

SEQUENCE 5– TABLEAUX

SEANCE 2 – RECHERCHE ET MANIPULATION

OBJECTIFS

- Initialiser / Afficher un tableau
- Chercher une valeur dans un tableau

EXO 1 : LOYER LOGEMENT

Une résidence privée propose des logements de 1 à 4 pièces, le loyer mensuel dépend de la taille du logement et plus particulièrement du nombre de pièces.

Nb de pièces	1	2	3	4
Loyer mensuel	450	650	800	1100

1. Au sein du répertoire « **Sequence_5_Tableaux** », créez un projet « **Exo1_Logement** » type console dans une solution, nommée « **Seance2_AlgoRecherche** ».
2. Au sein du main, votre programme doit afficher le loyer mensuel en fonction du nombre de pièces désirées. Pensez à vérifier l'entrée utilisateur : elle doit être comprise entre 1 et 4. ATTENTION : vous devez utiliser un tableau (sans case vide !) pour stocker les loyers et **NE PAS UTILISER DE IF** pour déterminer le loyer.

```
public static readonly double[] TARIFS = new double[] { 500, 650, 800, 1100 };
```

```
Nb de pieces (1-4) ?
3
Loyer Mensuel : 800 euros
```

Exo 2 : LOTO

1. Ajoutez un projet « **Exo2_Loto** »
2. Vous demanderez à l'utilisateur de saisir ses 5 numéros que vous stockerez dans un tableau de 5 entiers et un nombre chance dans un entier.
3. Faites un tirage aléatoire de 5 numéros distincts compris entre 1 et 49 que vous stockerez dans un tableau et un nombre chance compris entre 1 et 10.
4. Votre programme doit indiquer :
 - a. le nombre de numéros gagnants.
 - b. le montant obtenu. Conseil : stockez les montants ci-dessous au sein de 2 tableaux : GAINS_SANS_NUMERO_CHANCE et GAINS_AVEC_NUMERO_CHANCE.
5. Assurez-vous qu'il n'y ait pas 2 nombres identiques dans le tirage et dans la saisie par le joueur.

Combinaison	Loto®
5+1	2 millions d'euros minimum
5+0	environ 100 000 €
4+1	environ 1 000 €
4+0	environ 400 €
3+1	environ 50 €
3+0	environ 20 €
2+1	environ 10 €
2+0	environ 4,40 €
1+1	2,20 €
0+1	2,20 €