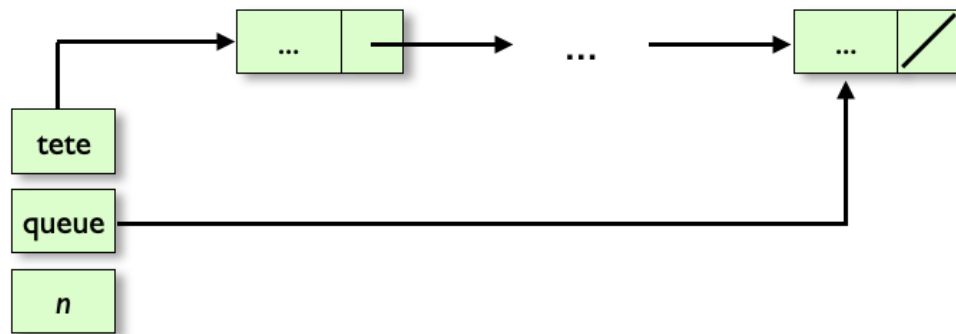


TP3

Chainage en mémoire

Programmez le chainage en mémoire que nous avons détaillé en cours :



Avec ces fonctionnalités (certaines déjà vues en cours – et attention aux constructeurs / destructeurs !) :

```
void adjtete(int valeur);
void suptete();
void adjqueue(int valeur);
void supqueue();
int longueur() const;
int element(int position) const;
void adjpos(int valeur, int position);
void suppos(int position);
void vide();
bool est_vide() const;
void affiche();
```

Extension (facultative) :

Implémentez votre médiathèque sous la forme d'un chainage en mémoire