

Exercice 1:

Ecrire un programme qui lit deux tableaux d'entiers A et B et leurs dimensions N et M au clavier et qui ajoute les éléments de B à la fin de A. Utiliser deux pointeurs PA et PB pour le transfère et afficher le tableau résultant A.

Exercice 2:

Ecrire un programme qui lit un entier X et un tableau A du type int au clavier et élimine toutes les occurrences de X dans A en tassant les éléments restants. Le programme utilisera deux pointeurs P1 et P2 au lieu des indices numériques pour parcourir le tableau.

Exercice 3:

Ecrire un programme qui lit et affiche une matrice A de dimensions N et M au clavier en utilisant le formalisme pointeur à chaque fois que cela est possible.

Exercice 4:

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

Exercice 5:

- 1) Soit T un tableau de réels, écrire un programme qui nous permet d'ordonner ce tableau.
- 2) Soit tab_mots un tableau constitué par des mots (le nombre des mots est un choix de l'utilisateur). En utilisant la méthode de tri utilisée dans 1), écrire un programme qui nous permet de trier le tableau tab_mots.