

TP 06

TABLEAUX, BOUCLES ET CONDITIONS

QUALITE DES DEVELOPPEMENTS

Vous devrez veiller à la présentation des résultats et au respect des consignes. Dorénavant vous ne codez plus pour vous mais pour un client ! Vous êtes des pros !

MISE EN PLACE

Dans le projet **approche-imperative**, créez un package **fr.boucles**

Toutes vos classes seront créées dans ce package.

EXERCICE : BOUCLES DE BASE

- Créez une classe exécutable **ExerciceBoucleBase**
 - Affichez tous les nombres de 1 à 10
 - Affichez 20 fois votre nom et votre prénom
 - Affichez les éléments pairs de 2 à 100
 - Affichez les éléments impairs de 1 à 99

EXERCICE : PARCOURS D'UN TABLEAU D'ENTIERS

- Créer une classe exécutable **ExerciceTableauEntier**
- Déclarez un tableau d'entiers contenant tous les entiers de 1 à 10
- Affichez le premier élément du tableau
- Affichez la longueur du tableau en utilisant la propriété length
- Affichez le dernier élément du tableau en utilisant la propriété length
- Modifiez la valeur de l'élément d'index 4 et donnez lui la valeur 8.

EXERCICE : BOUCLES COMBINEES AVEC DES TESTS

- Créer une classe exécutable **ExerciceBouclesEtTests**
- Soit le tableau suivant : `int[] array = {1, 15, -3, 0, 8, 7, 4, -2, 28, 7, -1, 17, 2, 3, 0, 14, -4};`
- Afficher l'ensemble des éléments du tableau grâce à une boucle
- Afficher l'ensemble des éléments dans l'ordre inverse du tableau
- Combiner une boucle et un test de manière à n'afficher que les entiers supérieurs à 3

- Combiner une boucle et un test de manière à n'afficher que les entiers pairs
- Combiner une boucle et un test de manière à n'afficher que valeurs des index pairs
- Combiner une boucle et un test de manière à n'afficher que les entiers impairs

COMMITTEZ SUR [GITHUB](#)