

Exercices sur les tableaux

Exercice 1 :

Ecrivez un programme qui crée un tableau d'entiers de taille 5 et l'initialise avec les valeurs 1, 2, 3, 4, 5. Ensuite, affichez la valeur de la troisième case du tableau.

Exercice 2 :

Ecrivez un programme qui crée un tableau d'entiers de taille 10 et l'initialise avec les valeurs 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. Ensuite, parcourez le tableau et affichez chaque élément.

Exercice 3 :

Ecrivez un programme qui crée un tableau d'entiers de taille 8 et l'initialise avec les valeurs 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80. Ensuite, demandez à l'utilisateur de saisir un entier à rechercher dans le tableau. Si l'entier est présent dans le tableau, affichez "L'entier est présent dans le tableau", sinon, affichez "L'entier n'est pas présent dans le tableau".

Exercice 4:

Écrivez un programme qui demande à l'utilisateur de saisir un tableau d'entiers et qui vérifie si tous les éléments du tableau sont pairs.

Le programme doit afficher "Tous les éléments sont pairs" si tous les éléments sont pairs, sinon afficher "Au moins un élément est impair".

Exercice 5:

Écrire un programme qui crée un tableau d'entiers de taille 10, initialise chaque élément du tableau avec des nombres aléatoires entre 1 et 100, puis affiche tous les éléments du tableau.

Exercice 6:

Écrire un programme qui crée deux tableaux d'entiers de même taille, initialise chaque élément des tableaux avec des nombres aléatoires entre 1 et 100, puis calcule et affiche la somme des éléments des deux tableaux.

Exercice 7:

Ecrire un programme Java qui crée un tableau d'entiers de taille 10, initialise chaque élément du tableau avec des nombres aléatoires entre 1 et 100, puis recherche le plus grand élément du tableau et l'affiche.