

# TD4 – Tableaux

## Exercice 1 :

Ecrire un programme qui affiche les valeurs d'un tableau unidimensionnel. Ces valeurs sont des nombres entiers qui apparaissent au hasard. Ces nombres sont compris entre 0 et +20 (inclus). La taille du tableau se fait au choix, vous la spécifiez vous même dans le code ou par une lecture dans la console.

## Pour la génération automatique de nombre :

```
Random rand = new Random() ;  
...  
int nbrAleatoire = rand.nextInt(max); // ou max est un int positif
```

## Exercice 2 :

Ecrire un programme qui permet de tester la présence d'une valeur dans un tableau prédéfini. On va prendre le type int.

## Exercice 3 :

Un casier possède 3 compartiments. Chaque compartiment possède 2 compartiments qui sont vides. Illustrez cette situation dans un programme qui affiche les valeurs.

indications d'affichage :

c1

sc1.1

sc1.2.

c2

sc2.1

sc2.2.

c3

sc3.1

sc3.2