TD8: éléments de correction

Exercice 1

```
{\bf Fonction: Est Carre Magique}
Entrée :
                - tab : tableau 2D de N*N entiers
Local:
                - somme, sommeLigne, sommeColonne, sommeDiagonale1, sommeDiagonale2: entiers
Sortie:
Début
        Soit somme = 0 // valeur de référence
Pour colonne de 0 à N-1 avec un pas de +1 Faire
                Soit somme = somme + tab[0, colonne]
        // test des lignes et des colonnes Soit sommeLigne = 0
        Soit sommeColonne = 0
        Pour ligne de 0 à N-1 avec un pas de +1 Faire
                Pour colonne de 0 à N - 1 avec un pas de +1 Faire
                        Soit sommeLigne = sommeLigne + tab[ligne, colonne]
                        Soit sommeColonne = sommeColonne + tab[colonne, ligne]
                Si sommeLigne ≠ somme OU sommeColonne ≠ somme Alors
                        Retourner FAUX
                Fin Si
        Fin Pour
        // test des diagonales
Soit sommeDiagonale1 = 0
        Soit sommeDiagonale2 = 0
        Pour indice de 0 à N-1 avec un pas de +1 Faire
                Soit sommeDiagonale1 = sommeDiagonale1 + tab[indice, indice]
                Soit sommeDiagonale2 = sommeDiagonale2 + tab N - 1 - indice, indice
        Si somme
Diagonale<br/>1 ≠ somme
OU somme
Diagonale<br/>2 ≠ somme
Alors
                Retourner FAUX
        Retourner VRAI
Fin
```

```
Fonction: CreerCarreMagique
Précondition : N > 0 et n impair
                   - N : entier
Entrée:

i, j, inext, jnext, k : entiers
carreMagique : tableau 2D de N*N entiers

Local:
Sortie:
Début
         Soit carreMagique = tableau 2D de N*N entiers initialisé avec des -1
         Soit i = 0
         Soit j = N / 2
         // valeur initiale
         Soit carreMagique[i, j] = 1
         // remplissage des autres valeurs
Pour k de 2 à N*N Faire
                   Soit inext = i - 1
                   Soit jnext = j + 1
                   // dépassement vers la droite
Si jnext == N Alors
                             Soit jnext = 0
                   Fin Si
                   // dépassement vers le haut Si inext < 0 Alors
                             Soit inext = N - 1
                   Fin Si
                   // case déjà remplie
Si carreMagique[inext, jnext] ≠ -1 Alors
                             Soit inext = i + 1
                             Soit jnext = j
Si inext \ge N Alors
                                       Soit inext = 0
                             Fin Si
                   Fin Si
                   // cas général
Soit carreMagique[inext, jnext] = k
                   Soit k = k + 1
                   Soit i = inext
                   Soit j = jnext
         Fin Pour
         Retourner carreMagique
Fin
```