

LES TABLEAUX

1. Écrire un programme qui permet de remplir un tableau contenant les six voyelles de l'alphabet. Le programme affiche les valeurs du tableau.
2. Écrire un programme qui permet de remplir un tableau de N notes. Le programme affiche les valeurs du tableau ainsi que la moyenne des notes saisies.
3. Écrire un programme qui permet de remplir un tableau de N notes. Le programme affiche les valeurs du tableau puis affiche les notes supérieures à la moyenne des notes saisies.
4. Écrire un programme qui permet de remplir un tableau de N valeurs entières. Le programme affiche toutes les valeurs saisies ainsi que le nombre de valeurs négatives et le nombre de valeurs positives.
5. Écrire un programme qui permet de remplir un tableau de N valeurs entières. Le programme affiche toutes les valeurs saisies ainsi que le produit des valeurs négatives et la somme des valeurs positives.
6. Écrire un programme qui permet de remplir un tableau de N valeurs entières. Le programme affiche toutes les valeurs saisies ainsi que le nombre de nombres premiers et le nombre de nombres parfaits.
7. Écrire un programme qui permet de constituer un tableau T3 à partir de deux autres tableaux (T1 & T2) de même taille N, déjà saisis par l'utilisateur. $T3 = T1 + T2$.
8. Écrire un programme qui permet de calculer le produit scalaire de deux tableaux T1 de taille N1 et T2 de taille N2, déjà saisis par l'utilisateur. Pour calculer le produit scalaire, il faut multiplier chaque élément de T1 par chaque élément de T2, et additionner le tout.
9. Écrire un programme qui permet de remplir un tableau entier de N cellules. Le programme affiche les valeurs du tableau puis détermine la valeur maximale ainsi que sa position dans le tableau.
10. Écrire un programme qui permet de trier dans l'ordre croissant un tableau de N entiers déjà rempli par l'utilisateur.
11. Écrire un programme qui permet de remplir un tableau entier. La saisie s'arrête lorsque l'utilisateur entre la valeur zéro (0) qui ne sera pas prise en compte dans le tableau. Le programme affiche les valeurs saisies puis détermine et affiche le plus petit nombre supérieur à zéro et le plus grand nombre inférieur à zéro s'ils existent.
12. Écrire un programme qui permet de remplir un tableau de N entiers. Le programme affiche les valeurs saisies puis détermine et affiche le pourcentage de présence de chaque valeur du tableau.
13. Écrire un programme qui permet de remplir un tableau de N entiers sans doublons. Le programme affiche les entiers saisis.
14. Écrire un programme qui permet de remplir un tableau de N cellules entières. Le programme affiche le contenu du tableau puis transfère tous les nombres premiers dans un autre tableau.
15. Même exercice que précédemment mais le deuxième tableau ne doit pas contenir de doublon.
16. Écrire un programme qui permet d'initialiser deux tableaux de caractères, le programme affiche les caractères qui sont dans le premier tableau et qui ne sont pas présents dans le second.

17. Écrire un programme qui permet de remplir un tableau de N entiers .Le programme fait un décalage cyclique d'un rang vers la gauche.Le programme affiche le tableau avant et après décalage .
18. Même principe que l'exercice précédent mais le décalage se fait de K rang vers la gauche.
19. Écrire un programme qui, à partir d'un tableau d'entier de N cellules déjà remplies,affiche VRAI si les éléments du tableau sont consécutifs sinon FAUX.
20. Écrire un programme qui permet d'inverser un tableau entier de N cellules déjà remplies.
21. Écrire un programme qui permet d'initialiser deux tableaux de caractères ,le programme affiche les caractères de différences.
22. Écrire un programme qui permet d'initialiser deux tableaux de caractères ,le programme affiche les caractères en commun.
23. Écrire un programme qui permet de remplir un tableau de questions chaque pourra contenir au maximum 254 caractères .La saisie est conditionnée par une question "voulez vous saisir une question ?".Le programme affiche les questions.