



zenika
<animés par la passion>

Sujets d'oral technique

Version 1.18-SNAPSHOT

2018-11-01

Table of Contents

| | |
|---|----|
| 1. Introduction | 2 |
| 2. Algorithme 1 : le palindrome | 4 |
| 2.1. Définition | 4 |
| 2.2. Exercice | 4 |
| 2.3. Solutions | 5 |
| 2.4. Notation | 6 |
| 3. Algorithme 2 : traversée de tableau en biais | 7 |
| 3.1. Définition et exercice | 7 |
| 3.2. Solutions | 8 |
| 3.3. Notation | 8 |
| 4. Algorithme 3 : arbre de recherche binaire | 9 |
| 4.1. Définition | 9 |
| 4.2. Exercice | 9 |
| 4.3. Solutions | 10 |
| 4.4. Notation | 10 |
| 5. Algorithme 4 : deviner un chiffre | 11 |
| 5.1. Exercice | 11 |
| 5.1.1. Exemple | 11 |
| 5.2. Solutions | 12 |
| 5.3. Notation | 12 |

Table 1. History

| Date | Author | Detail |
|------------|----------|--|
| 2018-09-19 | bcouetil | - Sample asciidoctor maven project published on Github - Github & LinkedIn links - Sample project tree - new images + resizing and positioning |
| 2018-08-24 | bcouetil | Reworked asciidoc index.html |
| 2018-08-24 | bcouetil | Icones added for download + favicon added for webpage |
| 2018-08-23 | bcouetil | Initial commit |

1. Introduction

Lors d'un entretien d'embauche, de stage ou d'alternance, l'idéal est de déterminer, en un temps très limité, si le candidat :

1. S'intègrera

- Il a un bon contact / état d'esprit / projet professionnel / posture, il correspond à la culture nvx

2. A une tête bien pleine

- Il a des diplômes et compétences informatique directement utilisables sur les projets

3. A une tête bien faite

- Est capable de résoudre les problèmes techniques quotidiens, sera autonome à moyen terme pour produire un code de qualité suffisante

Les points 1 et 2 sont assurés par l'entretien RH, et confirmé par un entretien opérationnel (non technique la plupart du temps).

L'on peut s'arrêter là, en considérant que le dernier point sera jugé en fin de période d'essai ou de stage. Mais il est possible d'éviter cette période incertaine, en tout cas réduire les chances de non transformation de l'essai.

C'est l'objet et l'ambition de cet oral technique : déterminer, en projection, l'autonomie technique du candidat à 1 an.

Exemple d'algorithme trop complexe : zig zag conversion

```
public String convert(String s, int numRows) {
    if (numRows == 1)
        return s;

    StringBuilder sb = new StringBuilder();
    // step
    int step = 2 * numRows - 2;

    for (int i = 0; i < numRows; i++) {
        //first & last rows
        if (i == 0 || i == numRows - 1) {
            for (int j = i; j < s.length(); j = j + step) {
                sb.append(s.charAt(j));
            }
            //middle rows
        } else {
            int j = i;
            boolean flag = true;
            int step1 = 2 * (numRows - 1 - i);
            int step2 = step - step1;

            while (j < s.length()) {
                sb.append(s.charAt(j));
                if (flag)
                    j = j + step1;
                else
                    j = j + step2;
                flag = !flag;
            }
        }
    }
    return sb.toString();
}
```

2. Algorithme 1 : le palindrome

2.1. Définition

Un palindrome est un mot que l'on peut lire dans les deux sens. "kayak", "Laval", "radar", sont des palindromes.

2.2. Exercice

Ecrivez une fonction (réutilisable ailleurs dans un programme), permettant de vérifier si un mot donné est un palindrome ou non.

Vous pouvez utiliser la fonction [**String.charAt(int)**] qui récupère un caractère à une position donnée dans une chaîne.

```
"kayak".charAt(0) == "kayak".charAt(4);//true
```

Vous pouvez également utiliser la fonction [**String.substring(int,int)**] qui retourne une sous-partie d'une chaîne en prenant l'index initial et la longueur.

```
String ay = "kayak".substring(1, 2)
```

2.3. Solutions

Algorithme classique

```
public static boolean isPalindrome(String word) {  
    for (int i = 0; i <= word.length() / 2; i++) {  
        if (word.charAt(i) != word.charAt(word.length() - 1 - i)) {  
            return false;  
        }  
    }  
    return true;  
}
```

Algorithme récursif

```
public static boolean isPalindrome(String word) {  
    if(word.length() == 0 || word.length() == 1) {  
        return true;  
    }  
    if(word.charAt(0) == word.charAt(word.length()-1)) {  
        return isPalindrome(word.substring(1, word.length()-1));  
    }  
}
```

Algorithme le plus concis

```
public static boolean isPalindrome(String word) {  
    return new StringBuilder(word).reverse().equals(word);  
}
```

2.4. Notation

Pour chaque point :

- 1/1 : en autonomie
- 0.5/1 : avec un peu d'aide ou partiel
- 0/1 : non réussi ou trop aidé

Table 2. Tableau de notations

| Point | Note |
|---|------|
| Ecriture lisible | |
| Communication orale claire | |
| Signature : boolean isPalindrome(String mot) | |
| Boucle for() + if | |
| Parcours s'arrêtant à la moitié du mot (perf) | |
| Conditions aux limites vérifiées | |
| 1 solution terminée parmi les 3 | |
| ...en moins de 15 minutes | |
| 2 solutions terminées parmi les 3 | |
| ...en moins de 20 minutes | |

3. Algorithme 2 : traversée de tableau en biais

3.1. Définition et exercice

Traversez un tableau de n lignes et m colonnes en biais et afficher le contenu des cases.



Affichage pour cet exemple

`a00, a10, a01, a20, a11, a02, a30, a21, a12, a03, a31, a22, a13, a32, a23, a33`

3.2. Solutions

Algorithme en 2 blocs

```
String[][] table = { { "a00", "a01", "a02", "a03" }, { "a10", "a11", "a12", "a13" },  
                    { "a20", "a21", "a22", "a23" }, { "a30", "a31", "a32", "a33" } };  
int n = table.length;  
int m = table[0].length;  
  
int iAlternate;  
for (int i = 0; i < n; i++) {  
    iAlternate = i;  
    for (int j = 0; j <= i; j++) {  
        if (j < n) {  
            System.out.print(table[iAlternate][j] + " ");  
            iAlternate--;  
        }  
    }  
}  
  
int jAlternate;  
for (int j = 1; j < m; j++) {  
    jAlternate = j;  
    for (int i = n - 1; i > 0; i--) {  
        if (jAlternate < m)  
            System.out.print(table[i][jAlternate] + " ");  
        jAlternate++;  
    }  
}  
  
// a00 a10 a01 a20 a11 a02 a30 a21 a12 a03 a31 a22 a13 a32 a23 a33
```

3.3. Notation

Pour chaque point :

- 1/1 : en autonomie
- 0.5/1 : avec un peu d'aide ou partiel
- 0/1 : non réussi ou trop aidé

Table 3. Tableau de notations

| Point | Note |
|--|------|
| Ecriture lisible | |
| Communication orale claire | |
| Concept maîtrisé (présentation a main levée) | |
| 2 parties/boucles | |
| Boucle 1 : 2 for() 1 if | |
| Boucle 1 : conditions aux limites | |
| Moins de 15 minutes | |
| Boucle 1 : 2 for() 1 if | |
| Boucle 1 : conditions aux limites | |
| Moins de 20 minutes | |

4. Algorithme 3 : arbre de recherche binaire

4.1. Définition

Un arbre de recherche binaire est un arbre où la valeur de chaque nœud ("Node") est :

- plus grande ou égale à la valeur de tous les sous-nœuds de gauche
- plus petite ou égale à la valeur de tous les sous-nœuds de droite

Arbre binaire

```
(*) --> "<b>Node a</b>\n<i>value = 5</i>" as NA
NA --> "<b>Node b</b>\n<i>value = 3</i>" as NB
NA --> "<b>Node c</b>\n<i>value = 10</i>" as NC
NB --> "<b>Node d</b>\n<i>value = 1</i>" as ND
NB --> "<b>Node e</b>\n<i>value = 4</i>" as NE
```

4.2. Exercice

Ecrire une fonction [**contains(node, value)**] qui vérifie si un certain arbre contient une certaine valeur. Avant de commencer, pour s'assurer de la compréhension de l'exercice, indiquer le résultat de [**contains(n2, 3)**] avec l'exemple suivant :

- n1 (Value: 2, Left: null, Right: null)
- n2 (Value: 4, Left: n1, Right: n3)
- n3 (Value: 6, Left: null, Right: null)

Node.java

```
class Node {
    public int value;
    public Node left;
    public Node right;

    public Node(int value, Node left, Node right) {
        this.value = value;
        this.left = left;
        this.right = right;
    }
}
```

4.3. Solutions

Algorithme basique

```
public static boolean contains(Node root, int value) {  
    if (root == null) return false;  
    if (root.value == value)  
        return true;  
    if (root.value > value)  
        return contains(root.left, value);  
    if (root.value < value)  
        return contains(root.right, value);  
    return false;  
}
```

4.4. Notation

Pour chaque point :

- 1/1 : en autonomie
- 0.5/1 : avec un peu d'aide ou partiel
- 0/1 : non réussi

Table 4. Tableau de notations

| Point | Note |
|----------------------------|------|
| Ecriture lisible | |
| Communication orale claire | |
| Exemple | |
| Signature de fonction | |
| Condition null | |
| Condition true | |
| Condition false | |
| Condition récursive droite | |
| Condition récursive gauche | |
| Moins de 10 minutes | |

5. Algorithme 4 : deviner un chiffre

5.1. Exercice

Il s'agit d'un jeu de devinette.

Je m'appelle Ben. Vous me demandez de choisir un nombre entre 1 et n. J'indique pour chaque essai si c'est "plus" ou "moins". Il s'agit de créer une fonction de recherche qui simule votre comportement de joueur. Cette fonction s'arrête donc quand elle a trouvé le nombre que j'avais en tête depuis le début.

Dans cette fonction à créer, il faut appeler une fonction existante qui simule mon comportement :

```
int askBen(int num)
```

Elle me demande si un certain nombre est celui que j'avais en tête et retourne 3 valeurs possibles :

- -1 : Mon nombre est plus petit
- 1 : Mon nombre est plus grand
- 0 : Bravo ! vous avez deviné mon nombre

5.1.1. Exemple

Si $n = 10$, et que je choisis 6 (sans le dire), votre fonction retourne 6.

5.2. Solutions

Algorithme basique

```
public int guessNumber(int n) {
    int low=1;
    int high=n;

    while(low <= high){
        int mid = low+((high-low)/2);
        int result = askBen(mid);
        if(result==0){
            return mid;
        }else if(result==1){
            low = mid+1;
        }else{
            high=mid-1;
        }
    }
    return -1;
}
```

5.3. Notation

Pour chaque point :

- 1/1 : en autonomie
- 0.5/1 : avec un peu d'aide ou partiel
- 0/1 : non réussi

Table 5. Tableau de notations

| Point | Note |
|----------------------------|------|
| Ecriture lisible | |
| Communication orale claire | |
| Exemple | |
| Signature de fonction | |
| Algo valide | |
| Cas aux limites | |
| Performance | |
| En moins de 20 minutes | |
| En Moins de 10 minutes | |
| Solution récursive | |