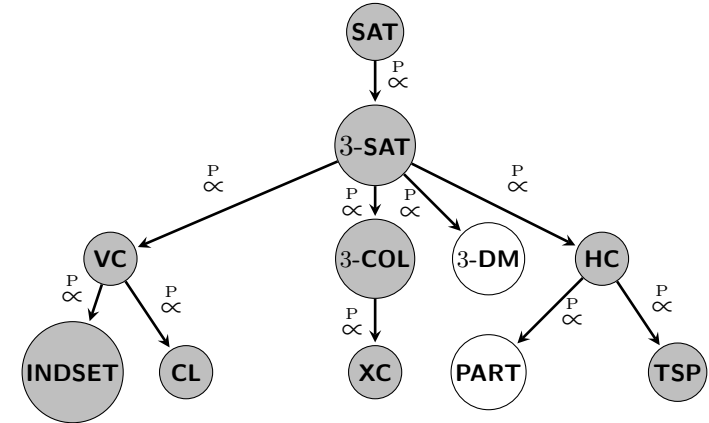


FIGURE 9. Ordre des preuves de NP-complétude. En gris les problèmes dont une preuve de NP-complétude est proposée dans ce document.

Proposition 4. Le problème **3-SAT** de satisfaisabilité des clauses à 3 littéraux est NP-complet.

Démonstration. Les instances de **3-SAT** étant des cas particuliers des instances de **SAT** $\in$ NP, on en déduit que **3-SAT** $\in$ NP. Il nous reste à montrer que **SAT** $\stackrel{P}{\propto}$ **3-SAT**. On note $U := \{u_1, u_2, \dots, u_n\}$ l'ensemble des variables propositionnelles et $C = \{C_1, C_2, \dots, C_m\}$ l'ensemble des clauses du problème

SAT. On note U' et C' les homologues du problème 3-SAT avec :

$$U' := U \cup \left(\bigcup_{i=1}^m U'_i \right) \quad \text{et} \quad C' := \bigcup_{i=1}^m C'_i$$

Soit $i \in \llbracket 1, m \rrbracket$ et notons la clause $C_i := \{\ell_{i_1}, \ell_{i_2}, \dots, \ell_{i_k}\}$. Nous allons expliciter la construction des ensembles U'_i et les C'_i qui ne dépendent que du nombre k de littéraux de la clause C_i :

($k = 1$) Dans ce cas $U'_i := \{a_i, b_i\}$ et

$$C'_i := \{\{\ell_{i_1}, a_i, b_i\}, \{\ell_{i_1}, a_i, \overline{b_i}\}, \{\ell_{i_1}, \overline{a_i}, b_i\}, \{\ell_{i_1}, \overline{a_i}, \overline{b_i}\}\}. \quad (18)$$

Si la clause $C_i = \{\ell_{i_1}\}$ est satisfaite, C'_i est satisfaite puisque le littéral ℓ_{i_1} est présent dans chacune des clauses de C'_i . Réciproquement C'_i contient les 4 disjonctions possibles des variables a_i et b_i avec ℓ_{i_1} , ainsi, quelle que soit l'interprétation de a_i et b_i , l'une de ces disjonctions est fausse, ce qui impose que ℓ_{i_1} doit être vrai pour satisfaire C'_i satisfaisant du même coup la clause C_i .

($k = 2$) Dans ce cas $U'_i := \{a_i\}$ et

$$\{\ell_{i_1}, \ell_{i_2}, a_i\}, \{\ell_{i_1}, \ell_{i_2}, \overline{a_i}\}. \quad (19)$$

et on fait le même raisonnement que pour $k = 1$ mais sur l'interprétation de la seule variable a_i .

($k = 3$) Dans ce cas $U'_i := \emptyset$, $C'_i := \{C_i\}$ et il n'y rien à prouver.

($k \geq 4$) Dans ce cas $U'_i := \{a_{i_j} \mid j \in \llbracket 1, k-3 \rrbracket\}$ et

$$C'_i := \{\{\ell_{i_1}, \ell_{i_2}, a_{i_1}\}\} \cup \bigcup_{j=1}^{k-4} \{\{\overline{a_{i_j}}, \ell_{i_{j+2}}, a_{i_{j+1}}\}\} \cup \{\{\overline{a_{i_k}}, \ell_{i_{k-1}}, \ell_{i_{k-2}}\}\}. \quad (20)$$

Si C_i est satisfaisable alors il existe un plus petit indice r tel qu'un littéral ℓ_{i_r} est vrai. Si $r \in \{1, 2\}$, alors on fixe toutes les variables a_{i_j} à $\mathcal{V}$ et si $i \in \{k-1, k\}$, elles sont fixées à $\mathcal{F}$. Sinon on fixe a_{i_j} à $\mathcal{V}$ pour tous les indices $j \in \llbracket 1, r-2 \rrbracket$ et à $\mathcal{F}$ pour tous les indices $j \in \llbracket r-1, k-3 \rrbracket$. On vérifie aisément que dans ce cas C'_i est satisfaite et réciproquement que si C'_i est satisfaisable, alors il existe nécessairement un littéral ℓ_{i_r} qui est vrai. Le nombre de clauses à trois variables de C' est borné par nm et la construction est une double itération sur l'ensemble des clauses de C et chaque littéral de ces clauses, la transformation est bien polynomiale. $\square$

La question qui vient immédiatement à l'esprit est de savoir si en limitant la taille des clauses à deux variables le problème de satisfaisabilité reste toujours aussi difficile ?

12. LE PROBLÈME 2-SAT

Théorème 11. *Le problème **2-SAT** de satisfaisabilité des clauses à 2 littéraux appartient à la classe P.*

Démonstration. La satisfaisabilité d'une instance de **2-SAT** va être décidée par l'existence ou non d'un circuit dans un graphe orienté qui va coder cette instance. Quelques lemmes intermédiaires seront nécessaires à la preuve.

Une clause à deux littéraux $\{\ell, \ell'\}$ code la formule $(\ell \vee \ell')$ qui est logiquement équivalente aux implications $(\overline{\ell} \Rightarrow \ell')$ et $(\overline{\ell'} \Rightarrow \ell)$. Elles décrivent les conditions à satisfaire pour que la clause soit satisfaisable : si ℓ est fausse, alors ℓ' doit être vraie et si ℓ' est fausse alors ℓ doit être vraie.

Chaque implication $(u \Rightarrow v)$ est codée par un arc (u, v) dans un graphe orienté $G = (X, V)$ appelé *graphe d'implication*. Si $U = \{u_1, \dots, u_n\}$ désigne l'ensemble des variables booléennes et $C = \{C_1, \dots, C_m\}$ l'ensemble des clauses $C_j := \{\ell_j, \ell'_j\}$ de l'instance de **2-SAT**, alors l'ensemble des $2n$ sommets X et l'ensemble des $2m$ arcs V du graphe d'implication G sont définis par

$$X := \bigcup_{i=1}^n \{u_i, \overline{u_i}\} \quad (21)$$

$$V := \bigcup_{j=1}^m \{(\overline{\ell_j}, \ell'_j), (\overline{\ell'_j}, \ell_j)\} \quad (22)$$

Les arcs $(\overline{\ell_j}, \ell'_j)$ et $(\overline{\ell'_j}, \ell_j)$ sont dits *contraposés*.

Par exemple, pour les clauses $C_1 := \{u_1, \overline{u_2}\}$ et $C_2 := \{u_2, u_3\}$, on a les implications :

$$(\overline{u_1} \xRightarrow{(a)} \overline{u_2}) \wedge (u_2 \xRightarrow{(b)} u_1) \quad \text{et} \quad (\overline{u_2} \xRightarrow{(c)} u_3) \wedge (\overline{u_3} \xRightarrow{(d)} u_2). \quad (23)$$

et le graphe d'implication de cette instance est représenté en figure 10 (remarquer la symétrie dans le graphe).

Par transitivité de l'implication, on déduit des formules (a) et (c) en (23) que $\overline{u_1} \Rightarrow u_3$ et des formules (d) et (b) que $\overline{u_3} \Rightarrow u_1$ codant (en traitillés gris dans la figure) la nouvelle clause à deux littéraux $\{\overline{u_1}, u_3\}$.

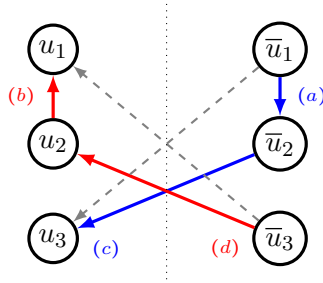


FIGURE 10. Graphe d'implication de (23) et sa fermeture transitive.

Plus généralement, pour une instance donnée de **2-SAT**, quelles sont les clauses que l'on peut engendrer par transitivité?

Lemme 3. Soit $G = (X, V)$ le graphe d'implication d'une instance de **2-SAT**. Si $\ell_1 \ell_2 \dots \ell_{k-1} \ell_k$ est un chemin de G alors $\bar{\ell}_k \bar{\ell}_{k-1} \dots \bar{\ell}_2 \bar{\ell}_1$ est un chemin de G . On l'appelle **chemin contraposé**.

Démonstration. Le chemin $\ell_1 \ell_2 \dots \ell_{k-1} \ell_k$ code la **forme normale conjonctive**

$$(\ell_1 \Rightarrow \ell_2) \wedge (\ell_2 \Rightarrow \ell_3) \wedge \dots \wedge (\ell_{k-1} \Rightarrow \ell_k). \quad (24)$$

En contraposant chaque implication et par commutativité de la conjonction, on obtient la forme normale conjonctive logiquement équivalente

$$(\bar{\ell}_k \Rightarrow \bar{\ell}_{k-1}) \wedge (\bar{\ell}_{k-1} \Rightarrow \bar{\ell}_{k-2}) \wedge \dots \wedge (\bar{\ell}_2 \Rightarrow \bar{\ell}_1). \quad (25)$$

codée par le chemin $\bar{\ell}_k \bar{\ell}_{k-1} \dots \bar{\ell}_2 \bar{\ell}_1$ du graphe d'implication, puisque par construction, s'il contient un arc, il contient également l'arc contraposé. $\square$

En appliquant le lemme 3 à l'exemple (23), le chemin contraposé du chemin $\bar{u}_1 \bar{u}_2 u_3$ est le chemin $\bar{u}_3 u_2 u_1$ (cf. figure 10).

Lemme 4. L'ensemble des clauses engendrées par une instance de **2-SAT** est l'ensemble des arcs de la **fermeture transitive** de son graphe d'implication.

Démonstration. C'est évident puisque la transitivité dans le graphe code la transitivité de l'implication. $\square$

On vérifie aisément que l'instance de 4 clauses

$$\{\{u_1, u_2\}, \{u_1, \bar{u}_2\}, \{\bar{u}_1, u_2\}, \{\bar{u}_1, \bar{u}_2\}\} \quad (26)$$

définie sur l'ensemble des variables $U := \{u_1, u_2\}$ dont le graphe d'implication est présenté à la figure 11 n'est pas satisfaisable.

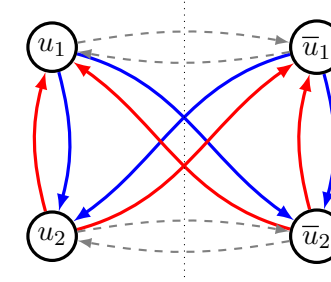


FIGURE 11. Graphe d'implication de (26) et sa fermeture transitive.

Pour cette instance particulière, on déduit par transitivité les deux implications $(u_1 \Rightarrow \bar{u}_1) \equiv (\bar{u}_1 \vee \bar{u}_1)$ et $(\bar{u}_1 \Rightarrow u_1) \equiv (u_1 \vee u_1)$ et par conséquent que $(\bar{u}_1 \wedge u_1)$, ce qui est contradictoire. Aucune interprétation de u_1 ne permet de satisfaire cette instance (même contradiction avec u_2).

Lemme 5. Soit G le graphe d'implication d'une instance de **2-SAT**, ℓ et ℓ' deux littéraux et I une interprétation des variables propositionnelles.

- (1) Si $\ell \rightarrow \ell'$, alors $I(\ell) = \mathcal{V} \Rightarrow I(\ell') = \mathcal{V}$ et $I(\ell') = \mathcal{F} \Rightarrow I(\ell) = \mathcal{F}$.
- (2) Si $\ell \leftrightarrow \bar{\ell}$, alors l'instance n'est pas satisfaisable.

Démonstration. (1) Montrons que $(I(\ell) = \mathcal{V}) \Rightarrow (I(\ell') = \mathcal{V})$, le raisonnement est le même pour l'autre implication. Si $\ell \rightarrow \ell'$, alors $\ell \Rightarrow \ell'$ par transitivité de l'implication. Donc si $I(\ell) = \mathcal{V}$ et $\ell \rightarrow \ell'$, la **règle du Modus Ponens** permet de conclure que $I(\ell') = \mathcal{V}$.

(2) En effet, comme $\ell \rightarrow \bar{\ell}$ et $\bar{\ell} \rightarrow \ell$, on en déduit par transitivité que $\ell \Rightarrow \bar{\ell}$ et $\bar{\ell} \Rightarrow \ell$ et par conséquent que $\bar{\ell} \wedge \ell$, ce qui est contradictoire. $\square$

Lemme 6. Soit $G = (X, V)$ le graphe d'implication d'une instance de **2-SAT** et Y l'une de ses composantes fortement connexes.

- (1) Le **sous-graphe induit** par les littéraux opposés de Y est une composante fortement connexe appelée **contraposée** et notée $\bar{Y}$, dont les arcs sont les arcs opposés de ceux de Y .
- (2) Si $\bar{Y} = Y$, alors l'instance n'est pas satisfaisable.

Démonstration. Pour (1), c'est la conséquence du lemme 3. Pour (2), c'est la conséquence directe du lemme 5₍₂₎. $\square$

Le graphe d'implication en figure 11 est fortement connexe et ne contient donc qu'une seule composante $X = \{u_1, \bar{u}_1, u_2, \bar{u}_2\}$ qui est sa propre contraposée $X = \bar{X}$. L'instance définie en (26) n'est donc pas satisfaisable.

On désigne par $\tilde{G} = (\tilde{X}, \tilde{V})$ le **graphe quotient** de G pour la relation de connexité forte. Ses sommets sont les composantes fortement connexes de G que l'on connecte à chaque fois qu'il existe un arc qui les relie :

$$\tilde{V} := \{(Y, Y') \in \tilde{X} \mid \exists (\ell, \ell') \in Y \times Y' \ (\ell, \ell') \in V\}.$$

Lemme 7. Le graphe quotient $\tilde{G}$ du graphe d'implication d'une instance de **2-SAT** est acyclique.

Démonstration. Par l'absurde, soit $Y \neq Y'$ deux composantes fortement connexes dans un cycle du graphe quotient. Soit $\ell \in Y$ et $\ell' \in Y'$, alors nécessairement $\ell \leftrightarrow \ell'$ et par conséquent $Y = Y'$. $\square$

Corollaire. Les arcs (Y, Y') de la fermeture transitive du graphe quotient définissent une **relation d'ordre partiel** appelée **ordre topologique** entre composantes fortement connexes, notée $Y \rightarrow Y'$.

Démonstration. La relation est réflexive, évidemment transitive et antisymétrique puisque le graphe est acyclique. $\square$

Lemme 8. Soit I l'interprétation d'une instance de **2-SAT**. Tous les littéraux d'une même composante fortement connexe Y de son graphe d'implication ont même valeur de vérité et tous les littéraux de la composante contraposée $\bar{Y}$ ont la valeur de vérité opposée.

Démonstration. Si un littéral de Y est vrai, d'après le lemme 5, tous les littéraux de Y sont vrais et tous ceux de $\bar{Y}$ sont donc faux. Si un littéral

$\ell \in Y$ est faux, le littéral opposé $\bar{\ell} \in \bar{Y}$ est vrai, par conséquent tous ceux de $\bar{Y}$ également d'après le lemme 5 et ceux de Y sont alors faux. $\square$

Lemme 9. Une instance de **2-SAT** est satisfaisable si et seulement si aucune des **composantes fortement connexe** de son graphe d'implication ne contient deux littéraux opposés.

Démonstration. (1) Montrons que la condition est nécessaire. Si une composante fortement connexe Y contient deux littéraux opposés, sa contraposée $\bar{Y}$ également et donc $Y \cap \bar{Y} \neq \emptyset$. Comme les composantes fortement connexes forment une partition de X , nécessairement $Y = \bar{Y}$ et le lemme 6-(2) permet de conclure.

(2) Montrons que la condition est suffisante, c'est-à-dire que si aucune composante fortement connexe du graphe d'implication ne contient de littéraux opposés, l'instance est satisfaisable. Avec cette hypothèse, chaque composante fortement connexe est distincte de sa contraposée, il y en a donc un nombre pair $r = 2k$, notons les $Y_1, \dots, Y_r$. Un **tri topologique** de ces composantes fortement connexes les range de manière à respecter l'ordre topologique et la liste $[Y_{\sigma(1)}, Y_{\sigma(2)}, \dots, Y_{\sigma(r)}]$ obtenue satisfait la condition²³ :

$$\forall (i, j) \in \llbracket 1, r \rrbracket \quad Y_{\sigma(i)} \rightarrow Y_{\sigma(j)} \Rightarrow i \leq j. \quad (27)$$

qui exprime que si Y précède Y' dans un chemin qui les relie dans le graphe quotient, Y est rangée *avant* Y' dans la liste, ce que réalise l'**algorithme de Tarjan** (cf. cours d'algorithmique de 3ème année).

Si $[Y_{\sigma(1)}, Y_{\sigma(2)}, \dots, Y_{\sigma(r)}]$ respecte l'ordre topologique (27), alors les composantes $Y_{\sigma(1)}, \dots, Y_{\sigma(k)}$ de la première moitié sont les contraposées des composantes $Y_{\sigma(k+1)}, \dots, Y_{\sigma(r)}$ de la seconde moitié. En effet, compte tenu de la symétrie du graphe quotient (cf. figure 13), le **graphe transposé** $\tilde{G}^T$ de $\tilde{G}$ obtenu en inversant le sens des flèches codant l'ordre inverse, montre que si une composante fortement connexe Y est dans l'une des deux moitiés, sa contraposée est dans l'autre. Par conséquent aucune des deux moitiés ne peut contenir une composante fortement connexe Y et sa contraposée $\bar{Y}$, sans quoi l'autre moitié aussi, créant alors un cycle entre Y et $\bar{Y}$ qui seraient nécessairement confondues, ce qui est absurde.

23. Il est tentant d'écrire $i \leq j \Rightarrow Y_{\sigma(i)} \rightarrow Y_{\sigma(j)}$, mais deux composantes $Y_{\sigma(i)}$ et $Y_{\sigma(j)}$ ne sont pas nécessairement *comparables* (par exemple Y_7 et Y_2 dans la figure 13).

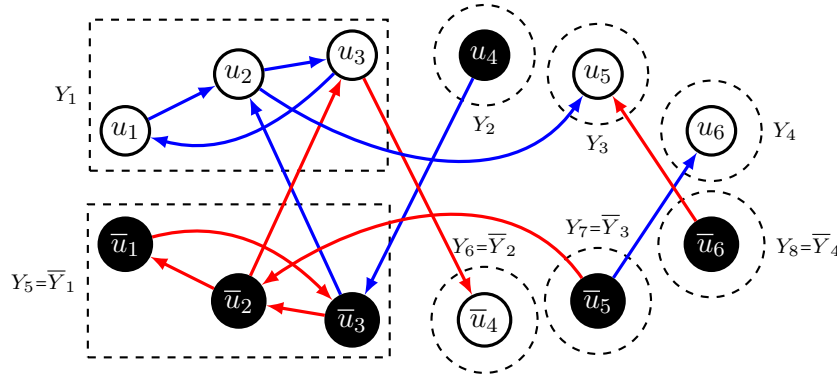


FIGURE 12. Graphe d'implication de (28) et ses 8 composantes fortement connexes.

On fixe alors la valeur de vérité des littéraux des composantes de la seconde moitié à $\mathcal{V}$, fixant celle des littéraux opposés dans leurs contraposées à $\mathcal{F}$ dans la première moitié. En procédant de la sorte, on est certain que l'on ne peut pas avoir d'arc $\mathcal{V} \rightarrow \mathcal{F}$.

Illustrons la construction avec l'instance de **2-SAT** suivante :

$$C := \{\{\bar{u}_1, u_2\}, \{u_3, u_2\}, \{\bar{u}_2, u_3\}, \{\bar{u}_3, u_1\}, \{\bar{u}_3, \bar{u}_4\}, \{\bar{u}_2, u_5\}, \{u_5, u_6\}\}. \quad (28)$$

Son graphe d'implication et ses composantes fortement connexes sont représentés en figure 12, et son graphe quotient en figure 13. Les boucles et les arcs que l'on déduit par transitivité ne sont pas représentés.

Un rangement possible des composantes fortement connexes Y_i respectant l'ordre topologique est

$$[Y_8, Y_2, Y_7, Y_5, Y_4, Y_1, Y_3, Y_6].$$

Autrement dit, en identifiant les composantes et leurs contraposées :

$$[\underbrace{\bar{Y}_4, Y_2, \bar{Y}_3, \bar{Y}_1}_{\mathcal{F}}, \underbrace{Y_4, Y_1, Y_3, \bar{Y}_2}_{\mathcal{V}}].$$

L'interprétation I des variables propositionnelles qui en découle est :

$$I(u_1) = I(u_2) = I(u_3) = I(u_5) = I(u_6) = \mathcal{V} \text{ et } I(u_4) = \mathcal{F}.$$

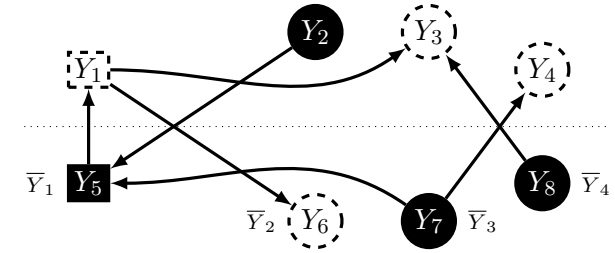


FIGURE 13. Graphe quotient du graphe de la figure 12 et interprétation des variables. Les littéraux sur fond blanc (resp. noir) sont $\mathcal{V}$ (resp. $\mathcal{F}$).

La construction du graphe d'implication se fait en temps linéaire en le nombre de variables n et le nombre de clauses m . Il reste à évaluer le coût du calcul des composantes fortement connexes du graphe puis du tri topologique. À l'aide d'un parcours en profondeur du graphe d'implication, l'algorithme de Tarjan calcule les composantes fortement connexes en instanciant la valeur de vérité des sommets et il le fait en temps linéaire en le nombre de sommets $2n$ (cf. cours d'algorithmique de 3ème année). C'est précisément quand l'algorithme aboutit à une contradiction en instanciant la valeur de vérité des sommets, qu'il a trouvé un cycle dans le graphe et peut conclure que l'instance n'est pas satisfaisable.

Le problème **2-SAT** est donc polynomial.

Travaux Pratiques 3 Soit $U = \{u_1, u_2, \dots, u_n\}$ l'ensemble des variables propositionnelles d'une instance de **2-SAT**. Chaque ligne d'un fichier texte code une clause par les deux indices des variables associées à ces littéraux et dont le signe correspondant à la polarité du littéral.

- (1) Construisez le graphe d'implication de l'instance avec une structure de listes d'adjacences.
- (2) Utilisez l'algorithme de Tarjan pour décider si l'instance est satisfaisable ou non. Le cas échéant, donnez l'interprétation I obtenue par l'algorithme.

Proposition 5. Le problème **HC** du circuit hamiltonien est NP-complet.

Démonstration. On a **HC** $\in$ NP. En effet, si l'on se donne pour certificat une permutation des n sommets du graphe $G := (X, V)$, il suffit de vérifier qu'il s'agit bien d'un circuit de taille n , ce qui se fait en temps $O(n)$.

Nous allons montrer que **3-SAT** $\stackrel{P}{\sim}$ **HC**. Nous illustrerons cette construction avec l'ensemble des variables booléennes $U := \{u_1, u_2, u_3, u_4\}$ et l'ensemble des clauses

$$C := \left\{ \underbrace{\{u_1, u_2, \bar{u}_3\}}_{C_1}, \underbrace{\{u_1, \bar{u}_2, u_4\}}_{C_2}, \underbrace{\{\bar{u}_2, u_3, u_4\}}_{C_3} \right\}.$$

On note $n := |U|$ et $m := |C|$. Le graphe G est constitué, entre autres, de n *chaînettes* notées ∞_i , $i \in \llbracket 1, n \rrbracket$ comprenant chacune une alternance de m sommets « gauches » $G_{i,j}$ et « droits » $D_{i,j}$ pour $j \in \llbracket 1, m \rrbracket$ (cf. figure 14 pour la chaînette ∞_1 de notre exemple) :

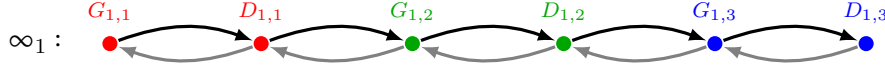


FIGURE 14. La chaînette ∞_1 associée à la variable u_1 .

La chaînette ∞_i est définie par les arcs

$$\begin{aligned} \infty_i := & \left(\bigcup_{j=1}^{m-1} \{(G_{i,j}, D_{i,j}), (D_{i,j}, G_{i,j+1})\} \right) \cup \{(G_{i,m}, D_{i,m})\} \\ & \cup \left(\bigcup_{j=m}^2 \{(D_{i,j}, G_{i,j}), (G_{i,j}, D_{i,j-1})\} \right) \cup \{(D_{i,1}, G_{i,1})\}. \end{aligned}$$

Un circuit hamiltonien ne peut traverser une chaînette ∞_i que de gauche à droite en entrant en $G_{i,1}$ et en sortant en $D_{i,m}$ ou réciproquement puisque chaque sommet doit être visité exactement une fois. En s'assurant que chaque chaînette puisse être parcourue dans les deux sens, il y aura 2^n façons de les traverser, soit autant que d'interprétations possibles des variables booléennes.

Dans cette optique, on connecte chaque chaînette ∞_i à la suivante ∞_{i+1} pour $i \in \llbracket 1, n-1 \rrbracket$ par les 2 extrémités, à l'aide des 4 arcs :

$$E_i := \{(G_{i,1}, G_{i+1,1}), (G_{i,1}, D_{i+1,m}), (D_{i,m}, G_{i+1,1}), (D_{i,m}, D_{i+1,m})\}.$$

Ainsi, une fois la chaînette ∞_i traversée (dans un sens ou l'autre), on peut passer à la chaînette suivante ∞_{i+1} de deux façons différentes, par la gauche ou la droite (cf. figure 15). On rajoute un sommet « source » S et un sommet « puit » P connectés respectivement aux deux extrémités de la première et de la dernière chaînette et reliés entre eux par l'arc $P \rightarrow S$.

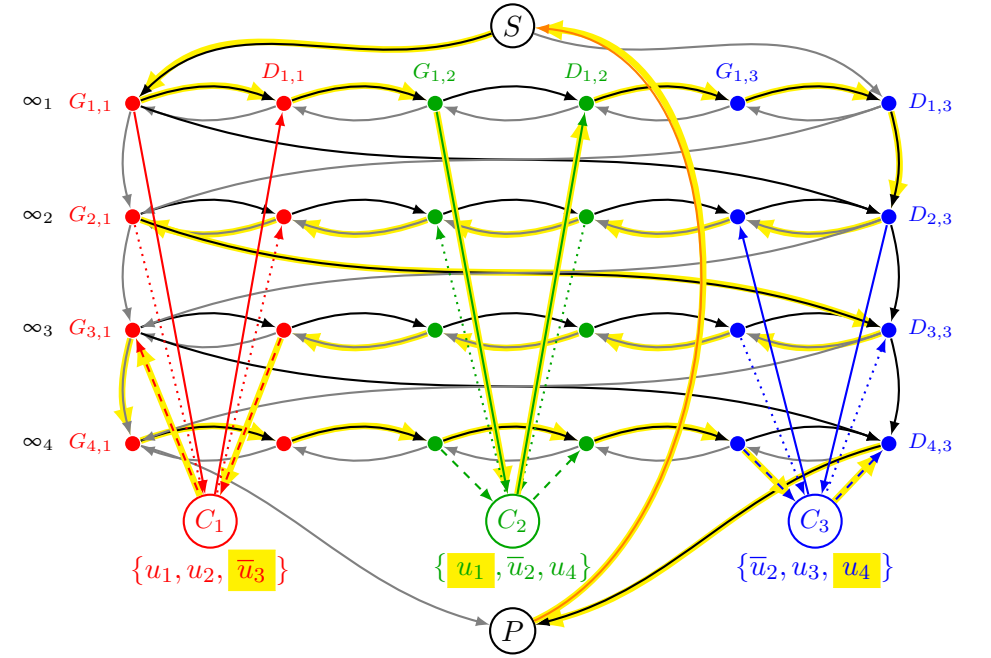


FIGURE 15. Circuit hamiltonien $\longrightarrow$ associé à l'instance positive C de **3-SAT** pour l'interprétation $\bar{u}_3 = u_1 = u_4 = \mathcal{V}$.

On achève la construction du graphe en créant un sommet C_j pour chacune des m clauses C_j et si u_i (resp. $\bar{u}_i$) est un littéral de C_j , on crée une dérivation dans la chaînette ∞_i par le sommet C_j grâce au chemin $G_{i,j} \rightarrow$

$C_i \rightarrow D_{i,j}$ (resp. $D_{i,j} \rightarrow C_i \rightarrow G_{i,j}$). On a donc pour ensemble de sommets

$$X := \left(\bigcup_{i=1}^n \bigcup_{j=1}^m \{G_{i,j}, D_{i,j}\} \right) \cup \left(\bigcup_{j=1}^m \{C_j\} \right) \cup \{S, P\}.$$

et pour ensemble d'arcs

$$V := \left(\bigcup_{i=1}^n \infty_i \right) \cup \left(\bigcup_{i=1}^{n-1} E_i \right) \cup \left(\bigcup_{j=1}^m \bigcup_{k=1}^3 \{([C_j, G_{j_k,j}], [D_{i,j_k}, C_j])\} \right) \\ \cup \{(S, G_{1,1}), (S, D_{1,m}), (G_{n,1}, P), (D_{n,m}, P), (P, S)\}.$$

où j_k pour $k \in \{1, 2, 3\}$ désigne le numéro de la k -ème variable booléenne impliquée dans la clause C_j et $[C_j, G_{j_k,j}]$ désigne le couple $(C_j, G_{j_k,j})$ si le j_k -ème littéral de C_j est positif et le couple $(G_{j_k,j}, C_j)$ sinon.

Il faut à présent démontrer que l'instance de **3-SAT** est satisfaisable si et seulement s'il existe un circuit hamiltonien dans ce graphe. Supposons que C soit satisfaisable. Dans ce cas, il existe (au moins) un littéral vrai dans chacune des clauses C_j , par exemple $\bar{u}_3$ dans la clause C_1 , u_1 dans la clause C_2 et u_4 dans la clause C_3 .

On traverse alors les 3 chaînettes ∞_3 , ∞_1 et ∞_4 en faisant un détour par les sommets respectifs C_1 , C_2 et C_3 . Cette traversée se fait de la droite vers la gauche pour la chaînette ∞_3 car le littéral $\bar{u}_3$ est négatif, et de la gauche vers la droite pour les deux autres car les littéraux u_1 et u_4 sont positifs. Les chaînettes sont connectées entre elles par la gauche ou la droite selon le sens des traversées qui auront été fixées par les littéraux correspondants. La source S et le puit P sont connectés à la première et la dernière chaîne respectivement et le circuit passe nécessairement par l'arc $P \rightarrow S$. Si plusieurs littéraux sont vrais dans une même clause, une seule chaînette est détournée vers cette clause. Ce circuit passe exactement une fois par chacun des sommets, on a donc construit un circuit hamiltonien (voir ce circuit en jaune fluo dans la figure 15).

Réciproquement, supposons que l'on dispose d'un circuit hamiltonien. Il faut trouver une interprétation I des variables de U telle que les clauses C_j soient toutes satisfaites. Le circuit étant dérivé vers chacun des sommets C_j , le sens de la dérivation par une chaînette ∞_i détermine l'interprétation du littéral u_i $I(u_i) := \mathcal{V}$ de gauche à droite et $I(u_i) := \mathcal{F}$ sinon. On satisfait ainsi C .

Cette transformation est polynomiale en le nombre n de variables booléennes et m de clauses. En effet, on a $2m$ sommets par variable, soit au total $2mn$ sommets, plus les m sommets clauses ainsi que la source et le puit :

$$|X| = 2mn + m + 2.$$

On dénombre $2m + 2(m - 1)$ arcs par chaînette, soit $n(4m - 2)$ au total, $4(n - 1)$ arcs pour relier ces chaînettes entre elles, $6m$ arcs qui relient les chaînettes ∞_i aux clauses C_j , et 5 arcs pour relier les chaînettes à la source S et au puit P et enfin le puit à la source, soit

$$|V| = n(4m - 2) + 4(n - 1) + 6m + 5 \\ = 4nm + 2n + 6m + 1.$$

□

Proposition 6. *Le problème **TSP** du voyageur de commerce est NP-complet.*

Démonstration. Nous savons déjà que **TSP** $\in$ NP et nous allons prouver que **HC** $\stackrel{P}{\approx}$ **TSP**. La transformation est quasiment directe, les deux problèmes étant essentiellement les mêmes. Il faut simplement définir la fonction de pondération sur les arcs et la borne K sur la distance totale du circuit hamiltonien pour l'instance de **TSP**.

Soit $G = (X, V)$ une instance du problème **HC** avec $n := |X|$ et $m := |V|$. Nous illustrerons la preuve avec les ensembles

$$X := \{1, 2, 3, 4, 5\},$$

$$V := \{(1, 2), (1, 3), (2, 3), (2, 4), (3, 4), (3, 5), (4, 5)\}.$$

On transforme l'instance $G = (X, V)$ du problème **HC** en une instance $G' = (X, V')$, K et $w : V' \rightarrow \mathbb{N}$ du problème **TSP** comme suit : G' est le *graphe complet* d'ensemble de sommets X i.e. $V' := X \times X$, la borne $K := n$ est fixée au nombre de sommets de $|X|$ et la pondération w est définie en tout arc $(x, y) \in X \times X$ par

$$w(x, y) := \begin{cases} 1 & \text{si } (x, y) \in V, \\ 2 & \text{si } (x, y) \notin V. \end{cases}$$

L'instance de **HC** et l'instance de **TSP** associée sont représentées respectivement à gauche et à droite de la figure 16.

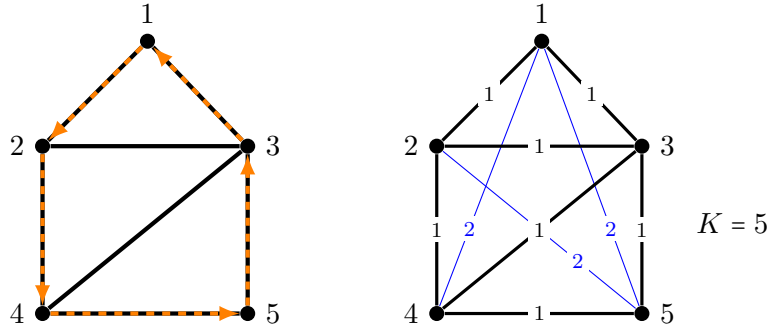


FIGURE 16. À gauche : instance du problème **HC** et **circuit hamiltonien**. À droite : instance associée du problème **TSP**.

Si l'on dispose d'un circuit hamiltonien, il le reste pour l'instance du voyageur de commerce et la distance totale de ce circuit de n arcs de pondération 1 est donc égale à K . L'instance de **TSP** ainsi construite est donc positive. Réciproquement, s'il existe un circuit hamiltonien de distance totale inférieure à $K = n$, alors ce circuit ne peut traverser que des arcs de V sans quoi la distance totale excéderait n puisque les **autres arcs** sont pondérés par la distance 2. Ce circuit est donc une solution du problème **HC** et cette transformation est évidemment polynomiale. $\square$

Proposition 7. *Le problème **VC** de la couverture d'un graphe est NP-complet.*

Démonstration. On a **VC** $\in$ NP. En effet, il suffit de fournir la couverture Y en guise de certificat et de vérifier, d'une part que $|Y| \leq K$, ce qui se fait en $O(n)$ où $n := |X|$, et d'autre part, que pour chaque arc $(x, y) \in V$ on a $(x \in Y) \vee (y \in Y)$, ce qui se fait en $O(m)$ où $m := |V|$.

Nous allons montrer que **3-SAT** $\stackrel{P}{\propto}$ **VC** en construisant à partir d'une instance de **3-SAT**, un graphe $G = (X, V)$ qui admet une couverture Y de taille inférieure à K à déterminer, si et seulement si cette instance est satisfaisable. On note $U := \{u_1, \dots, u_n\}$ l'ensemble des variables booléennes et $C := \{C_1, \dots, C_m\}$ l'ensemble des clauses de l'instance de **3-SAT**. On note également $\{\ell_j^a, \ell_j^b, \ell_j^c\}$ les trois littéraux de la clause C_j .

On crée deux groupes de graphes complets, les *duos* associés aux n variables propositionnelles, et les *trios* associés aux m clauses. Pour chaque variable u_i on crée un graphe duo de sommets $\{u_i, \bar{u}_i\}$ et d'arcs D_i . Pour chaque clause C_j on crée un graphe trio de sommets $\{a_j, b_j, c_j\}$ et d'arcs T_j . Les arcs des duos sont en noir et ceux des trios sont en gris dans les figures (cf. figure 17).



FIGURE 17. Duo associé à u_i et trio associé à C_j .

Pour contrôler l'arc d'un duo D_i , une couverture Y doit nécessairement contenir l'un des deux sommets u_i ou $\bar{u}_i$ et deux des trois sommets a_j, b_j et c_j pour contrôler les trois arcs d'un trio T_j . Une couverture Y contient donc *au moins* $n + 2m$ sommets. C'est précisément la valeur que l'on fixe à la borne K , soit le nombre minimal de sommets pour contrôler tous les arcs des duos et des trios. On connecte maintenant les duos avec les trios en fonction du contenu de chaque clause C_j en reliant respectivement les sommets a_j, b_j et c_j aux trois littéraux de C_j dans l'ordre. Ce graphe est illustré en figure 18 pour les ensembles de variables U et de clauses C suivants :

$$U := \{u_1, u_2, u_3, u_4\}$$

$$C := \left\{ \underbrace{\{u_1, u_2, \bar{u}_3\}}_{C_1}, \underbrace{\{u_1, \bar{u}_2, u_4\}}_{C_2}, \underbrace{\{\bar{u}_2, u_3, u_4\}}_{C_3} \right\}.$$

On a donc pour ensemble de sommets du graphe G l'ensemble

$$X := \left(\bigcup_{i=1}^n \{u_i, \bar{u}_i\} \right) \cup \left(\bigcup_{j=1}^m \{a_j, b_j, c_j\} \right)$$

et pour ensemble des arcs l'ensemble

$$V := \left(\bigcup_{i=1}^n D_i \right) \cup \left(\bigcup_{j=1}^m T_j \right) \cup \left(\bigcup_{j=1}^m \{(a_j, \ell_j^a), (a_j, \ell_j^b), (a_j, \ell_j^c)\} \right)$$

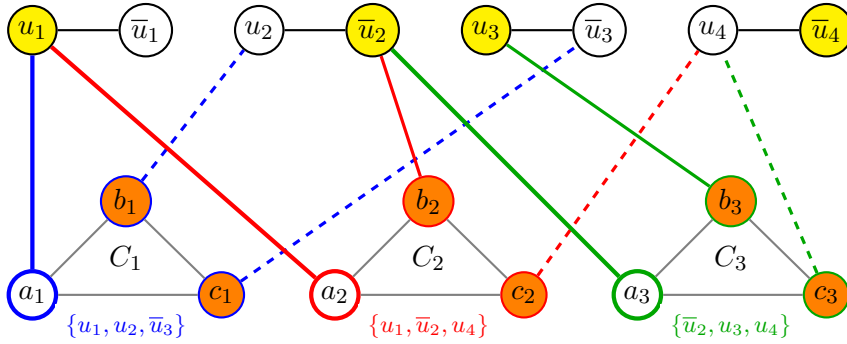


FIGURE 18. La couverture $Y := Y_U \cup Y_C$ déterminée par l'interprétation $I(u_1) = I(\bar{u}_2) = I(u_3) = I(\bar{u}_4) = \mathcal{V}$.

(1) Dans un premier temps, montrons que si C est satisfaisable alors le graphe $G := (X, V)$ admet une couverture Y telle que $|Y| \leq n + 2m$. Si C est satisfaisable, il existe une interprétation I des variables telle que toutes les clauses C_j sont satisfaites. Par exemple ici $I(u_1) = \mathcal{V}$, $I(u_2) = \mathcal{F}$, $I(u_3) = \mathcal{V}$ et $I(u_4) = \mathcal{F}$. Nous allons construire les couvertures Y_U et Y_C des duos et des trios respectivement, composant la couverture $Y := Y_U \cup Y_C$ de ce graphe. On pose :

$$Y_U := \bigcup_{i=1}^n \{\tilde{u}_i\} \quad \text{où} \quad \tilde{u}_i := \begin{cases} u_i & \text{si } I(u_i) = \mathcal{V}, \\ \bar{u}_i & \text{si } I(u_i) = \mathcal{F}. \end{cases}$$

soit $Y_U := \{u_1, \bar{u}_2, u_3, \bar{u}_4\}$ pour notre exemple.

Pour chacune des m clauses C_j il faut fixer la paire Y_j de sommets du trio correspondant qui feront partie de la couverture Y_C . Chaque littéral de Y_U contrôle tous les arcs qui le relie aux trios/clauses et il y en a au moins un pour chaque clause puisqu'elles sont toutes satisfaisables (ils sont en traits pleins dans la figure, les autres sont en traitillés.) On écarte de chaque trio $\{a_j, b_j, c_j\}$ le premier sommet qui appartient à l'un de ces arcs (dans l'exemple de la figure 18, ce sont les arcs $(\underline{a_1}, u_1)$, $(\underline{a_2}, u_1)$ et $(\underline{a_3}, \bar{u}_2)$

en traits gras.) :

$$Y_C := \bigcup_{j=1}^m Y_j \quad \text{où} \quad Y_j := \begin{cases} \{b_j, c_j\} & \text{si } I(\ell_j^a) = \mathcal{V}. \\ \{a_j, c_j\} & \text{si } I(\ell_j^a) = \mathcal{F} \text{ et } I(\ell_j^b) = \mathcal{V}. \\ \{a_j, b_j\} & \text{si } I(\ell_j^a) = I(\ell_j^b) = \mathcal{F}. \end{cases}$$

On a trivialement $|Y|_U = n$ et $|Y|_C = 2m$ et l'ensemble $Y = Y_U \cup Y_C$ est bien une couverture du graphe de taille égale à $n + 2m$.

(2) Réciproquement, on suppose que l'on dispose d'une couverture Y de taille égale à $n + 2m$ (on ne peut pas faire moins), montrons que la clause C est satisfaisable. Nous savons déjà que cette couverture contient nécessairement un sommet de chaque duo et deux sommets de chaque trio. Considérons la couverture suivante (cf. figure 19) :

$$Y = \underbrace{\{\bar{u}_1, \bar{u}_2, \bar{u}_3, u_4\}}_{Y_U} \cup \underbrace{\{\overbrace{a_1, b_1}^{Y_1}, \overbrace{a_2, c_2}^{Y_2}, \overbrace{b_3, c_3}^{Y_3}\}}_{Y_C}.$$

On définit l'interprétation I des variables booléennes par :

$$\forall u \in U \quad I(u) := \begin{cases} \mathcal{V} & \text{si } u \in Y_U. \\ \mathcal{F} & \text{si } \bar{u} \in Y_U. \end{cases}$$

Il reste à s'assurer que chaque clause C_j contient au moins un littéral de Y_U , autrement dit qu'un sommet au moins des trois sommets a_j , b_j ou c_j est connecté à un sommet de Y_U . Par construction, chaque clause/trio C_j contient un sommets qui n'appartient pas à Y_i (les sommets c_1 , b_2 et a_3 la figure 19) et l'arc qui le relie à un duo (en gras) est donc nécessairement couvert par le littéral du duo qui appartient à Y_U (par $\bar{u}_2$ pour b_2 et a_3 et par $\bar{u}_3$ pour c_1).

Montrons pour finir que cette transformation est polynomiale. On dénombre aisément le nombre de sommets et d'arcs du graphe : $|X| = 2n + 3m$ et $|V| = n + 6m$ et il est évident que sa construction se fait en temps $O(n + m)$. $\square$

Théorème 12. Soit $G = (X, V)$ un graphe et $Y \subseteq X$. Les trois assertions suivantes sont équivalentes :

- (1) Y est une couverture par les sommets.
- (2) $X \setminus Y$ est un ensemble de sommets indépendants.

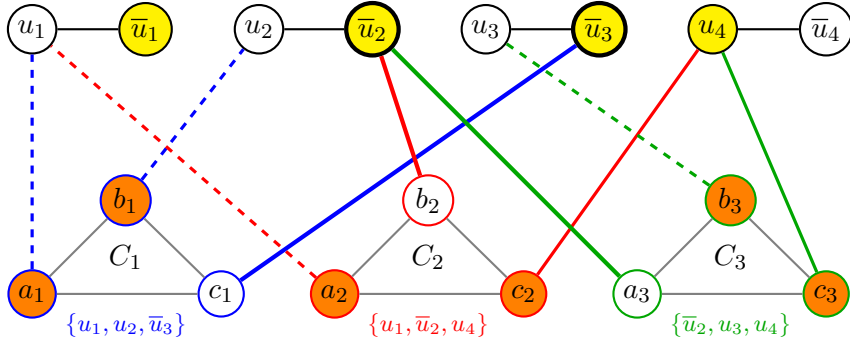


FIGURE 19. L'interprétation $I(\bar{u}_1) = I(\bar{u}_2) = I(\bar{u}_3) = I(u_4) = \mathcal{V}$ est fixée par la couverture $Y = Y_U \cup Y_C$.

(3) $X \setminus Y$ est une clique pour le graphe $\bar{G} = (X, \bar{V})$ où $\bar{V} := X^2 \setminus V$.

Démonstration. Nous allons montrer que $(1) \Rightarrow (2) \Rightarrow (3) \Rightarrow (1)$, les équivalences sont obtenues par transitivité de l'implication logique. Pour illustrer la preuve, on considère le graphe de la figure 20 avec les ensembles de sommets et les arcs suivants

$$X := \{1, 2, 3, 4, 5, 6\}$$

$$V = \{(1, 2), (1, 3), (1, 4), (2, 4), (3, 4), (1, 5), (3, 5), (5, 6)\}$$

On vérifie aisément que $Y := \{1, 4, 5\}$ est une couverture de G et que $\bar{Y} = X \setminus Y = \{2, 3, 6\}$ est un ensemble de sommets indépendants de G et une clique de $\bar{G}$. D'autre part, on a

$$\bar{V} = \{(1, 6), (2, 3), (2, 5), (2, 6), (3, 6), (4, 5), (4, 6)\}.$$

(1) $\Rightarrow$ (2) Par hypothèse, Y est une couverture de G . Soit x et y deux sommets du complémentaire $\bar{Y}$. Si ces deux sommets étaient connectés, i.e. si $(x, y) \in V$ alors on aurait $(x \in Y) \vee (y \in Y)$ ce qui est absurde puisque $x \notin Y$ et $y \notin Y$.

(2) $\Rightarrow$ (3) Puisqu'aucun couple d'éléments de $\bar{Y}$ n'est connecté, par définition, il le sont tous dans le graphe complémentaire, autrement dit, ils forment une clique.

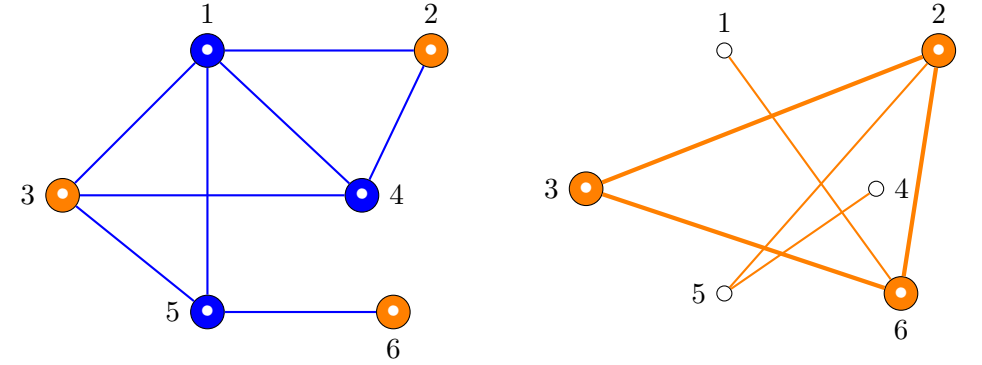


FIGURE 20. À gauche : un graphe $G = (X, V)$ et une couverture Y . À droite : le graphe complémentaire $\bar{G} = (X, \bar{V})$, un ensemble de sommets indépendants $\bar{Y}$ du graphe G et une clique du graphe $\bar{G}$.

(3) $\Rightarrow$ (1) On sait que $\bar{Y}$ constitue une clique dans le graphe complémentaire $\bar{G} = (X, \bar{V})$. Montrons que Y est une couverture du graphe $G = (X, V)$. Soit $(x, y) \in V$, il faut montrer que $(x \in Y) \vee (y \in Y)$. Par l'absurde, on suppose que $(x \in \bar{Y}) \wedge (y \in \bar{Y})$ autrement dit x et y appartiennent à la clique du graphe complémentaire, i.e. $(x, y) \in \bar{V} \Leftrightarrow (x, y) \notin V$, ce qui est absurde. $\square$

Corollaire. On a l'équivalence suivante : $\mathbf{VC} \stackrel{P}{\propto} \mathbf{INDSET} \stackrel{P}{\propto} \mathbf{CL}$. Ces trois problèmes sont donc NP-complets.

Démonstration. Une couverture Y de taille $\leq K$ du graphe $G = (X, V)$ se transforme en un ensemble de sommets indépendants $\bar{Y}$ de taille $\geq n - K$ en $O(n)$ où $n = |X|$, donc $\mathbf{VC} \stackrel{P}{\propto} \mathbf{INDSET}$. Ce même ensemble Y constitue une clique de taille $\geq n - K$ pour le graphe complémentaire $\bar{G}$ qui se construit en temps $O(n)$ également, d'où $\mathbf{INDSET} \stackrel{P}{\propto} \mathbf{CL}$. On construit le graphe G à partir du graphe $\bar{G}$ en temps linéaire en $O(n)$ et on transforme une clique $\bar{Y}$ de $\bar{G}$ en une couverture Y de G toujours en $O(n)$, soit $\mathbf{CL} \propto \mathbf{VC}$. Le problème $\mathbf{VC}$ étant NP-complet, on peut conclure. $\square$

Théorème 13. Le problème 3-COL du 3-coloriage est NP-complet.

Démonstration. Le problème est dans la classe NP. En effet, si l'on fournit un 3-coloriage en guise de certificat, il suffit de parcourir l'ensemble des arcs (x, y) du graphe et de vérifier que x et y ont des couleurs différentes tout en comptabilisant le nombre de couleurs distinctes utilisées pour colorier les différents sommets. Le nombre d'arcs m est majoré par n^2 où $n = |X|$ est le nombre de sommets, l'algorithme est linéaire en m donc polynomial en n et m .

Nous allons prouver que $\mathbf{3-SAT} \stackrel{P}{\approx} \mathbf{3-COL}$. On considère (U, C) une instance de $\mathbf{3-SAT}$ où $U = \{u_1, \dots, u_n\}$ est l'ensemble des n variables booléennes et $C = \{C_1, \dots, C_m\}$ est l'ensemble des m clauses. On note $G = (X, V)$ l'instance de $\mathbf{3-COL}$ à construire à partir de (U, C) . Pour réaliser un 3-coloriage nous utiliserons les 3 couleurs noir, gris et blanc.

On crée deux groupes de sommets, le premier est associé aux variables booléennes u_i , le second aux clauses C_j de l'instance de $\mathbf{3-SAT}$, nous verrons plus loin comment les sommets de ces deux groupes sont connectés entre eux.

Groupe 1 : À chaque variable $u_i \in U$, on associe un duo $U_i := \{u_i, \bar{u}_i\}$ de sommets u_i et $\bar{u}_i$ reliés par l'arc $(u_i, \bar{u}_i)$ (cf. graphe à gauche dans la figure 21).

Groupe 2 : À chaque clause $C_j = \{a_j, b_j, c_j\}$, on associe une grappe $X_j := \{k_j, l_j, m_j, n_j, o_j, v_j\}$ de 6 sommets reliés par les arcs $T_j := \{(o_j, v_j), (k_j, l_j), (l_j, n_j), (o_j, n_j), (v_j, n_j), (k_j, m_j), (l_j, m_j)\}$. On connecte les trois sommets a_j, b_j et c_j de la clause C_j (qui sont donc trois des $2n$ sommets associés aux littéraux u_i pour créer les n duos précédent) — à cette grappe, via les arcs (c_j, o_j) , (b_j, k_j) et (a_j, m_j) matérialisés en traitillés dans le graphe au centre de la figure 21.

Les sommets k_j, l_j, m_j, n_j et o_j deviendront rapidement accessoires et pour simplifier la représentation du graphe, on résumera la grappe X_j en la codant à l'aide du schéma triangulaire à droite de la figure 21.

On achève la construction en rajoutant deux derniers sommets S et P reliés par un arc : le sommet « source » S est également connecté à chacun des $2n$ sommets « littéraux » u_i et $\bar{u}_i$ du groupe 1 et le sommet « puit » P est connecté à toutes les « sorties » v_j du groupe 2. On a donc construit le

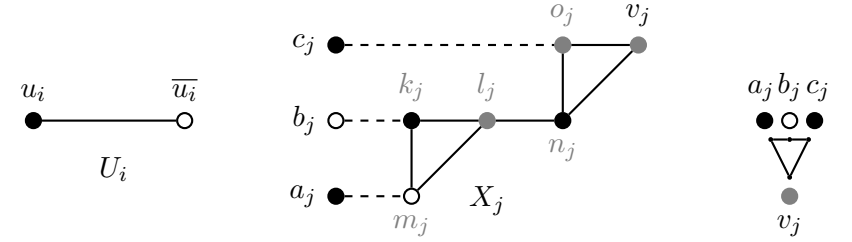


FIGURE 21. À gauche : un duo U_i . Au centre : une grappe X_j . À droite : notation condensée de la grappe.

graphe $G = (X, V)$ avec les sommets et les arcs suivants :

$$X := \left(\bigcup_{i=1}^n U_i \right) \cup \left(\bigcup_{j=1}^m X_j \right) \cup \{S, P\}$$

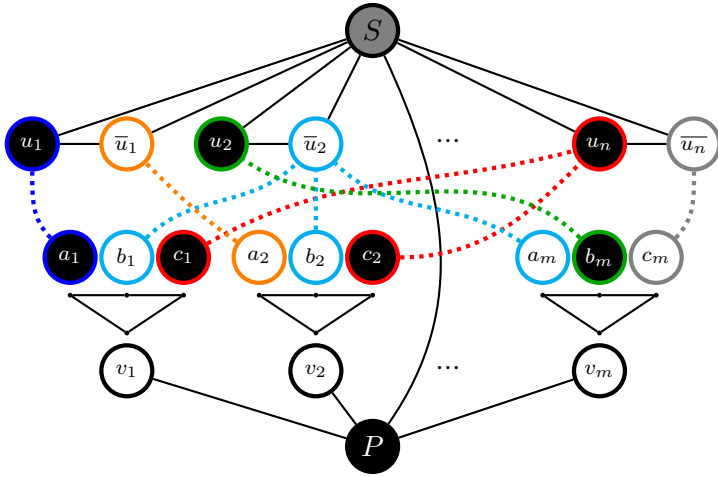
$$V := \left(\bigcup_{i=1}^n \{(u_i, \bar{u}_i), (S, u_i), (S, \bar{u}_i)\} \right) \cup \left(\bigcup_{j=1}^m (T_j \cup \{(v_j, P)\}) \right) \cup \{(P, S)\}$$

Ce graphe est représenté en figure 22. Dans cette figure et pour faciliter la compréhension, on a volontairement distingué les sommets/littéraux u_i ou $\bar{u}_i$ des sommets/littéraux a_j, b_j et c_j alors qu'ils sont confondus. Tous les sommets reliés par des pointillés de même couleur ne font qu'un. Par exemple, les sommets c_1, c_2 et u_n sont confondus pour la clause $C_1 = \{u_1, \bar{u}_2, u_n\}$.

Nous allons à présent établir un résultat important qui sera utilisé pour prouver que la transformation respecte bien l'équivalence entre la satisfaisabilité de la clause C_j et l'existence d'un 3-coloriage de la grappe associée.

Lemme 10. *Considérons la grappe liée à la clause C_j avec des sommets a_j, b_j et c_j noirs ou blancs.*

- (1) *Si les trois entrées sont noires, il existe un 3-coloriage de la grappe uniquement si la sortie v est noire.*
- (2) *Si les trois entrées ne sont pas identiquement noires, il existe un 3-coloriage de la grappe tel que la sortie v soit noire.*

FIGURE 22. Instance du problème **3-COL**.

Démonstration. (1) Supposons que les trois sommets a_j , b_j et c_j soient noirs. Les sommets k_j et m_j ne peuvent être que gris et blanc (ou réciproquement) car ils sont adjacents, et le sommet l_j est donc nécessairement noir. Les sommets z_j et l_j étant noirs, le même raisonnement prouve que o_j et n_j sont gris et blanc (ou réciproquement) et finalement v_j ne peut-être que noir.

(2) Il reste $2^3 - 1 = 7$ combinaisons de couleurs possibles pour les sommets a_j , b_j et c_j s'ils ne sont pas tous noirs. L'une de ces combinaisons a été traitée dans la figure 21, les autres sont laissées en exercice. $\square$

Montrons que si l'instance de **3-SAT** est satisfaisable alors le graphe admet un 3 coloriage. Si l'instance de **3-SAT** est satisfaisable, le sommet u_i est blanc et le sommet $\bar{u}_i$ est noir ou réciproquement et ceci impose au sommet source d'être gris. D'autre part, chaque clause à trois littéraux étant satisfaite, l'un au moins des trois littéraux doit être vrai, i.e. l'un des trois sommets a_i , b_i et c_i est blanc. D'après le lemme, il est possible de colorier les sommets internes de la grappe afin que le sommet v_i soit blanc. Ceci impose au puit P d'être gris ou noir, mais comme il est connecté à la source S en gris, il ne reste plus que P noir.

Réciproquement, si l'on dispose d'un trois coloriage on peut supposer que P est noir et S est gris. En effet, il est évident que n'importe quelle permutation des trois couleurs d'un 3-coloriage est encore un 3-coloriage. Chaque littéral u et sa négation $\bar{u}$ étant reliés avec S , l'un des deux est blanc et l'autre noir. Dans ce cas les sommets v_i sont gris ou blancs et ceci impose d'après la question précédente que l'un au moins des littéraux a_j , b_j et c_j est blanc (sans quoi v_j serait obligatoirement noir), autrement dit la clause associée est satisfaite et la table de vérité est fixée par les couleurs des littéraux.

Montrons pour finir que cette transformation est polynomiale. Comptons le nombre de sommets. Il y a n duos de littéraux, soit $2n$ sommets, 6 sommets pour chacune des m grappes, soit $6m$ sommets et la source S et le puit P . On a donc

$$|X| = 2n + 6m + 2.$$

Pour les arcs, on a $3n$ arcs pour connecter les n duos U_i et la source S à chaque littéral. Il faut $11m$ arcs pour connecter les sommets des m grappes et relier ces grappes aux littéraux des duos et au puit P et un dernier arc pour le relier à la source S . On a donc

$$|V| = 3n + 11m + 1$$

Avec un schéma d'encodage raisonnable, la construction d'un élément du graphe pour une variable booléenne ou une clause se fait en temps constant. La transformation globale est donc linéaire en n et m . $\square$

Exercice 25 Démontrez le point (2) du lemme pour les 6 combinaisons restantes de coloriage (en noir et blanc) des 3 sommets a_j , b_j et c_j .

Proposition 8. Le problème **XC** de la couverture exacte est NP-complet.

Démonstration. Montrons que **XC** $\in$ NP. Soit (E, S) une instance de **XC** et soit $P \subseteq S$ le certificat. Il est aisé de vérifier que P est une partition (couverture exacte) de l'ensemble E . On suppose, par exemple, que S est codée par une liste de listes d'éléments de E et que $P \subseteq S$ est codée par la liste de tous les indices i tels que $S[i] \in P$. Pour chaque partie $S[i] \in P$, on parcourt ses éléments $x \in S[i]$ en s'assurant tout d'abord que $x \in E$, sinon P n'est pas une couverture exacte, puis en éliminant x de E , i.e. $E \leftarrow E \setminus \{x\}$.

La vérification s'achève une fois la dernière partie $S[i]$ parcourue et que $E = \emptyset$. Cet algorithme est en $O(|S| \cdot |E|)$.

Nous allons montrer que $\mathbf{3-COL} \stackrel{P}{\propto} \mathbf{XC}$. Notons $G = (X, V)$ une instance de $\mathbf{3-COL}$ avec $n := |X|$ sommets et $m := |V|$ arcs, et (E, S) l'instance de $\mathbf{XC}$ que nous allons construire à partir de G de manière à ce que E admette une partition (couverture exacte) si et seulement si G admet un 3-coloriage. L'ensemble des couleurs est $C := \{R, V, B\}$ codant **R**ouge, **V**ert et **B**leu.

Pour tout sommet $x \in X$, on désigne par

$$\mathcal{V}(x) := \{y \in X \mid \{x, y\} \in V\} \quad (29)$$

l'ensemble des sommets *voisins* de x . Notons que le graphe n'étant pas orienté, $y \in \mathcal{V}(x) \Leftrightarrow x \in \mathcal{V}(y)$. Pour chaque élément $x \in X$ et chacune des trois couleurs $c \in C$, on définit un ensemble S_x^c contenant $1 + |\mathcal{V}(x)|$ éléments :

$$\begin{aligned} S_x^R &:= \{x_R\} \cup \bigcup_{y \in \mathcal{V}(x)} \{y_x^R\}, \\ S_x^V &:= \{x_V\} \cup \bigcup_{y \in \mathcal{V}(x)} \{y_x^V\}, \\ S_x^B &:= \{x_B\} \cup \bigcup_{y \in \mathcal{V}(x)} \{y_x^B\}. \end{aligned}$$

Par construction, X et les $3n$ ensembles S_x^c , $(x, c) \in X \times C$ sont deux-à-deux disjoints. Les trois ensembles S_x^c , $c \in C$ sont représentés dans la figure 23 pour le sommet $x = a$ de voisins $\mathcal{V}(a) = \{b, c\}$. L'ensemble E réunit tous les éléments de X ainsi que tous les éléments des S_x^c :

$$E := X \sqcup \left(\bigsqcup_{(x,c) \in X \times C} S_x^c \right) \quad (30)$$

L'ensemble S contient toutes les parties S_x^c ainsi que deux groupes de paires d'éléments de E . Le premier groupe est constitué de n sous-groupes de trois paires $\{x, x_R\}$, $\{x, x_V\}$, $\{x, x_B\}$ pour $x \in X$ matérialisées par les arcs en traitillés dans la figure 23 pour le sommet $x = a$. Le deuxième groupe contient les paires reliant l'élément y_x^c de la partie S_x^c à l'élément $x_y^{c'}$ de la partie $S_y^{c'}$ pour tout $x \in X$ et tout couple de couleurs *distinctes* c et c' . On

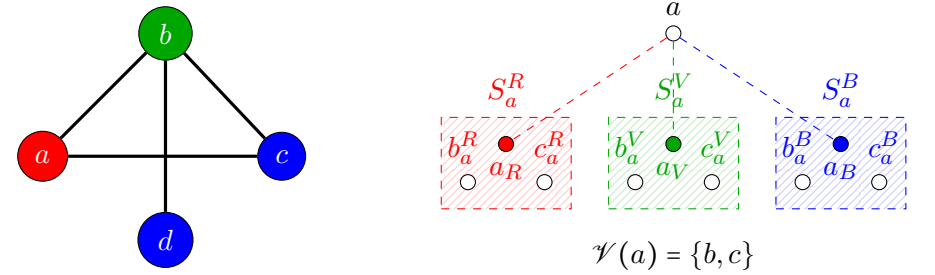


FIGURE 23. À gauche : une instance de $\mathbf{3-COL}$. À droite : les parties S_a^R , S_a^V , S_a^B , $\{a, a_R\}$, $\{a, a_V\}$ et $\{a, a_B\}$ de E dans S .

a donc

$$S := \bigcup_{(x,c) \in X \times C} \left(S_x^c \cup \underbrace{\{x, x_c\}}_{\in \text{gr. 1}} \cup \left(\bigcup_{\substack{y \in \mathcal{V}(x) \\ c' \in C \setminus \{c\}}} \underbrace{\{y_x^c, x_y^{c'}\}}_{\in \text{gr. 2}} \right) \right). \quad (31)$$

Pour alléger le graphique et les écritures, les éléments x_c sont matérialisés par un simple point de couleur c et les éléments y_x^c sont simplement notés y dans la couleur c , la référence à l'élément x étant évidente. Le schéma de la figure 24 montre l'instance de $\mathbf{XC}$ associée à l'instance de $\mathbf{3-COL}$ considérée dans la figure 23.

Avant de prouver que l'instance E de $\mathbf{XC}$ admet une partition $P \subseteq S$ si et seulement si l'instance G de $\mathbf{3-COL}$ admet un 3-coloriage, remarquons que :

- (1) Les ensembles S_x^c sont deux-à-deux disjoints.
- (2) Pour chaque $x \in X$, une paire $\{x, x_R\}$ ou $\{x, x_V\}$ ou $\{x, x_B\}$ exactement doit appartenir à la partition P .
- (3) Si $S_x^c \in S$ n'appartient pas à la partition P alors P doit contenir une seule des deux paires $\{y_x^c, x_y^{c'}\}$ avec $c' \in C \setminus \{c\}$ pour chaque $y \in \mathcal{V}(x)$.

Supposons que le graphe $G = (X, V)$ admette un 3-coloriage $\nu : X \rightarrow C$. Pour tout $x \in X$, on inclut dans la partition P :

- (1) Les deux parties S_x^c de couleurs *différentes* de $\nu(x)$, sur fond uni dans la figure 24 alors que celle de couleur $\nu(x)$ est sur fond hachuré.

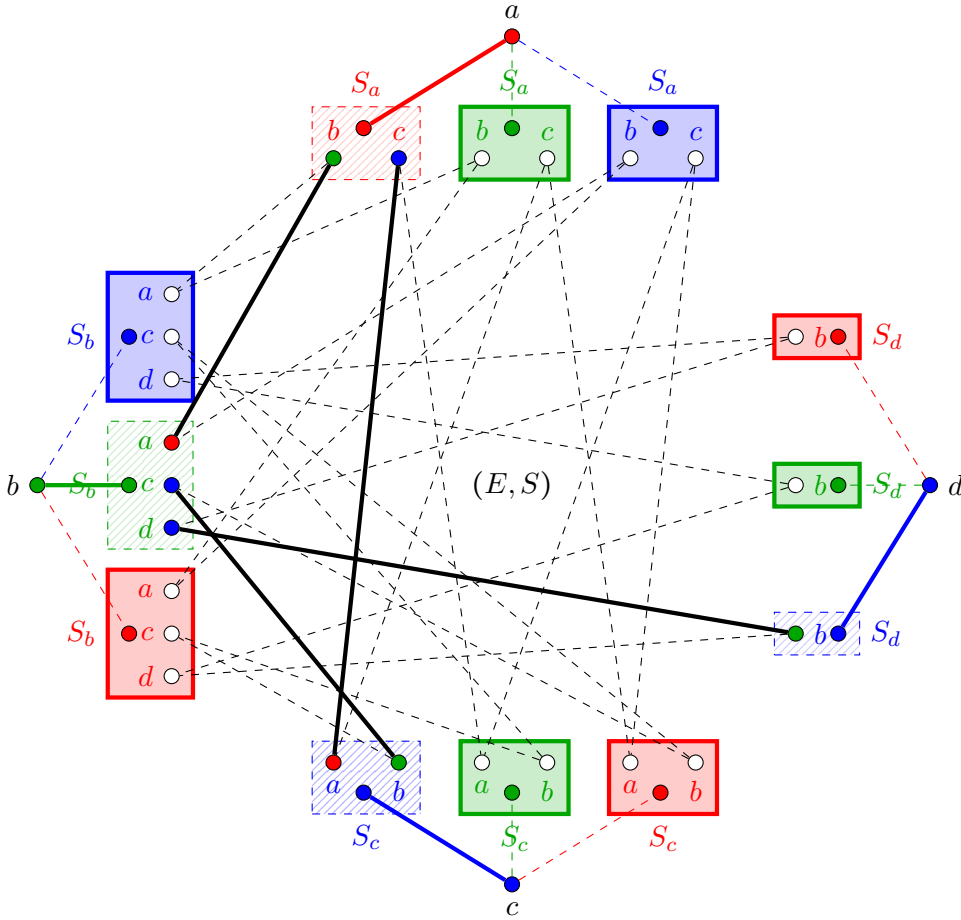


FIGURE 24. L'instance (E, S) associée au graphe $G = (X, V)$ et la **partition** associée au 3-coloriage de la figure 23.

- (2) La paire $\{x, x_{\nu(x)}\}$ recouvrant x et $x_{\nu(x)} \in S_x^{\nu(x)}$, en trait plein de couleur $\chi(x)$ dans la figure 24.
- (3) Il reste donc à recouvrir dans $S_x^{\nu(x)}$ les $|\mathcal{V}(x)|$ voisins $y_{\nu(x)}^{\nu(x)}$ où $y \in \mathcal{V}(x)$, ce qui est réalisé par les paires $\{y_{\nu(x)}^{\nu(x)}, x_{\nu(y)}^{\nu(y)}\}$ en traits pleins noirs dans la figure 24 reconstituant ainsi le graphe G .

Ces parties couvrent bien tous les éléments de E et sont deux-à-deux disjointes formant ainsi une partition de E .

Réciproquement, donnons nous une partition P de E et construisons un 3-coloriage de G . Chaque élément $x \in X$ est nécessairement couvert par une seule des 3 paires $\{x, x_c\} \in P$ recouvrant par la même occasion l'élément x_c de la partie S_x^c . On fixe alors la couleur $\nu(x) := c$. Montrons que ν définit un 3-coloriage de G , i.e. que pour tout $(x, y) \in V$ alors $\nu(x) \neq \nu(y)$. Pour tout $x \in X$, les deux autres paires $\{x, x_{c'}\}$, $c' \neq \nu(x)$ ne pouvant plus être utilisées, les deux éléments $x_{c'}$ ne peuvent plus être couverts que par les parties $S_{x'}^{c'}$, $c' \neq \nu(x)$ qui restent les seules à les contenir et couvrent du même coup les éléments $y_{x'}^{c'}$, $c' \neq \nu(x)$ pour $y \in \mathcal{V}(x)$. Aucune paire connectée aux éléments de ces deux parties ne peut donc plus faire partie de P et les paires connectées à $S_x^{\nu(x)}$ ont des éléments de couleurs différentes par construction.

Exercice 26 On se donne un graphe $G = (X, V)$ non-orienté et sans boucle. On rappelle que le *degré* $d(x)$ d'un sommet $x \in X$ est le nombre de ses voisins, i.e. $d(x) := |\mathcal{V}(x)|$ où $\mathcal{V}$ est défini en (29). Vérifiez que la somme des degrés des sommets est égale à $2|V|$, i.e.

$$\sum_{x \in X} d(x) = 2|V|. \quad (32)$$

Montrons que cette transformation est polynomiale. On a

$$\forall (x, c) \in X \times C \quad |S_x^c| = 1 + d(x). \quad (33)$$

Les ensembles X et S_x^c , $(x, c) \in X \times C$ formant une partition de E (cf. (30)), la formule de sommation nous donne

$$\begin{aligned} |E| &= |X| + \sum_{(x,c) \in X \times C} |S_x^c| \\ &= n + \sum_{x \in X} \sum_{c \in C} |S_x^c| \\ &= n + \sum_{x \in X} 3(1 + d(x)) \quad \text{d'après (33)} \\ &= 4n + 6m \quad \text{d'après (32)} \end{aligned}$$

Dans un premier temps, on dénombre $3n$ paires $\{x, x_c\}$ pour $(x, c) \in X \times C$. Dans un deuxième temps, on dénombre $2d(x)$ arcs issus de la partie S_x^c pour

tout $(x, c) \in X \times C$, soit $d(x)$ paires, sachant que chaque arc est compté deux fois. On a donc au total

$$\begin{aligned}
 |S| &= 3n + \sum_{(x,c) \in X \times C} d(x) \\
 &= 3n + \sum_{x \in X} \sum_{c \in C} d(x) \\
 &= 3n + 3 \sum_{x \in X} d(x) \\
 &= 3n + 6|V| \quad \text{d'après (32)} \\
 &= 3n + 6m.
 \end{aligned}$$

La transformation est bien polynomiale en $O(n + m)$. $\square$

13. ANNEXE : LA MACHINE RAM

La *machine RAM*, acronyme de *Register Addressable Memory*²⁴, est un modèle abstrait de calcul introduit dans les années 1960. Il avait pour objectif de fournir un outil d'étude des algorithmes plus proche des ordinateurs que ne l'étaient les modèles abstraits déjà proposés comme les fonctions récursives, le λ -calcul ou encore la machine de Turing, ces modèles ayant été élaborés à une époque où les ordinateurs tels que nous les connaissons n'existaient pas encore. Même si l'écriture d'algorithmes sur la machine RAM reste fastidieuse, son « langage » de programmation s'apparente aux langages d'assemblage plus familiers des informaticiens²⁵

Cette machine est constituée de 4 éléments principaux :

- (1) Une *bande d'entrée* (E) segmentée en cellules qui contiennent des entiers relatifs, accessible uniquement en *lecture* et de manière séquentielle.
- (2) Une *bande de sortie* (S) segmentée en cellules qui contiennent des entiers relatifs, accessible uniquement en *écriture* et de manière séquentielle.
- (3) Une *mémoire* (R) indexée segmentée en *registres* $R_0, R_1, \dots$ qui contiennent des entiers relatifs. Chaque registre est accessible directement via son *adresse* spécifiée dans le *registre de sélection mémoire* (SM).

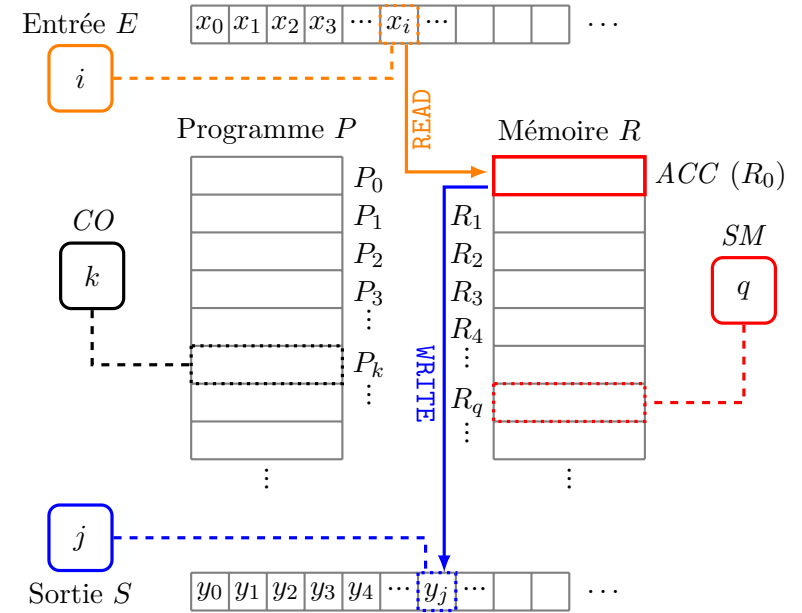


FIGURE 25. Vision schématisée de la machine RAM

- (4) Un *programme* (P), i.e. une séquence d'instructions codées par des couples (code opération, adresse) et indexée par le *compteur ordinal* (CO).

On charge (virtuellement) les instructions du programme dans le bloc programme et on saisit (virtuellement) les données à traiter sur la bande d'entrée.

Ces données sont encodées sous formes d'entiers suivant un schéma d'encodage arbitraire. Les instructions P_k du programme sont décodées séquentiellement. Pour cela, le compteur ordinal contient l'adresse de la prochaine instruction à décoder, initialement 0. Après qu'une instruction a été décodée, le compteur ordinal est incrémenté pour passer à l'instruction suivante, sauf si l'instruction est une *rupture de séquence*, auquel cas son rôle est précisément de modifier la valeur du compteur ordinal. La machine s'arrête après l'instruction **STOP**.

Les données à traiter sont chargées dans la mémoire à l'aide de l'instruction de lecture **READ** qui copie le contenu de la cellule courante de la bande

24. plus parlant que *Random Access Memory* pour des francophones.

25. Un simulateur est disponible ici : <https://zanotti.univ-tln.fr/RAM/#schema>.

d'entrée dans l'accumulateur (R_0) et les résultats des calculs sont renvoyés séquentiellement sur la bande de sortie à l'aide de l'instruction d'écriture **WRITE**.

Type	Instruction	Signification
Entrées/Sorties	READ WRITE	$ACC \leftarrow e_i, i \leftarrow i + 1$ $s_j \leftarrow ACC, j \leftarrow j + 1$
Affectations	LOAD #n LOAD n LOAD @n STORE n STORE @n	$ACC \leftarrow n$ $ACC \leftarrow R[n]$ $ACC \leftarrow R[R[n]]$ $R[n] \leftarrow ACC$ $R[R[n]] \leftarrow ACC$
Arithmétiques	ADD n SUB n MUL n DIV n MOD n INC n DEC n	$ACC \leftarrow ACC + R[n]$ $ACC \leftarrow ACC - R[n]$ $ACC \leftarrow ACC \times R[n]$ $ACC \leftarrow ACC \div R[n]$ $ACC \leftarrow ACC \% R[n]$ $R[n] \leftarrow R[n] + 1$ $R[n] \leftarrow R[n] - 1$
Ruptures de séquence	JUMP n JUMZ n JUML n JUMG n STOP NOP	$CO \leftarrow n$ $CO \leftarrow n$ si $ACC = 0$ $CO \leftarrow n$ si $ACC < 0$ $CO \leftarrow n$ si $ACC > 0$ arrêt du programme No Operation

TABLE 3. Instructions de la machine RAM

On dispose de l'ensemble des registres R_i de la mémoire pour y stocker des résultats (le contenu du registre R_i est noté $R[i]$). Le registre R_0 a un statut particulier, c'est l'*accumulateur* (ACC). Une opération arithmétique remplace le contenu de l'accumulateur par le résultat de l'opération entre l'accumulateur et le contenu d'un registre. La plupart des ruptures de séquence dépendent du contenu de ce registre.

À l'exception des instructions **READ**, **WRITE**, **STOP** et **NOP**, une instruction est un couple **CODOP adr** constitué d'un *code opération* et d'une *adresse*.

L'adresse est soit celle d'une cellule de la mémoire, soit celle d'une cellule du programme dans le cas d'une rupture de séquence.

L'instruction **NOP** ne fait « rien ». Elle peut être insérée entre des instructions du programme en prévention pour « recaler » des sauts en cas de modification du code.

Le tableau 3 regroupe les différentes instructions possibles. Les opérations arithmétiques se déclinent en adressage absolu et en adressage relatif avec **#n** et **@n** pour travailler respectivement avec la valeur n et la valeur $R[R[n]]$. Les adresses pour les ruptures de séquence peuvent également être relatives, par ex. l'instruction **JUMZ @3** fera sauter le programme à l'instruction dont le numéro est contenu dans le registre R_3 .

Exemples. L'algorithme ci-dessous calcule la partie entière de la moyenne arithmétique des valeurs saisies sur la bande d'entrée. Par convention la valeur nulle sert de marqueur pour la fin des données à lire sur la bande d'entrée. Le registre R_1 contient le nombre de valeurs non-nulles lues et le registre R_2 la somme des valeurs non-nulles lues.

```

0 | LOAD #0      ; ACC ← 0
1 | STORE 1     ; R[1] ← ACC
2 | STORE 2     ; R[2] ← ACC
3 | READ        ; ACC ← ENTREE[I++]
4 | JUMZ 9      ; SI ACC = 0 SAUTER A INSTRUCTION #9
5 | ADD 2       ; ACC ← ACC + R[2]
6 | STORE 2     ; R[2] ← ACC
7 | INC 1       ; R[1] ← R[1] + 1
8 | JUMP 3      ; SAUTER A INSTRUCTION #3
9 | LOAD 2      ; ACC ← R[2]
10 | DIV 1      ; ACC ← ACC / R[1]
11 | WRITE      ; SORTIE[J++] ← ACC
12 | STOP      ; ARRET

```

L'algorithme suivant cherche la plus grande valeur parmi celles qui sont fournies en entrée. Par convention la valeur nulle sert de marqueur pour la fin des données à lire sur la bande d'entrée. Le registre R_1 sert à mémoriser la plus grande valeur courante et le registre R_2 permet de conserver la dernière valeur lue. On suppose que la liste contient au moins une valeur, il y a donc au moins deux cellules de la bande d'entrée qui sont utilisées.

```

0 | READ      ; ACC ← ENTREE[I++]
1 | STORE 1   ; R[1] ← ACC
2 | READ      ; ACC ← ENTREE[I++]
3 | JUMZ 11   ; SI ACC = 0 SAUTER A INSTRUCTION #11
4 | STORE 2   ; R[2] ← ACC
5 | LOAD 1    ; ACC ← R[1]
6 | SUB 2     ; ACC ← ACC - R[2]
7 | JUMG 2    ; SI (R[2] - R[1] > 0) SAUTER A INSTRUCTION #2
8 | LOAD 2    ; ACC ← R[2]
9 | STORE 1   ; R[1] ← ACC
10 | JUMP 2   ; SAUTER A INSTRUCTION #2
11 | LOAD 1   ; ACC ← R[1]
12 | WRITE    ; SORTIE[J++] ← ACC
13 | STOP     ; ARRET

```

Exercice 27 En vous inspirant de la définition 3 de la machine de Turing, proposez une définition de la machine RAM.

14. ANNEXE : QUELQUES RAPPELS DE LOGIQUE PROPOSITIONNELLE

On se donne un ensemble de *variables propositionnelles*, i.e. des éléments de l'ensemble $\{\mathcal{V}, \mathcal{F}\}$ et les trois connecteurs logiques qui connectent une ou deux variables propositionnelles et dont la valeur logique dépend des valeurs de vérité de(s) variable(s) connectée(s) :

- (1) Le connecteur unaire $\neg$ de *négation* : si $u \in \{\mathcal{V}, \mathcal{F}\}$, on note sa négation $\neg u$ ou $\bar{u}$ pour plus de lisibilité des formules.
- (2) Le connecteur binaire de *conjonction* $\wedge$: si $u, v \in \{\mathcal{V}, \mathcal{F}\}$, on note $u \wedge v$ la conjonction de u et v et on lit u *et* v .
- (3) Le connecteur binaire de *disjonction* $\vee$: si $u, v \in \{\mathcal{V}, \mathcal{F}\}$, on note $u \vee v$ la disjonction de u et v et on lit u *ou* v .

On peut combiner plusieurs variables propositionnelles à l'aide de ces connecteurs pour composer des expressions logiques :

Définition 22. Une *formule propositionnelle* ou *expression bien formée* est définie inductivement par l'une des règles de construction suivantes :

- (1) $formule := x$ où x est l'une des variables propositionnelles
- (2) $formule := \mathcal{V}$

(3) $formule := \mathcal{F}$

(4) $formule := \neg formule$

(5) $formule := (formule \wedge formule)$

(6) $formule := (formule \vee formule)$

Les valeurs de vérité des formules sont fixées inductivement par les *tables de vérité* des connecteurs logiques. (cf. tables 4).

u	$\bar{u}$								
$\mathcal{V}$	$\mathcal{F}$	u	v	$u \wedge v$	u	v	$u \vee v$		
$\mathcal{V}$	$\mathcal{F}$	$\mathcal{F}$	$\mathcal{F}$	$\mathcal{F}$	$\mathcal{F}$	$\mathcal{F}$	$\mathcal{F}$		
$\mathcal{F}$	$\mathcal{V}$	$\mathcal{F}$	$\mathcal{V}$	$\mathcal{F}$	$\mathcal{F}$	$\mathcal{V}$	$\mathcal{V}$		
$\mathcal{F}$	$\mathcal{V}$	$\mathcal{V}$	$\mathcal{F}$	$\mathcal{F}$	$\mathcal{V}$	$\mathcal{F}$	$\mathcal{V}$		
$\mathcal{F}$	$\mathcal{V}$	$\mathcal{V}$	$\mathcal{V}$	$\mathcal{V}$	$\mathcal{V}$	$\mathcal{V}$	$\mathcal{V}$		

TABLE 4. Tables de vérité des connecteurs logiques.

Définition 23. On appelle *formule atomique* ou *atome* toute formule qui ne contient pas de sous-formule propre. On appelle *littéral* toute formule réduite à une variable propositionnelle x ou sa négation $\bar{x}$. Dans le premier cas, le littéral est dit *positif*, dans le second cas *négatif*.

Exemple 19. Si u_1 est une variable propositionnelle, u_1 ou $\bar{u}_1$ sont des littéraux, le premier est positif et le second négatif.

Définition 24. Si U est un ensemble de variables propositionnelles, on appelle *interprétation* toute application $I : U \rightarrow \{\mathcal{V}, \mathcal{F}\}$.

Une interprétation I d'un ensemble de variables propositionnelles fixe *de facto* la valeur de vérité d'une formule propositionnelle F de ces variables que l'on notera $I(F)$ par extension.

Définition 25. Deux formules F et G définies sur un ensemble U de variables propositionnelles sont dites *logiquement équivalentes* si et seulement si elles ont même valeur de vérité pour toute interprétation I des variables de U . Ceci définit une relation d'équivalence $\equiv$ sur l'ensemble des formules sur U . On note donc $F \equiv G$.

Exemple 20. Soit F et G les formules :

$$\begin{aligned} F &:= \bar{u}_2 \wedge ((u_1 \vee u_3) \wedge (u_1 \vee \bar{u}_3)) \\ G &:= u_1 \wedge \bar{u}_2 \end{aligned}$$

On a $F \equiv G$. Il suffit de faire la table de vérité des deux formules F et G pour les variables $\{u_1, u_2, u_3\}$ pour constater qu'elles ont la même valeur de vérité pour toutes les interprétations de ces variables. On peut également le montrer par le calcul :

$$\begin{aligned} \bar{u}_2 \wedge ((u_1 \wedge u_3) \vee (u_1 \wedge \bar{u}_3)) &\equiv \bar{u}_2 \wedge (u_1 \wedge (u_3 \vee \bar{u}_3)) \quad \text{distr. de } \wedge \text{ sur } \vee \\ &\equiv \bar{u}_2 \wedge (u_1 \wedge \mathcal{V}) \quad \text{tiers exclu} \\ &\equiv \bar{u}_2 \wedge u_1 \quad \mathcal{V} \text{ neutre de } \wedge \\ &\equiv u_1 \wedge \bar{u}_2 \quad \text{commutativité de } \wedge \end{aligned}$$

Proposition 9 (Lois de De Morgan). Soit u et v deux variables propositionnelles. Alors

$$\overline{(u \vee v)} \equiv \bar{u} \wedge \bar{v} \quad (34)$$

$$\overline{(u \wedge v)} \equiv \bar{u} \vee \bar{v} \quad (35)$$

Proposition 10 (Règle du Modus Ponens). Soit P et Q deux formules propositionnelles et I une interprétation. Alors

$$((I(P) = \mathcal{V}) \wedge (P \Rightarrow Q)) \Rightarrow (I(Q) = \mathcal{V}). \quad (36)$$

Définition 26. Une formule de la logique propositionnelle est dite **satisfaisable** s'il existe une interprétation I de ses variables propositionnelles telle que sa valeur de vérité soit $\mathcal{V}$.

Exemple 21. La formule propositionnelle F de l'exemple 20 est satisfaisable, par exemple avec l'interprétation $I(u_1) := \mathcal{V}$, $I(u_2) := \mathcal{F}$ et $I(u_3) := \mathcal{F}$.

Définition 27. On appelle **clause** toute formule propositionnelle qui est une disjonction de littéraux.

On supposera dans toute la suite et sans perdre en généralité, qu'une clause ne contient jamais plus de littéraux que de variables propositionnelles. En effet, d'une part l'idempotence $(u \vee u) \equiv u$ nous permet de ne considérer

que des clauses ne faisant jamais apparaître plusieurs fois le même littéral, et d'autre part l'absorption $u \vee \bar{u} \equiv \mathcal{V}$ nous permet de ne considérer que des clauses qui ne contiennent pas un littéral et son opposé, sans quoi la clause est une tautologie et ne définit aucune contrainte.

Définition 28. On appelle **forme normale conjonctive** (resp. **forme normale disjonctive**) toute formule propositionnelle qui est une conjonction (resp. disjonction) de clauses.

Exemple 22. La formule $u_1 \vee \bar{u}_2 \vee u_3$ est une clause. La formule $(u_1 \vee \bar{u}_2 \vee u_3) \wedge (u_1 \vee \bar{u}_3)$ est sous forme normale conjonctive.

Par convention une clause est décrite simplement par l'ensemble de ses littéraux, la clause de l'exemple ci-dessus s'écrirait donc $\{u_1, \bar{u}_2, u_3\}$. On peut démontrer que toute formule propositionnelle est logiquement équivalente à une forme normale conjonctive. Il existe même une forme normale conjonctive dans laquelle toute clause fait apparaître chacune des variables booléennes à travers son littéral positif ou son littéral négatif, c'est la **forme normale conjonctive canonique**.

Remarque. La conversion d'une formule arbitraire en une forme normale conjonctive engendre parfois une croissance exponentielle du nombre de littéraux. On dispose néanmoins d'un algorithme linéaire, la **transformation de Tseitin**, qui fournit une forme normale conjonctive qui est satisfaisable si et seulement si la formule initiale est satisfaisable, mais au prix de variables supplémentaires.

15. ANNEXE : MINI LEXIQUE SUR LES GRAPHS

Définition 29. Un **graphe orienté** est un couple $G = (X, V)$ où X est un ensemble de **sommets** et $V \subseteq X \times X$ est l'ensemble des **arcs**.

Les sommets x et y sont appelés les **extrémités** de l'arc (x, y) . Le sommet x est appelé le **prédécesseur** de y et y le **successeur** de x . L'ensemble des arcs définit implicitement une **correspondance** $\Gamma : X \rightarrow X$ parfois notée Γ^+ et la correspondance réciproque Γ^- au lieu de Γ^{-1} . Un arc (x, x) est appelé une **boucle**. Un graphe orienté $G = (X, V)$ hérite des propriétés de la relation binaire $\mathcal{R}$ définie sur X par $x \mathcal{R} y$ si et seulement $(x, y) \in V$, réflexivité, symétrie, transitivité, etc.

Si l'orientation n'a pas d'importance, l'ensemble V est défini comme un sous-ensemble de paires $\{x, y\}$ et de singletons $\{x\}$ de X , donc un sous-ensemble de $\mathcal{P}_2(X) \cup \mathcal{P}_1(X)$. On parle alors d'*arête* au lieu d'arc et le graphe est dit *non orienté*. On appelle *complémentaire* d'un graphe $G = (X, V)$ le graphe $\bar{G} := (X, \bar{V})$ où $\bar{V}$ est le complémentaire de V dans $X \times X$ (ses arcs sont exactement ceux qui ne sont pas dans G). On appelle *graphe complet* ou *clique*, le graphe $G = (X, X \times X)$.

Dans un graphe orienté (resp. non orienté), une séquence de sommets telle que chaque couple de sommets consécutifs constitue un arc (resp. une arête) du graphe est appelée un *chemin* (resp. une *chaîne*); et si la séquence commence et se termine par le même sommet, on parle de *circuit* (resp. de *cycle*). Un chemin (resp. une chaîne) qui passe exactement une fois par chaque arc (resp. une arête) est appelé *chemin eulérien* (resp. une *chaîne eulérienne*) et un chemin (resp. une chaîne) qui passe exactement une fois par chaque sommet est appelé *chemin hamiltonien* (resp. *chaîne hamiltonienne*). La *longueur* d'un chemin (resp. d'une chaîne) est le nombre de ses arcs (resp. de ses arêtes).

Remarque. La terminologie des graphes non-orientés peut s'appliquer aux graphes orientés si l'on ne tient plus compte de l'orientation des arcs.

Soit $G := (X, V)$ un graphe. Le *graphe transposé* de G est le graphe $G^\top = (X, V^\top)$ défini en inversant le sens des arcs de V , autrement dit, $V^\top := \{(y, x) \mid (x, y) \in V\}$.

Soit $G := (X, V)$ un graphe. Un *sous-graphe* de G est un graphe $H = (Y, W)$ tel que

$$(Y \subseteq X) \wedge (\forall (x, y) \in Y^2 \ (x, y) \in W \Rightarrow (x, y) \in V).$$

Soit $Y \subseteq X$, on appelle *sous-graphe de G induit par Y* le sous-graphe $H = (Y, W)$ tel que

$$\forall (x, y) \in Y^2 \ (x, y) \in W \Leftrightarrow (x, y) \in V.$$

On dit que deux sommets x et y d'un graphe non-orienté sont *connectés*, ce que l'on note $x \sim y$, s'il existe une chaîne qui les relie. Cela définit trivialement une relation d'équivalence sur l'ensemble des sommets appelée *relation de connexité*. Les sous-graphes induits par les classes d'équivalence sont appelées *composantes connexes* du graphe et s'il n'en contient qu'une, il est dit *connexe*. Si le graphe est orienté, avec les mêmes définitions, on parlera

respectivement de sommets *faiblement connectés*, de *relation de connexité faible*, de *composantes faiblement connexes* et de graphe *faiblement connexe*.

On dit que deux sommets x et y d'un graphe orienté sont *connectés*, ce que l'on note $x \rightarrow y$, s'il existe un chemin qui relie x à y . Cette relation est encore réflexive et transitive mais plus nécessairement symétrique. On définit alors une relation de *connexité forte* entre sommets par $x \leftrightarrow y$ si et seulement si $(x \rightarrow y) \wedge (y \rightarrow x)$ qui est une relation d'équivalence. Les sous-graphes induits par ces classes sont appelées *composantes fortement connexes*. Un graphe qui ne contient qu'une seule composante fortement connexe est dit *fortement connexe*.

La *fermeture transitive* du graphe $G = (X, V)$ est le graphe $G_\Delta := (X, V_\Delta)$ dont les arcs sont ceux de V auxquels on a ajouté tous ceux que l'on peut déduire par transitivité, ce qui équivaut à dire qu'un arc (x, y) fait partie de la fermeture transitive si $x \rightarrow y$ en appliquant la transitivité de sommet en sommet sur ce chemin :

$$V_\Delta := \{(x, y) \in X^2 \mid x \rightarrow y\}.$$

BIBLIOGRAPHIE

- (1) *On Computable Numbers, With An Application To The Entscheidungsproblem*. A. M. Turing, 1936.
- (2) *Computers and Intractability. A Guide to the Theory of NP-Completeness*. Michael. R. Garey, David S. Johnson. WH. Freeman and Company, 1979.
- (3) *Computational complexity. A modern approach*. S. Arora, B. Barak, Cambridge University Press, 2009.
- (4) *Introduction to the Theory of Computation*. M. Sipser, Langage Learning, 2018.
- (5) *Calculabilité et décidabilité, une introduction*. J. Autebert, Masson, 1992.
- (6) *Computability : Computable Functions Logic and the Foundations of Mathematics*, R.L. Carnielli, W.A. Epstein, Chapman and Hall, 1990.

INDEX

- algorithme, 2
 - de Tarjan, 31
 - DPLL, 24
 - efficace, 11
- algorithmique, 2
- alphabet
 - d'entrée, 9
 - de travail, 9
- arbre
 - lexicographique, 4
- argument diagonal, 5
- atome, 44

- calcul, 2
- calculer, 10
- certificat, 14
- chaînette, 33
- Church-Turing
 - thèse, 3
- classe
 - NP, 15
 - NP-complet, 19
 - NP-difficile, 19
 - P, 13
- clause, 45
 - unitaire, 24
- conjecture
 - $P \neq NP$, 15
 - de Wolfram, 7
- connecteur
 - de conjonction, 44
 - de disjonction, 44
 - de négation, 44
 - et, 44
 - ou, 44
- correspondance, 45

- diagramme
 - des transitions, 9

- ensemble
 - au plus dénombrable, 5

- cardinal, 5
- de sommets indépendants, 27
- dénombrable, 5
- fini, 5
- infini, 5
- ensembles
 - équipotents, 4
- entier
 - composé, 15
- expression bien formée, 44

- fonction, 4
 - calculable, 4
 - de complexité
 - en temps, 11
 - de transition, 8
 - RAM-calculable, 5
 - Turing-calculable, 10
- forme normale
 - conjonctive, 45
 - canonique, 45
 - disjonctive, 45
- formule
 - atomique, 44
 - propositionnelle, 44
 - satisfaisable, 45

- graphe
 - arc
 - extrémité, 45
 - arête, 46
 - boucle, 45
 - chaîne, 46
 - eulérienne, 46
 - hamiltonienne, 46
 - longueur, 46
 - chemin
 - eulérien, 46
 - hamiltonien, 46
 - longueur, 46
 - clique, 46
 - complet, 46

- complémentaire, 46
- composantes
 - connexes, 46
 - faiblement connexes, 46
- connexe, 4, 46
 - fortement, 46
- cycle, 46
- d'implication, 29
 - arcs contraposés, 29
 - chemin contraposé, 30
- faiblement connexe, 46
- fermeture transitive, 46
- non orienté, 46
- orienté, 45
 - chemin, 46
 - circuit, 46
- quotient, 31
- sommet, 45
 - prédécesseur, 45
 - successeur, 45
- sommets
 - connectés, 46
 - faiblement connectés, 46
- sous-graphe, 46
 - induit, 46
- transposé, 46
- graphe orienté
 - arc, 45
- instance
 - négative, 13
 - positive, 13
- langage, 3
 - NP, 15
 - NP-complet, 19
 - NP-difficile, 19
 - P, 13
 - polynomial, 13
 - non-déterministe, 15
 - transformation, 18
 - polynomiale, 18
- littéral, 44
 - négatif, 44
 - positif, 44
 - pur, 24
- lois de De Morgan, 45
- machine
 - RAM
 - accumulateur, 43
 - adresse, 43
 - code opération, 43
 - compteur ordinal, 42
 - mémoire, 42
 - programme, 42
 - registre, 42
 - rupture de séquence, 42
 - de Turing, 8
 - bande, 7
 - entrée, 7
 - ruban, 7
 - sortie, 8
 - état, 8
 - RAM, 42
- machine de Turing
 - configuration, 9
 - instruction, 9
 - programme, 9
 - règle, 9
 - transition, 9
- Modus Ponens, 45
- modèle
 - automate fini déterministe, 7
 - de calcul, 3
 - complet, 3
 - règle 110, 7
 - système d'étiquetage cyclique, 7
 - Turing-complet, 7
- mot
 - vide, 3
- mots, 3
- oracle, 14
- ordre d'un élément d'un groupe, 17
- preuve, 14
- principe d'abstraction, 2

problème, 11
 2-SAT, 29
 3-SAT, 26
 complémentaire, 16
 de décision, 12
 de l'arrêt d'un programme, 6
 de l'ensemble de sommets indépendants, 27
 de la clique, 27
 de la couverture
 exacte, 28
 par les sommets, 26
 de la décidabilité, 6
 de la décomposition, 15
 de la partition, 28
 de la satisfaisabilité des clauses, 20
 à 2 littéraux, 29
 à 3 littéraux, 26
 données, 11
 du k -coloriage, 26
 du circuit hamiltonien, 27
 du mariage tri-dimensionnel, 26
 du Sudoku, 21
 du voyageur de commerce, 12, 27
 décidable, 4
 faisable, 12
 infaisable, 12
 instance, 11
 intractable, 12
 non-déterministe polynomial, 15
 NP-complet, 19
 NP-difficile, 19
 optimisation, 12
 P, 13
 paramètres, 11
 polynomial, 13
 SAT, 20
 solution, 12
 prédicat, 2
 collectivisant, 2

 Random Access Memory, 42
 Register Addressable Memory, 42
 relation
 d'ordre

 partiel, 31
 topologique, 31
 de connexité, 46
 faible, 46
 forte, 46
 règle
 déplacement, 8
 effacement, 8
 écriture, 8

 schéma
 d'encodage, 3
 de décodage, 3
 sommet
 degré, 41
 voisin, 40
 symbole
 blanc, 9

 table de vérité, 44
 théorie
 de l'approximation polynomiale, 2
 de la calculabilité, 2
 de la complexité, 2
 théorème
 de Lagrange, 17
 théorèmes de Gödel, 3
 transformation de Tseitin, 45
 tri topologique, 31

 variable
 interprétation, 44
 propositionnelle, 44

 équipotence, 4
 équivalence
 logique, 44
 polynomiale, 19
 état
 courant, 9
 d'acceptation, 9
 de refus, 9