

# TD Info 6 - Graphes partie III : Applications à un graphe complexe

## Proposition de correction

### Contents

<b>1 Introduction : étudier un graphe complexe</b>	<b>1</b>
1.1 Représentation et visualisation d'un graphe complexe . . . . .	1
1.2 Pagerank . . . . .	5
<b>2 Au travail : étude de la connexité !</b>	<b>7</b>

## 1 Introduction : étudier un graphe complexe

### 1.1 Représentation et visualisation d'un graphe complexe

Le travail qui suit est basé sur les données disponibles à l'adresse suivante : <http://evelinag.com/blog/2015/12-15-star-wars-social-network/index.html>

Les graphes que nous allons étudier reposent sur l'étude des scripts (automatisée, heureusement !) des films *Star Wars* : en analysant les interactions entre les différents personnages (plus précisément les discussions auxquelles prennent part les personnages), on peut établir des graphes des interactions sociales.

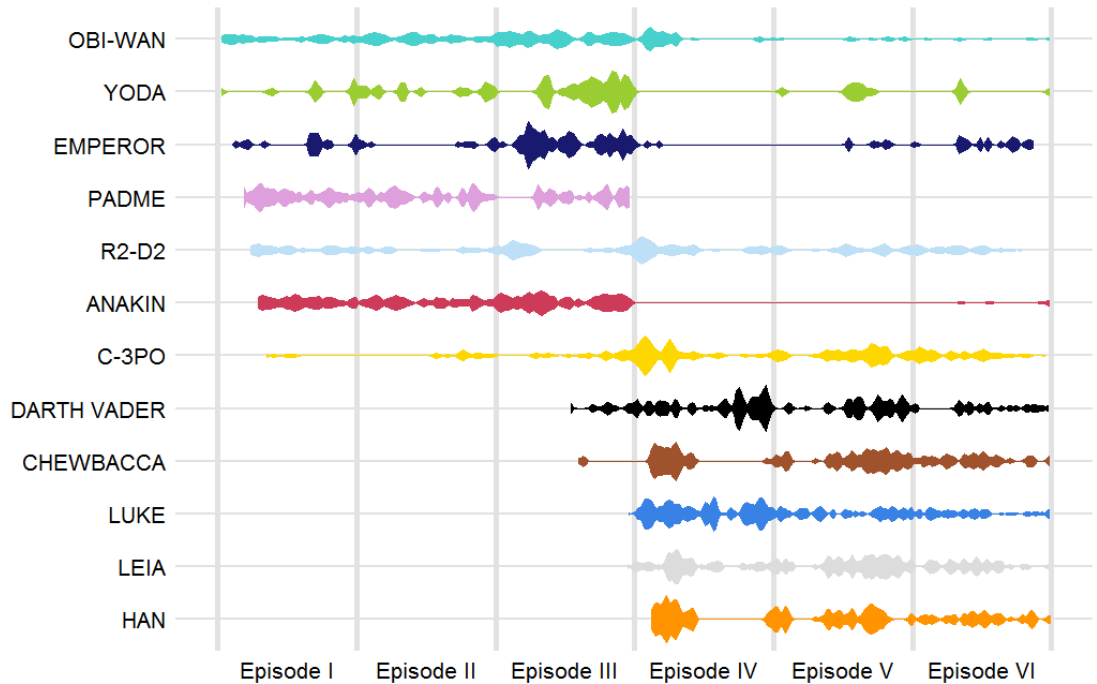
Voici l'importation du fichier regroupant ces données, pour le meilleur des épisodes, bien évidemment l'épisode V, *L'empire contre-attaque* :

```
[ ]: with open('starwars-episode-5-interactions-allCharacters.json') as f:
      data = json.load(f)
      df=pd.DataFrame(data)
```

```
[ ]: data
```

Ici chaque nœud ou sommet représente un personnage du film. Deux personnages sont reliés par une arête s'ils parlent dans une même scène (sauf pour Chewbacca et R2-D2, pour lesquels la seule présence suffit !). Plus ces personnages ont de scènes de dialogues communes, plus la valeur de l'arête est importante. Une valeur est aussi attribuée à chaque personnage, il s'agit simplement du nombre de scène dans lequel il apparaît.

Voici par exemple, issu des scripts, les *apparitions* de quelques personnages dans les différents



épisodes :

Pour les plus ambitieux, on peut aussi travailler avec les données pour l'ensemble des 7 premiers épisodes :

```
[ ]: with open('starwars-full-interactions-allCharacters.json') as f:
      data = json.load(f)
      df=pd.DataFrame(data)
```

Un premier objectif est de représenter le graphe d'interactions sociale : pour cela, commençons par définir les structures de données qui nous seront utiles pour la suite.

```
[12]: # Nombre de personnages :
nb_perso = len(data['nodes'])

# Nombre d'arêtes :
nb_ar = len(data['links'])

# Liste des personnages : associe à son numéro le nom de personnage_
↪correspondant
Liste_perso = []

# Dictionnaire des persos : associe à un nom de personnage son numéro
Dict_perso = {}

# Liste des couleurs associées à chaque perso (classés par numéros)
Color = []

# Dictionnaire des couleurs : associe à un nom de personnage sa couleur
```

```

Dict_color = {}

# Liste des tailles associées à chaque perso (classés par numéros)
Size = []

# Dictionnaire des tailles : associe à un nom de personnage sa taille
Dict_size = {}

# Dictionnaire des labels : contient, pour les personnages "importants"
# (non importants : de couleur grise) le nom du perso associé au même nom !
Labels = {}

# Liste des poids associé à chaque arête (classés par numéros) :
Wheight = []

```

Pour les nœuds :

```

[13]: for node in data['nodes']:
        Color.append(node['colour'])
        Size.append(node['value']*4) # facteur 4 pour lisibilité
        Liste_perso.append(node['name'])
        if node['colour'] != '#808080' : # Si le perso n'est pas en gris, il doit
        ↪ être important, on lui donne un label
            Labels[node['name']] = node['name']

    for i in range(len(Liste_perso)) :
        Dict_color[Liste_perso[i]] = Color[i]
        Dict_size[Liste_perso[i]] = Size[i]
        Dict_perso[Liste_perso[i]] = i

```

Créons alors le graphe grâce au module NetworkX :

```

[14]: # Création du graphe
    graphe = nx.Graph()

    # Ajout des sommets :
    for node in data['nodes']:
        graphe.add_node(node['name'])

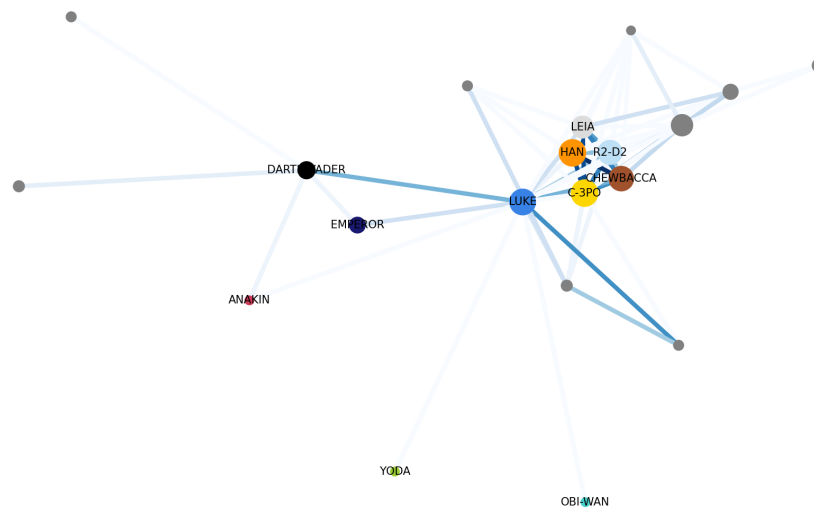
    # Ajout des arêtes :
    for link in data['links'] :
        perso1 = Liste_perso[link['source']]
        perso2 = Liste_perso[link['target']]
        weight = link['value']
        Wheight.append(weight)
        graphe.add_edge(perso1, perso2, value = 1 / weight, weight = weight)

```

Et représentons-le :

```
[15]: # Représentation graphique à l'aide de Matplotlib :
ratio = 0.8 # ratio de taille entre fig et texte (légende et axes), par défaut 1
plt.figure(figsize=(8*ratio,5*ratio),dpi = 300)

cmap = plt.cm.Blues
pos = nx.spring_layout(graphe, seed = 0) # positions for all nodes
nx.draw_networkx_nodes(graphe, pos, node_color = Color, node_size = Size)
nx.draw_networkx_edges(graphe, pos, edge_color = Wheight, edge_cmap=cmap,
    width=2)
nx.draw_networkx_labels(graphe, pos, Labels, font_size=5, font_color="black")
plt.tight_layout()
plt.axis("off")
plt.show()
```



Sur le graphe ci-dessus, la taille de chaque personnage dépend du nombre de scène dans lequel il apparaît. L'intensité de la couleur des arêtes dépend du nombre de dialogues partagés.

Avec le module Pyvis, on peut obtenir une représentation plus *dynamique* :

```
[16]: net = Network(notebook = True)
net.from_nx(graphe)

for edge in net.edges :
    edge["color"] = 'lightgrey'

for node in net.nodes :
    perso = node['id']
    node["color"] = Dict_color[perso]
    node["value"] = Dict_size[perso]
```

```
display(net.show("graphe_sw.html"))
```

Warning: When `cdn_resources` is 'local' jupyter notebook has issues displaying graphics on chrome/safari. Use `cdn_resources='in_line'` or `cdn_resources='remote'` if you have issues viewing graphics in a notebook.

graphe\_sw.html

<IPython.lib.display.IFrame at 0x7ff1c02579d0>

## 1.2 Pagerank

A partir de ce graphe *social*, on peut déterminer l'indice *pagerank* de chaque personnage : en simplifiant, il s'agit de quantifier la *renommée* d'un personnage (selon un algorithme qui a fait le succès de *Google*) à partir du nombre d'autres personnages dialoguant avec lui. Pour déterminer cet indice, on utilise simplement la fonction dédiée dans le module `NetworkX` :

```
[17]: pr = nx.pagerank(graphe)
      pr
```

```
[17]: {'R2-D2': 0.06264059712308684,
      'CHEWBACCA': 0.055066054106916104,
      'JERJERROD': 0.019856654390356616,
      'DARTH VADER': 0.07269021205340688,
      'C-3PO': 0.0854188905116645,
      'BIB FORTUNA': 0.0295097365774573,
      'JABBA': 0.0443736840369331,
      'LUKE': 0.13880683222162712,
      'BOUSHH': 0.03478054909814104,
      'HAN': 0.0695465482186512,
      'LEIA': 0.0695465482186512,
      'LANDO': 0.07101762383357935,
      'EMPEROR': 0.027722357115509327,
      'YODA': 0.015365702725152712,
      'OBI-WAN': 0.015365702725152712,
      'MON MOTHMA': 0.06212339359339941,
      'ADMIRAL ACKBAR': 0.05741135455580205,
      'PIETT': 0.019856654390356616,
      'WEDGE': 0.0211785473886466,
      'ANAKIN': 0.027722357115509327}
```

Nous allons représenter à nouveau le graphe, mais en considérant, pour la taille des personnages, cet indice de renommée (plutôt que le nombre de scène dans lesquelles il apparaît) :

```
[18]: Pr = [pr[perso]*500 for perso in pr]

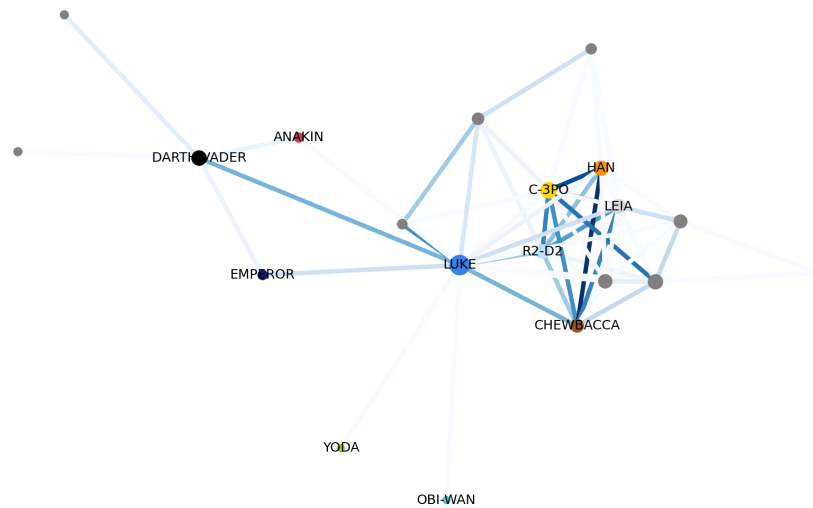
      ratio = 0.8 # ratio de taille entre fig et texte (légende et axes), par défaut 1
      plt.figure(figsize=(8*ratio,5*ratio),dpi = 300)

      cmap = plt.cm.Blues
```

```

pos = nx.spring_layout(graphe, seed = 0) # positions for all nodes
nx.draw_networkx_nodes(graphe, pos, node_color = Color, node_size = Pr)
nx.draw_networkx_edges(graphe, pos, edge_color = Wheight, edge_cmap=cmap,
    ↪width=2)
nx.draw_networkx_labels(graphe, pos, Labels, font_size=6, font_color="black")
plt.tight_layout()
plt.axis("off")
plt.show()

```



```

[19]: net = Network(notebook = True)
net.from_nx(graphe)

for edge in net.edges :
    edge["color"] = 'lightgrey'

for node in net.nodes :
    perso = node['id']
    node["color"] = Dict_color[perso]
    node["value"] = pr[perso]

display(net.show("graphe_sw.html"))

```

Warning: When `cdn_resources` is 'local' jupyter notebook has issues displaying graphics on chrome/safari. Use `cdn_resources='in_line'` or `cdn_resources='remote'` if you have issues viewing graphics in a notebook.  
 graphe\_sw.html

<IPython.lib.display.IFrame at 0x7ff1c0256990>

Pour comparaison, voici le résultat avec les 7 premiers films :



```

def empiler(P,v):
    """ Empile l'élément v à la fin de la pile P """
    P.append(v)

def depiler(P):
    """ Dépile la pile P (supprime le dernier élément empilé dans P) """
    if est_vide(P):
        raise ValueError("Erreur : pile vide")
    else :
        P.pop()

def sommet(P):
    """ Retourne le sommet de la pile P """
    if est_vide(P):
        raise ValueError("Erreur : pile vide")
    else :
        return P[-1]

def creer_file():
    """ Créé et retourne une file vide """
    return deque()

def taille(F):
    """ Retourne la taille de la file F """
    return len(F)

def est_vide(F):
    """ Retourne un booléen : True si la file F est vide, False sinon """
    return taille(F) == 0

def enfiler(F,v):
    """ Ajoute l'élément v à la fin de la file F, v devient le dernier élément,
    ↪ celui tout à droite """
    F.append(v)

def defiler(F):
    """ Enlève l'élément au début de la file F, soit son premier élément, celui
    ↪ tout à gauche """
    if est_vide(F):
        raise ValueError("Erreur : file vide")
    else :
        F.popleft()
    return(F)

def début(F):
    """ Retourne le début de la file F, soit son premier élément """

```



```

if est_vide(F):
    raise ValueError("Erreur : file vide")
else :
    return F[0]

def DFS(Graphe, sommet_dep):
    """ Retourne la liste des sommets du graphe Graphe parcouru lors d'un
    ↪parcours en profondeur, en partant du sommet sommet_dep"""

    sommet_vis = sommet_dep # Sommet actuellement visité
    Visités = [sommet_vis] # Liste des sommets déjà visités

    A_visiter = creer_pile() # Pile des sommets à visiter
    for sommet_adj in Graphe[sommet_vis] : # Les sommets à visiter sont les
    ↪sommets adjacents au sommet actuellement visité
        empiler(A_visiter, sommet_adj)

    while est_vide(A_visiter) == False :

        # On considère un sommet de la pile encore non visité :
        if sommet(A_visiter) in Visités :
            depiler(A_visiter)
        else :
            sommet_vis = sommet(A_visiter) # sommet visité

            # On indique qu'on l'a visité et qu'il n'est plus à visiter :
            depiler(A_visiter)
            Visités.append(sommet_vis)

            # On met à jour la pile des sommets à visiter, à partir des voisins
    ↪:
            for sommet_adj in Graphe[sommet_vis] :
                if sommet_adj not in Visités :
                    empiler(A_visiter, sommet_adj)

    return Visités

```

**Question 1 :** Vérifier que le graphe est connexe. Pour rappel, un graphe **connexe** est un graphe dans lequel chaque sommet peut être relié à tout autre sommet par une arête ou une suite d'arêtes : on peut dire qu'un graphe connexe est *d'un seul tenant*.

*Aide : il est pertinent de partir d'un algorithme de parcours du graphe !*

Correction : Comme le graphe est non orienté, on peut aisément se convaincre qu'il est connexe si et seulement si, à partir d'un sommet quelconque, on obtient, via un parcours (quelconque, en profondeur ou en largeur), la totalité des sommets du graphe. Essayons ici avec le graphe le plus complexe, celui des 7 premiers épisodes.

```
[16]: from random import randint

perso_dep = Liste_perso[randint(0, nb_perso - 1)]

print("Graphe connexe : ", nb_perso == len(DFS(Dict_SW, perso_dep)))
```

Graphe connexe : False

Le graphe est non connexe, car il existe un personnage esseulé : Gold Five (pilote dans l'épisode 4, lors de la bataille de Yavin). Comme celui-ci n'apparaît que seul dans son vaisseau, il n'interagit pas avec les autres personnages, même s'il leur parle via radio... Enlevons ce personnage, et voyons si le graphe devient bien connexe :

```
[17]: Dict_SW.pop("GOLD FIVE")
```

```
[17]: []
```

```
[18]: nb_perso -= 1
print("Graphe connexe : ", nb_perso == len(DFS(Dict_SW, perso_dep)))
```

Graphe connexe : True

D'après Wikipédia : *Dans la théorie des graphes, une clique est un ensemble de sommets deux-à-deux adjacents. Un graphe complet est un graphe dont l'ensemble des sommets est une clique : chaque sommet est relié directement à tous les autres sommets.*

**Question 2 :** Le graphe étudié est-il complet ? Ecrire une fonction permettant de déterminer les cliques possible d'un graphe. Quel pourrait être l'intérêt d'une telle recherche dans le graphe des interactions sociale dans *Star Wars* ?

Les graphes étudiés ne sont pas complet, en effet, par exemple, Obi-Wan n'a pas d'interactions avec l'empereur (en tout cas sous ce nom là...) :

```
[19]: print("OBI WAN" in Dict_SW["EMPEROR"])
```

False

Ecrivons la fonction demandée, selon l'algorithme *Bron-Kerbosch* :

```
[20]: def cliques(Clique, Candidats, Exclus, Graphe) :

    if Candidats == [] and Exclus == [] :
        print(Clique)
        return Clique

    Copy_Cand = Candidats.copy()
    for sommet in Copy_Cand : # Candidats est modifiée, on itère sur la copie

        Clique_new = Clique + [sommet]
        Voisins = Graphe[sommet]
        Exclus_new = [ ex for ex in Exclus if ex in Voisins ]
```

```

Candidats_new = [ cd for cd in Candidats if cd in Voisins ]

cliques(Clique_new, Candidats_new, Exclus_new, Graphe)

Exclus.append(sommet)
Candidats.remove(sommet)

```

```

[21]: Candidats_i = [sommet for sommet in Dict_SW]
      cliques([], Candidats_i, [], Dict_SW)

```

```

['R2-D2', 'CHEWBACCA', 'BB-8', 'C-3PO', 'LEIA', 'HAN']
['R2-D2', 'CHEWBACCA', 'OBI-WAN', 'C-3PO', 'DARTH VADER', 'LUKE', 'LEIA', 'HAN']
['R2-D2', 'CHEWBACCA', 'C-3PO', 'JABBA', 'LUKE', 'HAN']
['R2-D2', 'CHEWBACCA', 'C-3PO', 'DARTH VADER', 'LUKE', 'LEIA', 'HAN', 'LANDO']
['R2-D2', 'QUI-GON', 'OBI-WAN', 'EMPEROR', 'PADME', 'ANAKIN', 'C-3PO', 'YODA',
'BAIL ORGANA']
['R2-D2', 'QUI-GON', 'PADME', 'WATTO', 'ANAKIN', 'C-3PO', 'KITSTER']
['R2-D2', 'QUI-GON', 'PADME', 'ANAKIN', 'C-3PO', 'JABBA']
['R2-D2', 'OBI-WAN', 'EMPEROR', 'ANAKIN', 'C-3PO', 'YODA', 'LUKE']
['R2-D2', 'OBI-WAN', 'EMPEROR', 'ANAKIN', 'C-3PO', 'DARTH VADER', 'LUKE']
['R2-D2', 'OBI-WAN', 'PADME', 'ANAKIN', 'C-3PO', 'CAPTAIN TYPHO']
['R2-D2', 'PADME', 'ANAKIN', 'C-3PO', 'OWEN', 'BERU']
['R2-D2', 'ANAKIN', 'C-3PO', 'JABBA', 'LUKE']
['R2-D2', 'ANAKIN', 'C-3PO', 'OWEN', 'BERU', 'LUKE']
['R2-D2', 'C-3PO', 'BAIL ORGANA', 'CAPTAIN ANTILLES']
['R2-D2', 'C-3PO', 'BERU', 'LUKE', 'LEIA']
['R2-D2', 'C-3PO', 'LUKE', 'BIGGS', 'LEIA']
['CHEWBACCA', 'BB-8', 'C-3PO', 'LEIA', 'HAN', 'POE', 'FINN']
['CHEWBACCA', 'BB-8', 'LEIA', 'HAN', 'FINN', 'REY']
['CHEWBACCA', 'BB-8', 'HAN', 'FINN', 'REY', 'BALA-TIK']
['CHEWBACCA', 'BB-8', 'HAN', 'FINN', 'REY', 'MAZ']
['CHEWBACCA', 'OBI-WAN', 'C-3PO', 'BOBA FETT', 'DARTH VADER', 'LEIA', 'HAN']
['CHEWBACCA', 'C-3PO', 'BOBA FETT', 'DARTH VADER', 'LEIA', 'HAN', 'LANDO']
['CHEWBACCA', 'C-3PO', 'LEIA', 'HAN', 'RIEKKAN']
['CHEWBACCA', 'LUKE', 'LEIA', 'HAN', 'REY']
['CHEWBACCA', 'HAN', 'POE', 'KYLO REN', 'CAPTAIN PHASMA', 'FINN']
['CHEWBACCA', 'HAN', 'KYLO REN', 'FINN', 'REY']
['BB-8', 'LOR SAN TEKKA', 'POE']
['BB-8', 'UNKAR PLUTT', 'REY']
['QUI-GON', 'NUTE GUNRAY', 'TC-14', 'OBI-WAN']
['QUI-GON', 'NUTE GUNRAY', 'OBI-WAN', 'EMPEROR', 'SIO BIBBLE', 'PADME',
'ANAKIN']
['QUI-GON', 'OBI-WAN', 'EMPEROR', 'CAPTAIN PANAKA', 'SIO BIBBLE', 'JAR JAR',
'PADME', 'ANAKIN']
['QUI-GON', 'OBI-WAN', 'EMPEROR', 'JAR JAR', 'PADME', 'ANAKIN', 'MACE WINDU',
'YODA', 'BAIL ORGANA']
['QUI-GON', 'OBI-WAN', 'EMPEROR', 'ANAKIN', 'MACE WINDU', 'KI-ADI-MUNDI',
'YODA', 'BAIL ORGANA']

```

['QUI-GON', 'OBI-WAN', 'CAPTAIN PANAKA', 'JAR JAR', 'BOSS NASS', 'PADME',  
 'ANAKIN']  
 ['QUI-GON', 'OBI-WAN', 'CAPTAIN PANAKA', 'JAR JAR', 'RIC OLIE', 'ANAKIN']  
 ['QUI-GON', 'OBI-WAN', 'JAR JAR', 'PADME', 'ANAKIN', 'SHMI']  
 ['QUI-GON', 'EMPEROR', 'JAR JAR', 'VALORUM', 'BAIL ORGANA']  
 ['QUI-GON', 'JAR JAR', 'PADME', 'ANAKIN', 'SEBULBA', 'SHMI', 'JABBA']  
 ['QUI-GON', 'JAR JAR', 'PADME', 'ANAKIN', 'SHMI', 'KITSTER']  
 ['QUI-GON', 'JAR JAR', 'ANAKIN', 'KITSTER', 'WALD']  
 ['QUI-GON', 'PADME', 'ANAKIN', 'JIRA']  
 ['QUI-GON', 'ANAKIN', 'WALD', 'GREEDO']  
 ['QUI-GON', 'ANAKIN', 'MACE WINDU', 'KI-ADI-MUNDI', 'YODA', 'RABE']  
 ['NUTE GUNRAY', 'TC-14', 'DOFINE']  
 ['NUTE GUNRAY', 'OBI-WAN', 'EMPEROR', 'PADME', 'ANAKIN', 'COUNT DOOKU']  
 ['NUTE GUNRAY', 'OBI-WAN', 'PADME', 'ANAKIN', 'COUNT DOOKU', 'SUN RIT',  
 'POGGLE']  
 ['NUTE GUNRAY', 'OBI-WAN', 'ANAKIN', 'GENERAL GRIEVOUS']  
 ['NUTE GUNRAY', 'DOFINE', 'TEY HOW']  
 ['NUTE GUNRAY', 'RUNE', 'TEY HOW']  
 ['NUTE GUNRAY', 'RUNE', 'EMPEROR', 'DARTH MAUL']  
 ['NUTE GUNRAY', 'EMPEROR', 'DARTH MAUL', 'GENERAL CEEL']  
 ['PK-4', 'TC-14', 'OBI-WAN']  
 ['OBI-WAN', 'EMPEROR', 'JAR JAR', 'MACE WINDU', 'YODA', 'BAIL ORGANA', 'SENATOR  
 ASK AAK']  
 ['OBI-WAN', 'EMPEROR', 'PADME', 'ANAKIN', 'MACE WINDU', 'YODA', 'COUNT DOOKU']  
 ['OBI-WAN', 'JAR JAR', 'PADME', 'ANAKIN', 'CAPTAIN TYPHO']  
 ['OBI-WAN', 'ANAKIN', 'MACE WINDU', 'YODA', 'CLONE COMMANDER CODY']  
 ['OBI-WAN', 'ANAKIN', 'ODD BALL']  
 ['OBI-WAN', 'TAUN WE', 'LAMA SU']  
 ['OBI-WAN', 'TAUN WE', 'BOBA FETT', 'JANGO FETT']  
 ['OBI-WAN', 'JANGO FETT', 'COUNT DOOKU']  
 ['OBI-WAN', 'TION MEDON']  
 ['EMPEROR', 'JAR JAR', 'GENERAL CEEL']  
 ['EMPEROR', 'JAR JAR', 'SENATOR ASK AAK', 'ORN FREE TAA']  
 ['JAR JAR', 'TARPALS']  
 ['JAR JAR', 'PADME', 'FODE/BEED', 'JABBA']  
 ['PADME', 'ANAKIN', 'C-3PO', 'OWEN', 'BERU', 'CLIEGG']  
 ['PADME', 'ANAKIN', 'SOLA', 'JOBAL', 'RUWEE']  
 ['PADME', 'C-3PO', 'BAIL ORGANA', 'MON MOTHMA']  
 ['PADME', 'BAIL ORGANA', 'FANG ZAR', 'MON MOTHMA', 'GIDDEAN DANU']  
 ['RIC OLIE', 'ANAKIN', 'BRAVO TWO', 'BRAVO THREE']  
 ['C-3PO', 'JABBA', 'LUKE', 'BIB FORTUNA']  
 ['C-3PO', 'JABBA', 'HAN', 'BOUSHH']  
 ['C-3PO', 'MON MOTHMA', 'LUKE', 'LEIA', 'HAN', 'LANDO', 'ADMIRAL ACKBAR']  
 ['C-3PO', 'LUKE', 'BIGGS', 'LEIA', 'RED LEADER']  
 ['C-3PO', 'LEIA', 'HAN', 'BOUSHH']  
 ['C-3PO', 'LEIA', 'HAN', 'ADMIRAL ACKBAR', 'POE', 'FINN', 'SNAP', 'ADMIRAL  
 STATURA']  
 ['C-3PO', 'LEIA', 'DERLIN']

```

['GREEDO', 'HAN']
['KI-ADI-MUNDI', 'PLO KOON']
['YODA', 'CLONE COMMANDER GREE']
['BOBA FETT', 'DARTH VADER', 'PIETT']
['DARTH VADER', 'LEIA', 'MOTTI', 'TARKIN']
['DARTH VADER', 'PIETT', 'OZZEL']
['DARTH VADER', 'PIETT', 'NEEDA']
['DARTH VADER', 'JERJERROD']
['LUKE', 'CAMIE', 'BIGGS']
['LUKE', 'BIGGS', 'GOLD LEADER', 'WEDGE', 'RED LEADER']
['LUKE', 'HAN', 'ZEV']
['LUKE', 'DODONNA', 'GOLD LEADER', 'WEDGE']
['LUKE', 'WEDGE', 'LANDO', 'ADMIRAL ACKBAR']
['LUKE', 'RED LEADER', 'RED TEN']
['LUKE', 'DACK']
['WEDGE', 'JANSON']
['LOR SAN TEKKA', 'POE', 'KYLO REN', 'CAPTAIN PHASMA']
['POE', 'SNAP', 'JESS']
['POE', 'YOLO ZIFF', 'ELLO ASTY', 'JESS', 'NIV LEK']
['KYLO REN', 'CAPTAIN PHASMA', 'GENERAL HUX']
['KYLO REN', 'GENERAL HUX', 'LIEUTENANT MITAKA']
['KYLO REN', 'GENERAL HUX', 'SNOKE']
['GENERAL HUX', 'COLONEL DATOO']

```

Cette fonction affiche toutes les cliques possibles. Pour stocker ces résultats, il semble nécessaire d'utiliser la fonction `yield` de python :

```

[22]: def cliques(Clique, Candidats, Exclus, Graphe) :

    if Candidats == [] and Exclus == [] :
        print(Clique)
        yield Clique

    Copy_Cand = Candidats.copy()
    for sommet in Copy_Cand : # Candidats va être modifiée, on itère sur une
↪copie
        Clique_new = Clique + [sommet]
        Voisins = Graphe[sommet]
        Exclus_new = [ ex for ex in Exclus if ex in Voisins ]
        Candidats_new = [ cd for cd in Candidats if cd in Voisins ]

        for clique in cliques(Clique_new, Candidats_new, Exclus_new, Graphe) :
            print(clique)
            yield clique

        Exclus.append(sommet)
        Candidats.remove(sommet)

```

```
[ ]: Candidats_i = [sommet for sommet in Dict_SW]
Cliques = list(cliques([], Candidats_i, [], Dict_SW))
```

Intéressons nous à la plus grande clique contenant le “gentils”, Luke Skywalker :

```
[24]: l = 0
Cligue_max_L = []
for clique in Cliques :
    if "LUKE" in clique and len(clique) > l :
        l = len(clique)
        Cligue_max_L = clique

print(Clique_max_L)
```

```
['R2-D2', 'CHEWBACCA', 'OBI-WAN', 'C-3PO', 'DARTH VADER', 'LUKE', 'LEIA', 'HAN']
```

La plus grande contenant Dark Vador :

```
[25]: l = 0
Cligue_max_DV = []
for clique in Cliques :
    if "DARTH VADER" in clique and len(clique) > l :
        l = len(clique)
        Cligue_max_DV = clique

print(Clique_max_DV)
```

```
['R2-D2', 'CHEWBACCA', 'OBI-WAN', 'C-3PO', 'DARTH VADER', 'LUKE', 'LEIA', 'HAN']
```

La plus grande contenant un robot :

```
[26]: l = 0
Cligue_max_Robots = []
for clique in Cliques :
    if "R2-D2" in clique and "C-3PO" in clique and len(clique) > l :
        l = len(clique)
        Cligue_max_Robots = clique

print(Clique_max_Robots)
```

```
['R2-D2', 'QUI-GON', 'OBI-WAN', 'EMPEROR', 'PADME', 'ANAKIN', 'C-3PO', 'YODA',
'BAIL ORGANA']
```

La plus grande contenant Yoda :

```
[27]: l = 0
Cligue_max_Y = []
for clique in Cliques :
    if "YODA" in clique and len(clique) > l :
        l = len(clique)
        Cligue_max_Y = clique
```

```
print(Clique_max_Y)
```

```
['R2-D2', 'QUI-GON', 'OBI-WAN', 'EMPEROR', 'PADME', 'ANAKIN', 'C-3PO', 'YODA',  
'BAIL ORGANA']
```