

1 Génération aléatoire

2 Codes de Gray

Un code de Gray pour une classe d'objets combinatoires donnée consiste dans une liste des objets de la classe de telle sorte que deux objets successifs dans la liste diffèrent sur un nombre minimum de positions.

Pour certains objets combinatoires simples (suites binaires, permutations, combinaisons) on connaît des codes de Gray.

Figure 1: Le parcours du cube correspondent à un code de Gray binaire.

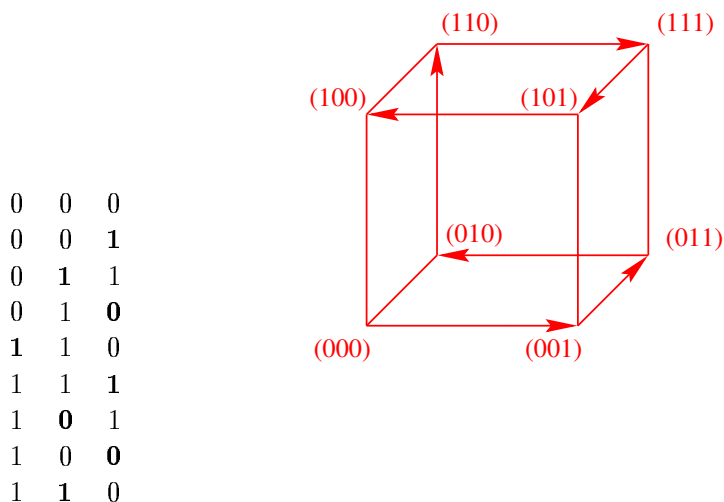


Figure 2: Code de Gray pour les combinaisons de 3 parmi 5.

1	2	3
1	2	4
1	3	4
2	3	4
2	3	5
1	3	5
1	2	5
1	4	5
2	4	5
3	4	5