Bing

La différence entre structure de données et types d'objets informatique en algorithme est la suivante :

- Une structure de données est une façon d'organiser et de stocker des données dans un programme informatique, de manière à faciliter leur manipulation et leur accès. Une structure de données est une mise en œuvre concrète d'un type abstrait, c'est-à-dire un ensemble d'opérations possibles sur les données, indépendamment de leur représentation interne.

- Un type d'objet informatique est une catégorie de données qui définit les caractéristiques et le comportement des objets appartenant à cette catégorie. Un type d'objet informatique est une abstraction qui permet de regrouper des données ayant des propriétés communes et de les manipuler à l'aide de méthodes spécifiques.

Par exemple, un tableau est une structure de données qui permet de stocker des éléments dans des emplacements de mémoire contigus, accessibles par un indice. Un tableau peut être implémenté dans différents langages de programmation, avec des syntaxes et des fonctionnalités variables. Un tableau est donc un type abstrait qui peut avoir plusieurs structures de données possibles.

Un vecteur est un type d'objet informatique qui représente une collection ordonnée d'éléments, dotée de méthodes pour ajouter, supprimer ou modifier les éléments. Un vecteur peut être implémenté à l'aide d'un tableau ou d'une liste chaînée, par exemple. Un vecteur est donc une abstraction qui peut utiliser différentes structures de données comme support.

Vous pouvez trouver plus d'informations sur les structures de données et les types d'objets informatique en algorithme en consultant ces sources :

- Structure de données — Wikipédia

- Algorithmique et Structures de Données

- Structures de données et algorithmes — Programmation Informatique ...