TP3: Collections: Tableaux – Dictionnaires

Remarque:

Sites pour coder sous Swift en interactif : https://repl.it/languages/swift Swift Playground : https://swiftfiddle.com/

Exercices sur les boucles

- 1. Ecrire un programme qui demande à l'utilisateur un message et un nombre, et qui affiche le message ce nombre de fois.
- 2. Ecrire un programme qui calcule la moyenne de N nombres saisis au clavier.
- 3. Ecrire un programme qui calcule le minimum de N nombres saisis au clavier. Le calcul se fait à la volée, durant la saisie des valeurs.

Exercice 1

Ecrire un programme qui permet :

- 1. D'initialiser une liste de 10 strings.
- 2. Afficher le contenu de la liste sur la console
- 3. Récupérer le 1 et dernier élément de la liste
- 4. Créer une autre liste.
- 5. Cette dernière contiendra les éléments inversés de la première liste

Exercice 2

Ecrire un programme en qui permet de concaténer deux chaines de caractères.

Exercice 3

Ecrire un programme qui permet d'entrer un N° entre 1 et 7, et de donner le nom du jour correspondant. Prévoir un message d'erreur dans le cas où le numéro n'est pas entre 1 à 7.

• Faire une première version en utilisant le switch et une seconde en utilisant un dictionnaire.

Exercice 4

- 1. Ecrire un programme qui affiche à l'écran le nombre d'éléments pairs et impairs contenus dans un tableau donné.
- 2. Ecrire un programme qui affiche le nombre d'éléments positifs et négatifs contenus dans un tableau donné.

Exercice 5

Ecrire un programme qui calcule le nombre de voyelles contenues dans une chaine de caractères tout en les affichant.

Exercice 6

Ecrire un programme qui permet d'ordonner un tableau :

- 1. Par ordre ascendant
- 1. Par ordre descendant

Exercice 7

Ecrire un programme qui permet d'afficher les éléments communs de deux tableaux d'entiers.

Exercice 8 créer un tableau à partir d'un dictionnaire Ecrire un programme qui permet de remplir un tableau à partir des clés valeur d'un dictionnaire