

Exercice10

Déclarez et initialisez une variable tab1 de type tableau contenant les 4 éléments suivants : 4, 67, 25, 87.
Déclarez et initialisez une variable tab2 de type tableau contenant les 4 éléments suivants : 4.5, 67, 25.50, 87.00

Déclarez et initialisez une variable tab3 de type tableau contenant les 4 éléments suivant : 'r', '2', '?', '+'.
Déclarez et initialisez une variable tab4 de type tableau contenant les 4 éléments suivant : "Robert",
"Noemie", "David" , "Bertrand".

Affichez le premier élément de tab1
Remplacez la valeur de tab1 qui vaut 25 par la valeur 42.
Afficher via une boucle for , toutes les valeurs de tab3.
Affichez la taille de tab1

Exercice 11

Calculez et affichez la valeur de 4/3 sans faire d'arrondi

Exercice 12

Déclarez une variable de type tableau de 5 entiers.
Remplissez ce tableau avec des valeurs aléatoires comprises entre 0 et 10.
Indiquez si la valeur 4 est dans le tableau, si oui indiquez sa position.

Exercice 13

- 1.demander à un utilisateur de saisir une chaîne de caractère
- 2.demander à cet utilisateur de saisir une lettre
- 3.calculez le nombre de fois où cette lettre est présente dans la chaîne saisie en 1.

Exercice 14

- 1.demander à un utilisateur de saisir une chaîne de caractère
- 2.retournez cette chaîne en majuscule
- 3.retournez cette chaîne avec la première lettre en majuscule

Exercice 15

Demandez la saisie d'un mot à l'utilisateur
Afficher les trois derniers caractères de ce mot
Afficher ce mot sans les deux premiers caractères et sans les trois derniers caractères
(NB : Gérez le cas où le mot n'est assez long)

Exercice 16

demandez la saisie d'un mot
Déterminez si ce mot est un palindrome

Exercice 17

Imaginez une application de jeu du pendu.
Le mot à deviner fait 10 lettres maximum
L'utilisateur doit deviner ce mot en proposant à chaque tour une lettre ou une solution.

Exercice 18

Demandez une saisie d'un entier entre 0 et 256 puis affichez cet entier et sa conversion en char

Exercice 19 Tri à bulle

Déclarez et initialisez un tableau de 8 entiers.

Remplir aléatoirement ce tableau avec des nombres entre 0 et 100.

Afficher ce tableau en l'état.

Ecrivez l'algorithme qui trie un tableau d'entiers dans l'ordre croissant.

Ré-afficher le tableau une fois trié.

Exercice 20

Déclarez et initialisez un tableau d'entiers à deux dimensions, dont la taille est deux pour la première dimension et deux aussi pour la seconde dimension. Choisissez les valeurs à mettre dans ce tableau .

Ecrivez le programme java qui lit puis qui affiche ce tableau.

Exercice 21

Ecrivez le programme Java qui lit deux matrices carrées dont la taille est fixée par une constante, en calcule la somme puis affiche le résultat .

Indice : la somme de deux matrices se fait élément par élément . Si A et B sont les deux matrices dont C est la somme, alors pour toute paire d'indices i et j, $C_{ij}=A_{ij}+B_{ij}$

Exercice 21

Ecrivez le programme java qui affiche la bannière suivante :

```
*****
**                                     **
**                               BIENVENUE                               **
**                                     **
**                                     **
```

Ecrivez la procédure qui affiche cette bannière.

Ecrivez ensuite le programme principal qui appelle cette procédure

Exercice 22

(Upgrade de l'exercice 14)

Demandez à l'utilisateur de saisir un mot

Ecrivez une méthode qui prend en paramètre une chaîne de caractère et qui retourne cette chaîne en majuscule.

Utilisez cette méthode pour retourner à l'utilisateur son mot en majuscule.

Exercice 23

Demandez à l'utilisateur de saisir un nombre

Ecrivez la méthode qui retourne cette valeur élevée à la puissance 3.

utilisez cette méthode pour retourner la saisie de l'utilisateur à la puissance 3.