

Exercice 1:

1- Ecrire un programme qui crée le fichier *mots.txt* contenant une série de 50 mots au maximum. Afficher le contenu du fichier.

2- Ecrire un programme qui charge les mots du fichier *mots.txt* dans la mémoire centrale, les trie en utilisant une méthode de tri et les écrit dans un deuxième fichier *mots_tri.txt*.

Exercice 2:

1- A l'aide d'un éditeur de textes, créer un fichier *nombres.txt* qui contient une liste de nombres entiers. (Dans ce fichier, chaque nombre doit être suivi par un retour à la ligne).

2- Ecrire un programme qui affiche les nombres du fichier, leur somme et leur moyenne.

Exercice 3:

1- Créer puis afficher à l'écran le fichier *Auto.dat* dont les informations sont structurées de la manière suivante:

Numéro de matricule (entier)

Nom (chaîne de caractères)

Prénom (chaîne de caractères)

Le nombre d'enregistrements à créer est à entrer au clavier par l'utilisateur.

2- Ecrire un programme qui crée un fichier *Autobis.dat* qui est la copie exacte (enregistrement par enregistrement) du fichier *Auto.dat*.

3- Changer le numéro de matricule d'une certaine voiture (par exemple la deuxième).

4- Relire les changements du fichier *Auto.dat*.

5- Supprimer dans *Auto.dat* tous les enregistrements:

a) dont le numéro de matricule est pair,

b) dont le prénom commence par ab.

Exercice 4 :

Ecrire un code C++ qui permet de calculer le factoriel des grands nombres en utilisant

1. les chaînes de caractères pour définir les nombres comme étant des suites de caractères numériques.
2. les fichiers pour stocker les informations.

Les relations arithmétiques sont calculées comme on les a appris aux écoles primaires.

Projet:

En utilisant les fichiers Créer une application C++ qui permet la gestion d'une banque. L'application sera constituée par les deux structures suivantes :

- **Client** il contient les informations sur les clients.
 - ♣ Id_client : entier.
 - ♣ Nom : chaîne de caractères.
 - ♣ Prenom : chaîne de caractères.
 - ♣ Profession : chaîne de caractères.
 - ♣ Num_tel : chaîne de caractères.
- **Compte** il contient les informations sur les comptes des clients.
 - ♣ Id_compte : entier.
 - ♣ Id_client : entier.
 - ♣ Solde : réel.
 - ♣ Date d'ouverture : chaîne de caractères.

Cette application doit contenir un Menu General MENU GENERAL :

1. Gestion des clients
2. Gestion des comptes
3. Gestion des opérations
4. QUITTER

Dans 1, l'utilisateur peut ajouter un client, modifier ses informations, le supprimer, ou chercher un certain client par son Identificateur.

Dans 2, on peut créer un compte pour un client donné avec son Identificateur, consulter son solde, ou fermer son compte.

Dans 3, on peut retirer ou verser un montant choisi.