

● Buts

- Création d'une classe `Uint` fonctionnelle

● Travail à réaliser

- Reprendre les laboratoires 17 et 20 et modifier la classe `Uint` pour la rendre complètement fonctionnelle. Prévoir :
 - Des constructeurs appropriés
 - Tous les opérateurs arithmétiques et de comparaison
 - La surcharge de l'opérateur `<<` pour imprimer un `Uint`
 - Un manipulateur d'impression pour modifier la base (par défaut 10) dans laquelle est imprimé un `Uint`
- Tester les fonctionnalités de la classe `Uint` en affichant (en base 10) les 10 plus petits et les 10 plus grands nombres premiers à 100 bits. Pour cette partie, adapter le test de primalité rapide programmé au laboratoire 14.

● Délai

- 23 décembre, 17h55 ; le laboratoire sera noté