PARTIE II – Programmation

i : La Battle comporte 5	exercices auxquels les	participants devron	t apporter des
solutions.			

i : Aucune restriction n'est faite sur le choix du langage de programmation.

Exercice 1:

Consigne : Étant donné un tableau d'entiers **nums** et un **nombre cible**, renvoyez les indices des deux nombres tels qu'en les additionnant on retrouve le nombre cible.

⚠ Vous ne pouvez pas utiliser le même élément deux fois.

i Vous pouvez retourner la réponse dans n'importe quel ordre.

```
Input: nums = [3,3], target = 6
Output: [0,1]
```

```
Input: nums = [3,2,4], target = 6
Output: [1,2]
```

```
Input: nums = [2,7,11,15], target = 9
Output: [0,1]
Output: Because nums[0] + nums[1] == 9, we return [0, 1].
```

Exercice 2:

Consigne : Ecrire un code qui pour chacune des entrées ci-dessous produit exactement la sortie indiquée.

Input (N & M)	1 & 5	2 & 6	3 & 7	7 & 9
Output	6	14	24	70

Input (N & M)	1 & 5	2 & 18	7 & 13	8 & 6
Output	6	38	98	56

Exercice 3 : Conformité de chaine.

Consigne : Étant donné une chaîne contenant uniquement les caractères '(', ')', '{', '}', '[' et ']', déterminez si la chaîne d'entrée est valide.

Une chaîne d'entrée est valide si :

- Les parenthèses ouvertes doivent être fermées par le même type de parenthèses.
- Les crochets ouverts doivent être fermés dans le bon ordre.

Exercice 4 : Sapin de Noël

Consigne : Proposez un bout de code réalisant le sapin de noël suivant :

Exercice 5 : Palindrome

Consigne : Étant donné une chaîne s, renvoyez la sous-chaîne palindromique la plus longue contenue dans s.

```
Input: s = "babad"
Output: "bab"

Note: "aba" is also a valid answer.

Input: s = "cbbd"
Output: "bb"

Input: s = "ac"
Output: "a"
Output: "a"
```

i Points à noter :

- Clarté du code ;
- Résultat attendu ;
- Temps d'exécution ;
- Quantité de ressources mobilisées et utilisées ;
- Approche du problème ;