

# CRO TP2 :

## Pointeurs et Structures : Les Tours de Hanoï

(1 séance sur machine), 1<sup>er</sup> avril 2026

### But du TP

Le but de ce TP est de vous familiariser avec la manipulation des pointeurs dans le langage C. Ce TP introduit un exemple de *gestion dynamique* de la mémoire. La *décomposition modulaire* d'un projet logiciel est aussi illustrée ici, ainsi que l'écriture d'un Makefile complet.

### 1 Description du problème des tours de Hanoï

Il s'agit de programmer la résolution du problème des tours de Hanoï pour des tours de taille  $N$  ( $N$  n'étant pas forcément connu à la compilation). Les tours de Hanoï seront modélisées grâce à une structure de pile. La décomposition du programme en modules ainsi que les prototypes des fonctions manipulant les piles vous sont proposées en téléchargement (voir section 2).

On rappelle le principe des tours de Hanoï déjà vu cours ALG. Les tours de Hanoï sont 3 pics sur lesquels sont insérées  $N$  rondelles de tailles croissantes. Au départ les rondelles sont sur le pic de gauche. Le but est de toutes les déplacer sur le pic de droite. Par exemple, les positions des rondelles au départ et à la fin, pour des tours de Hanoï de taille 4 sont illustrées en figure 1.

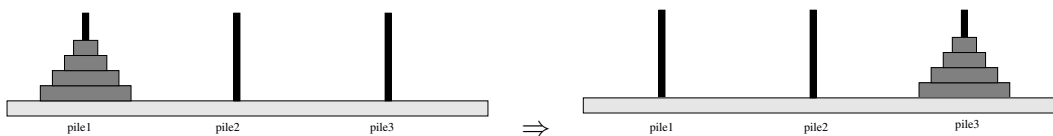


FIGURE 1 – résolution du problème des tours de Hanoï de taille 4

Une étape correspond au déplacement d'une rondelle, sachant que :

- On ne peut déplacer que les rondelles situées au sommet des tas,
- On ne peut poser une rondelle que sur une rondelle de plus gros diamètre (ou sur le socle).

On modélisera le problème en utilisant trois piles d'entiers pour les trois pics. Une rondelle est donc représentée par un entier (correspondant à la largeur de la rondelle). Le résultat du TP sera une fonction `hanoi` permettant de résoudre le problème de Hanoï en utilisant uniquement la fonction `déplacer` qui déplace une rondelle d'un pic à un autre.

On rappelle qu'une pile est une structure dans laquelle les ajouts et les retraits ont lieu au sommet de la pile : l'élément dépilé est le dernier à avoir été empilé. En C, une pile est implémentée par une liste chaînée pour laquelle l'insertion et le retrait d'élément aura lieu *en tête de liste*. Pour ce TP, on utilisera le type suivant pour une pile :

```
/* Element de pile */
struct model_elem {
    int elem ;
    struct model_elem* suivant;
};
typedef struct model_elem ELEMPILE;

/* Pile */
typedef ELEMPILE *PILE;
```

## 2 Ecriture des fonctions de manipulation de pile

Un squelette vous est fourni (fichier `TP1-init.tar`) sur Moodle. Cette archive contient les fichiers `pile_type.h`, `pile.h` et `hanoi.h` proposant une décomposition modulaire en trois fichiers (`pile.c`, `hanoi.c` et `main.c`). Le travail du TP consistera essentiellement en l'écriture dans le fichier `pile.c` des fonctions dont le prototype est décrit dans le fichier `pile.h`, ainsi que l'écriture du fichier `hanoi.c`. Le fichier `main.c` présent dans l'archive sera utilisé pour tester les fonctions de manipulation de pile **au fur et à mesure de leur écriture**.

Pour extraire l'archive on peut exécuter la commande suivante : `tar -xvf TP1-init.tar`

Cela crée un répertoire `code`, dans lequel vous pouvez travailler.

### QUESTION 1 ►

1. Récupérez l'archive sur Moodle et créez le Makefile (pour cela créer les fichiers `pile.c` et `hanoi.c`). **faites valider par l'enseignant**. Si vous n'avez pas fait de Makefile, vous ne devez pas continuer le TP. Il est normal que la commande `make` échoue car les fonctions `Empiler`, `Depiler`, etc. ne sont pas définies.
2. Programmez les fonctions de manipulation d'une pile dans le fichier `pile.c`. **Attention** : chaque fonction programmée devra être testée avec le fichier `main.c` sur quelques exemples simples.
  - (a) D'abord regarder le fichier `pile.h` pour comprendre ce que doit faire chaque fonction. Programmez la fonction `error1` et vérifiez qu'elle fonctionne avec votre `main`.
  - (b) Commencez par la fonction `afficherPile` sans laquelle on ne peut pas vérifier que nos piles sont correctes.
  - (c) Programmez ensuite la fonction `Empiler`, vérifiez son fonctionnement.
  - (d) Enfin programmez la fonction `Depiler`, attention vous remarquerez que la fonction `Depiler` prend en argument un pointeur sur une pile (donc un pointeur sur un pointeur sur un élément). La raison en est, bien évidemment, qu'une fonction C ne peut pas modifier un argument. Cette fonction renvoyant déjà l'élément dépilé, elle ne peut en même temps renvoyer la pile modifiée. Ce mécanisme est utilisé **systématiquement dans le langage C** : lorsqu'une fonction modifie un de ses arguments, on passe en argument un pointeur sur l'argument plutôt que l'argument lui-même. Pour bien comprendre cela, on rappelle le principe des passages d'arguments par valeur en C, si vous avez encore des doutes avec le `PILE*` `pile`, demandez à un enseignant. Enfin, n'oubliez pas, lorsque vous dépilez, de libérer la mémoire avec la fonction `free`.

## passage de paramètre en C

Le mécanisme de passage de paramètres en C (on dit : passage de paramètres par valeur) doit être bien compris :

### Passage de paramètre par valeur

- Ce qui est transmis à la fonction est *une copie de la valeur de l'argument*
- dans `int factorielle(int n)`, `n` est le *paramètre formel* de la fonction. Il peut être utilisé dans le corps de la fonction comme une variable locale.
- dans `x=factorielle(10)` ; , `10` est le *paramètre effectif* utilisé lors de cet appel.
- En C, tout se passe lors de cette appel comme si on exécutait le corps de la fonction *avec la case mémoire pour `n` contenant une copie de la case mémoire contenant 10*. On dit que les paramètres sont passés *par valeur*.
- Lorsque l'appel est terminé, après le retour de la fonction, la case mémoire de `n` disparaît.
- Donc : on peut modifier la valeur du paramètre formel `n` dans le corps de la fonction mais cela ne modifiera pas la valeur du paramètre effectif (`10`).

### Passage de paramètre par référence

- La seule manière, pour une fonction C, de modifier son argument est de travailler sur *un pointeur sur l'argument*. On parle alors de *passage par référence* (une *référence* est un autre nom pour un pointeur). C'est un abus de langage, le passage est toujours par valeur, mais on passe une référence sur l'objet.
- Ce point particulier (passage par valeur ou par référence) est un des point qui différencie les différents langages de programmation, il est important de comprendre ce que cela implique, ainsi que de comprendre comment cela est implémenté (juste par un pointeur... ou par une copie).

## 3 Résolution du problème des tours de Hanoï

QUESTION 2 ► Programmer la résolution du problème des tours de Hanoï pour des tours de taille  $N$ . Pour cela on utilisera les prototypes de fonctions donnés dans le fichier `hanoi.h`. Testez votre programme, mesurez les performances pour des valeurs croissantes de  $N$ .

## Mesure du temps d'exécution

Pour mesurer le temps d'exécution d'un programme C, vous pouvez noter l'heure avant et après exécution et faire la différence. (il faut inclure `<sys/time.h>`)

```
int gettimeofday(struct timeval *tv, struct timezone *tz);
```

`tv` est une structure `timeval` décrite dans `/usr/include/sys/time.h` :

```
struct timeval {
    int tv_sec; /* secondes */
    int tv_usec; /* microsecondes */
}
```

et `tz` est une structure `timezone` que l'on mettra à 0.

`gettimeofday` renvoie 0 s'il réussit, et -1 s'il échoue. On peut donc mesurer le temps d'exécution (attention ce n'est pas une mesure précise du *temps processus* c'est le temps qui inclut tous les autres processus de votre machine).

```
struct timeval ta, tb;
gettimeofday(&ta, 0);
[... votre appel de fonction ...]
gettimeofday(&tb, 0);
printf("Temps (micro-sec) = %ld\n",
       1000000*(tb.tv_sec-ta.tv_sec) + tb.tv_usec-ta.tv_usec);
```

**QUESTION 3** ► Lorsque le programme sera réalisé, écrivez une fonction d'affichage de pile dédiée à ce TP qui affiche convivialement les tours à l'écran. Quelle taille de `hanoi` pouvez-vous résoudre ?

## 4 Retour sur les pointeurs, les structures et les chaînes de caractères

Pour ceux qui ont eu du mal au TP1 et qui ne maîtrisent pas encore l'association des pointeurs et des structures, nous approfondissons cette notion importante : les pointeurs associés aux structures en C (certains exercices ont déjà été faits mais il faut vraiment les maîtriser) et le lien avec les chaînes de caractères.

### Retour sur les structures en C

**Déclaration de structure :** Voici une variable `etudiant1` qui contient trois champs d'information ainsi qu'un champ `suitant` qui permet de faire une liste d'étudiants. On donne un *label* à la structure (ici `etudiant`) qui est un raccourci pour la nommer. Notez que la dernière instruction ci-dessous (`typedef`) permet de définir un nouveau type `ETUDIANT` qui est un raccourci pour `struct etudiant`.

```
struct etudiant          //déclaration de la structure
{
    char nom[100];
    char prenom[100];
    int numero_etudiant;
    struct etudiant1 *suitant;
};
struct etudiant etudiant1; //déclaration de la variable etudiant1
typedef struct etudiant ETUDIANT; // déclaration du type ETUDIANT
ETUDIANT razvan; // déclaration d'une autre variable de type ETUDIANT
```

### Utilisation d'une variable de type de structure :

```
strcpy(razvan.nom, "Stanica");
strcpy(razvan.prenom, "Razvan");
razvan.numero_etudiant=4328907394;
razvan.suitant=NULL;
```

En C, on associe souvent les structures et les pointeurs pour faire des **listes chaînées**.

**QUESTION 4** ► On considère le type `ETUDIANT1` correspondant à la définition donnée dans le cours ci-dessus.

```
struct etudiant1          //déclaration de la structure
{
    char nom[100];
    char prenom[100];
    int numero_etudiant;
    struct etudiant *suitant;
};
typedef struct etudiant1 ETUDIANT1;
```

Entrez le code ci-dessus dans un fichier `etudiant.h`. Créez un fichier `etudiant.c` avec une fonction `main()`. Écrivez une fonction `new_etudiant1` :

```
ETUDIANT1 *new_etudiant1(char *nom, char *prenom, int num_etudiant)
```

qui crée une nouvelle structure `ETUDIANT1` et retourne un pointeur vers cet élément. Testez votre fonction dans la fonction `main()` (dans le même fichier).

**QUESTION 5** ► En général on ne fait pas ça en C : on ne définit pas des structures avec des tableaux de taille fixe (ici `nom` et `prenom`) mais avec des pointeurs. On considère le type `ETUDIANT2` correspondant à ce qu'un programmeur C définirait :

```
struct etudiant2          //déclaration de la structure
{
```

```

    char *nom;
    char *prenom;
    int numero_etudiant;
    struct etudiant2 *suivant;
};
typedef struct etudiant2 ETUDIANT2;
typedef ETUDIANT2 *PROMO;

```

De cette manière, d'une part on peut avoir un nom de plus de 100 caractères, d'autre part on utilise moins de mémoire parce que la plupart des noms font moins de 100 caractères. Ajouter ce nouveau type au fichier `etudiant.h`

Ecrire une fonction `new_etudiant2` :

```
ETUDIANT2 *new_etudiant2(char *nom, char *prenom, int num_etudiant)
```

Attention, il faut maintenant faire des `malloc` avant de faire les `strcpy`. Testez là dans le `main`.

QUESTION 6 ► Écrire le code C d'une fonction :

```
PROMO ajouterEtudiant2Trie(PROMO TC3, char *nom, char *prenom, int num_etudiant)
```

Elle insère un nouvel étudiant dans la promo **classée par ordre alphabétique des noms** et retourne la nouvelle promo.