

TP1 : Introduction et Outils

Question 1 :

```
Dvector x;  
x = Dvector(3, 1.);
```

Ici on construit un Dvector de taille 0, puis on lui affecte un Dvector de taille 3

```
Dvector x = Dvector(3, 1.);
```

Alors qu'ici, on construit directement x comme un Dvector de taille 3.

Question 2 :

Les programmes de tests sont tous regroupés dans le main par souci d'efficacité et concision.

Question 3 :

Les appels implicites sont affichés dans la console après exécution du programme de tests, ils portent les noms de CREATE pour la création d'un élément et SUPRESS pour la suppression de celui ci.

Question 4 :

```
==6900== HEAP SUMMARY:
```

```
==6900==      in use at exit: 0 bytes in 0 blocks
```

```
==6900== total heap usage: 41 allocs, 41 frees, 2,089 bytes allocated
```

Nous voyons qu'en sortie, avec l'utilisation de valgrind, nous avons alloué 41 cases mémoires et libéré ces mêmes 41 cases, toute la mémoire alloué a donc été libérée.