

Citations :

- 1) Aujourd'hui, le diplôme n'est plus une garantie d'emploi.
- 2) « L'école tue les génies » ou « l'école tue la créativité »

Définition : **La créativité est la capacité à avoir des idées originales qui ont de la valeur.**

3) *Nous ne devrions pas endormir les enfants mais les éveiller, réveiller ce qu'il y a en eux.*

Education : changeons de paradigme (Ken Robinson)

- 4) « Au travail, le plus difficile, c'est d'allumer la petite lampe du cerveau. Après, ça brûle tout seul. » Jules Renard

LES STRUCTURES

- Différence entre tableau et structure
- Vocabulaire : champs
- Création/Définition du type
 - Nom champ = identificateur
 - Unicité de champ
- Déclaration
 - 1 identificateur sur 1 ligne
 - Plusieurs identificateurs sur une ligne
- Utilisation / Accès aux champs (lecture et écriture, affichage et saisie)

```
struct TPoint {
    int abscisse ;
    int ordonnee ;
} ;
```

```
struct TPoint p1 ;
struct TPoint *p2, p3;
```

Ordinairement	Avec pointeur
<pre>p1.abscisse = 5 ; p1.ordonnee = 7 ; scanf("%f", &p1.abscisse) ; printf("%f", p1.abscisse) ;</pre>	<pre>p2->abscisse = 5 ; p2->ordonnee = 7 ; scanf("%f", &p2->abscisse) ; printf("%f", p2->abscisse) ;</pre>

- Tableau de structures

Ordinairement
<pre>1) const int nbMax = 5 ; 2) struct TPoint tabPoints[nbMax] ➔ tabPoints[cpt].abscisse ...</pre>
Avec pointeur
<pre>3) struct TPoint *tabPPoints[nbMax] ➔ tabPPoints[cpt]->abscisse ... 4) struct TPoint **tabPPoints; ➔ (*p)->abscisse ... 5) int nbPoints = 5; 6) tabPPoints = (struct TPoint**) malloc (nbPoints*sizeof(struct TPoint*)); etc.</pre>

- Meilleure utilisation de typedef

```
//Création/Définition
typedef struct TPoint TPoint;
struct TPoint {
    int abscisse ;
    int ordonnee ;
} ;
//Déclaration
TPoint p1, *p2;
```

- Structure et fonction

N°	//Sans typedef	//Avec typedef
1)	<pre>struct TPoint* saisiePoint();</pre>	<pre>TPoint* saisiePoint();</pre>
2)	<pre>void afficherPoint(struct TPoint* x) ;</pre>	<pre>void afficherPoint(TPoint* x) ;</pre>
3)	<pre>void afficherListePoint(struct TPoint *tab[], ...)</pre>	<pre>void afficherListePoint(TPoint *tab[], ...)</pre>
4)	<pre>void afficherListePoint(struct TPoint **tab, ...)</pre>	<pre>void afficherListePoint(TPoint **tab, ...)</pre>
...