Téléphones et documents interdits sur la table

Les exercices sont indépendants les uns des autres

Consignes

- ✓ Respecter les notations de l'énoncé ainsi que la numérotation des questions.
- ✓ Toutes les réponses doivent être *rédigées* sur la copie et non sur l'énoncé sauf indication contraire explicite.
- ✓ Seules les instructions vues en cours ou fournies par cet énoncé sont autorisées.
- ✓ Les algorithmes doivent être soigneusement *commentés*.

1. Représentation des nombres

Nombre entiers

- 1.1. Une puce possédant un registre (mémoire de travail) 8 bits est utilisée pour traiter des entiers naturels. Quel est le plus grand entier codé (donner sa valeur en base 10) ?
- 1.2. Un fichier informatique exemple.hex est ouvert avec un éditeur de texte. On voit alors des données de la forme 4C1F E79A... Que représentent ces données ? Quelle est la signification des lettres A à F ?
- 1.3. Codage des entiers relatifs sur 4 bits.

Rappels:

- ✓ les entiers de 0 à 7 sont codés en base 2 ;
- ✓ les entiers négatifs (sauf le plus petit d'entre eux) sont codés en inversant les bits de l'entier positif de même valeur absolue auquel on ajoute ensuite 1.

À l'aide de ce codage, effectuer les opérations suivantes sont et commenter les résultats :

2+3; 3+(-5).

Flottants

Virgule flottante en base 2

Un nombre x est représenté par son signe, sa mantisse et son exposant en base deux : $x = (-1)^s m 2^e$.

```
s est le signe (0 \Rightarrow \text{signe} + \text{et } 1 \Rightarrow \text{signe} -)
```

m est la mantisse (commence nécessairement par 1 en base 2) : 1,...

e est l'exposant.

On utilise une *mantisse normalisée*, c'est à dire qu'elle ne contiendra pas de 0 en tête (revient à modifier l'exposant) : le 1er chiffre est donc un 1 qui n'est donc pas représenté.

Codage biaisé des exposant

En général l'exposant est représenté de façon biaisée (décalée).

Le biais (décalage) doit être soustrait de la valeur codée pour obtenir la vraie valeur de l'exposant.

codage exposant = exposant + biais (décalage)

En règle générale, le biais d'un exposant sur n bits est 2^{n-1} -1.

Norme IEEE 754 simple précision

```
nombre de bits = 32
```

signe sur 1 bit

mantisse sur 23 bits (utilisés pour représenter les chiffres après la virgule, 1 devant la virgule non représenté) exposant sur 8 bits ($2^8 = 256$) avec un biais de 2^{8-1} -1=127

codage de 1 à 254 ⇒ valeurs de -126 à 127

(valeurs 0 et 255 réservées, cf. exceptions ci-dessous)

Cas particuliers / exceptions :

- ✓ Zéro \Leftrightarrow tous les bits de l'exposant et de la mantisse = 0
- \checkmark + ∞ /- ∞ (bits exposant = 1 et bits mantisse = 0) et NaN (not a number) (bits exposant = 1 et bits mantisse quelconques).

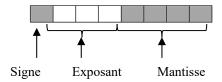
1.4. Commenter le calcul suivant (copie d'écran du shell interactif) :

In [1]: 0.7+0.1 == 0.8

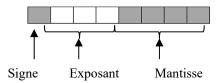
Out [1]: False

Quelle conséquences doit-on tirer de cette observation en ce qui concerne les tests d'égalité entre flottants dans les algorithmes ?

- 1.5. Donner la représentation binaire de $11,4_{(10)}$ et $11,5_{(10)}$ (i.e. écrire ces nombres en base 2).
- 1.6. Donner la valeur décimale (en base 10) associée au nombre binaire 1101,1001₍₂₎.
- 1.7. Écrire le nombre binaire 1101,1001 $_{(2)}$ en virgule flottante en base 2.
- 1.8. Pour des raisons de simplicité, on adopte un codage sur 8 bits (1 de signe, 4 pour la mantisse et 3 pour l'exposant). Déterminer le biais associé à ce codage en utilisant les informations fournies ci-dessus.
- 1.9. Compléter le schéma ci-dessous représentant le codage sur 8 bits pour le nombre binaire 1,001110*2**3.



1.10. Donner la représentation sur 8 bits de 11,4(10).



1.11. Expliquer en quoi consistent les erreurs d'overflow, underflow et arrondi.

2. Résolution d'un système linéaire par la méthode du pivot de Gauss

Un script incomplet est fourni dans l'encadré ci-dessous.

- 2.1. Identifier, dans le code fourni, le système d'équations qu'on cherche à résoudre.
- 2.2. Que contient la variable a ?
- 2.3. Comment dans le code ci-dessous détermine-t-on le nombre de lignes de la matrice ? Le nombre de colonnes ? Indiquer des lignes du code où ces valeurs sont utilisées.
- 2.4. Que fait-on lignes 13 et 14? Que fait-on lignes 16 à 20?
- 2.5. Quel est le rôle de la variable X ? (Que contient-elle à l'issue du programme ?)
- 2.6. Ligne 24, que représente a [:,i]?
- 2.7. Lignes 23 et 25, remplacer les points de suspension par des noms de variables du programme (sur cet énoncé).
- 2.8. Écrire la fonction echangeLigne (indications fournies dans le listing).
- 2.9. Déterminer la complexité temporelle de ce script (justifier).

```
1
    def pivot(colonne,i):
        """ Recherche l'index du maximum dans colonne à partir de i """
2
3
4
    def echangeLignes(a,i,k):
5
        """ Echange les lignes i et k """
6
7
    def transvectionLigne(a,k,i,f):
8
        """ Lk <- Lk - f*Li """
9
        for j in range(len(a[0])):
10
            a[k,j] = f*a[i,j]
11
        return a
12
13
   A = np.array([[2,3,1], [1,2,3], [3,2,2]], dtype=float)
   B = np.array([4,1,1], dtype=float)
14
   n = len(A)
15
   a = np.empty((n,n+1))
16
17
    for i in range(n):
18
        for j in range(n):
19
            a[i,j] = A[i,j]
20
        a[i,n] = B[i]
21
   X = np.zeros(n)
22
23
    for ..... in range(n):
24
        k pivot = pivot(a[:,i],i)
25
        if .....:
26
            a = echangeLignes(a,i,k pivot)
27
        for k in range(i+1,n):
28
            a = transvectionLigne(a,k,i,a[k,i]/a[i,i])
29
30
    for i in range(n-1,-1,-1):
31
        X[i] = (a[i,n]-sum(a[i,k]*X[k] for k in range(i+1,n)))/a[i,i]
```

Sauts stratosphériques

Modélisation physique

On tient compte de la variation de la masse volumique de l'air avec l'altitude grâce à la formule empirique suivante : $\rho(z) = \rho_0 e^{-z/H}$ où H = 7200 m et $\rho_0 = 1,3$ kgm⁻³ (Oz vertical ascendant). L'altitude initiale est z0 = 38 969,4 m à t = 0.

La force de frottement fluide est de la forme : $\vec{f} = -\alpha v \vec{v}$ où $\alpha = \frac{1}{2} \rho(z) C_x S$.

Avec:

 $C_x \approx 0,65$ (coefficient dépendant de la forme du corps).

 $S = 1 \text{ m}^2$ (surface offerte au vent relatif).

La masse de l'homme et de sa combinaison est m = 80 + 27 = 107 kg dans le cas de Félix Baumgartner.

On peut montrer que la variation de la pesanteur est négligeable au cours de la chute.

Durée de la chute libre : 4 minutes 19 secondes.

On suppose que la vitesse v0 est nulle à t0 = 0 (instant du saut).

L'équation différentielle vérifiée par la vitesse (on suppose la chute parfaitement verticale) est : $m\vec{a} = -\frac{1}{2}\rho(z)C_xS|v|\vec{v} + m\vec{g}$

Modélisation informatique

La durée totale de la simulation est T=5 min et la durée entre deux instants successifs est dt=0.01 s.

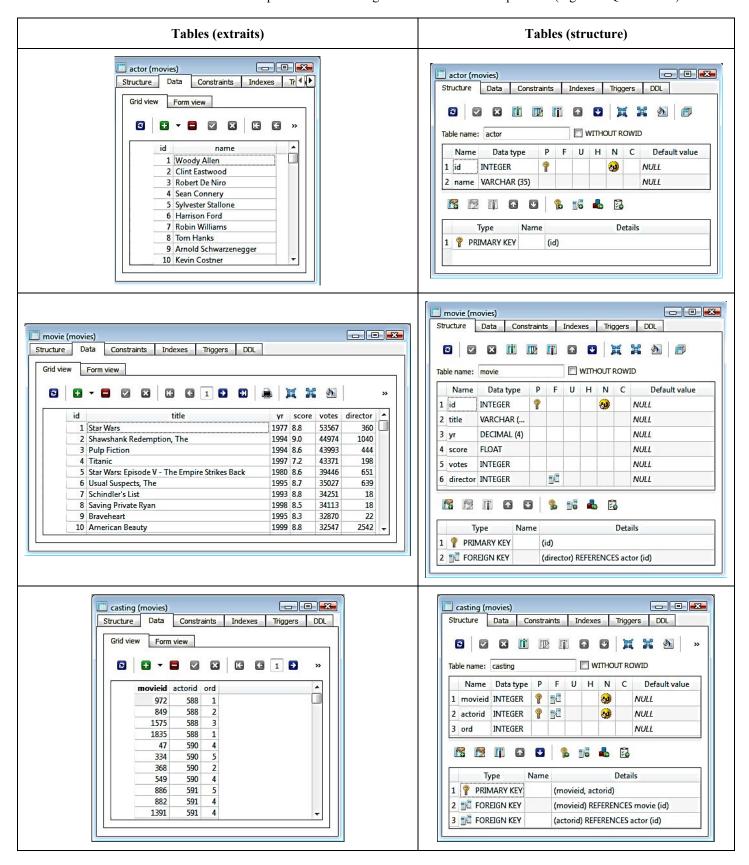
On utilisera dans la suite les listes comme structures de données et non les tableaux numpy.

L'équation différentielle du mouvement peut s'écrire sous la forme d'un système de deux équations différentielles du 1er ordre (en

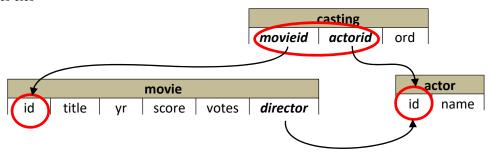
L'équation différentielle du mouvement peut s'action projection sur Oz vertical ascendant): $\begin{cases} v = \frac{dz}{dt} \\ \frac{dv}{dt} = \frac{1}{2m} \rho(z) C_x S v^2 - g \end{cases}$

- 3.1. Ecrire le code python correspondant à la fonction rho(z).
- 3.2. Déduire des équations du mouvement les relations de récurrence reliant z[k+1] et v[k+1] à z[k], v[k] et aux autres paramètres du problème.
- 3.3. Ecrire le code python permettant de calculer le nombre total de points noté N pour la simulation en fonction de T et dt.
- 3.4. Ecrire le code nécessaire pour créer une liste t d'instants de 0 à T séparés de dt.
- 3.5. Ecrire le code permettant d'initialiser les listes z et v.
- 3.6. Ecrire le code permettant de calculer les valeurs de z et v à tout instant pour cette simulation.

La base de données « movies » contient trois tables dont des extraits sont fournis dans le tableau ci-dessous (colonne gauche). La colonne droite de ce tableau contient des copies d'écran de l'onglet « Structure » de chaque table (logiciel SQLiteStudio).



Graphe des clés



Requêtes

Ecrire les requêtes permettant de répondre aux questions suivantes

- 4.1. Quels sont les films dirigés par Tom Cruise?
- 4.2. Quels sont les films dans lesquels Tom Cruise a joué ?
- 4.3. Sortir le casting du film "Star Wars"
- 4.4. Trouver les réalisateurs qui comptabilisent des scores moyens supérieurs à 8.6 pour leurs films.
- 4.5. Sortir la liste des films dont le réalisateur est aussi acteur.
- 4.6. Quel renseignement la requête suivante fournit-elle ?

 SELECT name, max(n) FROM (SELECT name, count(*) AS n FROM movie JOIN casting ON movieid=movie.id JOIN actor ON actorid=actor.id GROUP BY name HAVING director=actorid)