

Série 0.1

Rappel 1:

- Les noms et types des variables: local, global, static
- Commentaires
- Conditions
- Boucles
- Break et continue

Exercice 1:

Créer un programme qui demande un nombre_entier et affiche si le nombre est positif ou négatif.

Exercice 2:

Créer un programme qui affiche le tableau de multiplication de 1 à 12 sous la forme de : a * b = c.

Rappel 2:

- Les fonctions et procédures: utilité, syntaxe, appelle, arguments, retour, prototype...
- Recursion
- Les tableaux: déclaration, initialisation, accee,

Exercice 3:

Créer un programme qui:

- 1. Demande de l'utilisateur la taille du tableau des entiers moins de 10.
- 2. Donne la main à l'utilisateur d'entrer les valeurs du tableau.
- 3. Affiche la somme des valeurs du tableau à l'aide d'une fonction.
- 4. Affiche la moyenne du tableau à l'aide d'une fonction.
- 5. Trier le tableau à l'aide d'une fonction (ordre croissant).
- 6. Afficher le tableau trier à l'aide d'une fonction.



Série 0.1

Exercice 4:

Créer une fonction qui calcule le factoriel d'un nombre.

Rappel 3:

- Les pointeurs: les tableaux..
- Allocation dynamique: malloc(), calloc(), free() and realloc()
 - o ptr = (castType*) malloc(size);
 - o ptr = (castType*) calloc(n, size);
 - free(ptr);
 - o ptr = realloc(ptr, x);
- Strings
 - o strlen()
 - strcpy()
 - strcmp()
 - o strcat()