

Problem Set 2

(Pointeurs et Tableaux)

Exercice 1

Ecrire un programme qui lit deux tableaux et leurs dimensions au clavier et qui ajoute les éléments de premier tableau à la fin de deuxième.

Entrées :

⊕ Tab1 : 1 2 3 4
⊕ Tab2 : 9 8 7 6

Sorties :

⊕ Tab2 : 9 8 7 6 1 2 3 4

Exercice 2

Ecrire un programme qui lit un entier X et un tableau du type **int** au clavier et élimine toutes les occurrences de X dans ce tableau.

Entrées :

⊕ Tab : 1 2 3 4 2 2
⊕ X : 2

Sorties :

⊕ Tab: 1 3 4

Exercice 3

Ecrire un programme qui range les éléments d'un tableau A du type **int** dans l'ordre inverse. Le programme utilisera des pointeurs P1 et P2 et une variable numérique AIDE pour la permutation des éléments.

Entrées :

⊕ Tab : 1 2 3 4 5

Sorties :

⊕ Tab: 5 4 3 2 1

Exercice 4

Ecrire un programmes qui affiche les élément d'un tableau dans l'ordre croissant puis décroissant des indices en utilisant des pointeurs.

Entrées : tab : 1 4 8 3

Sorties : Ordre croissant 1 4 8 3 ##### Ordre décroissant 3 8 4 1