



TP 1

exercice 1

ecrire un programme qui met 3 valeurs dans des registres et affiche leur somme

exercice 2

meme programme que precedemment mais en utilisant des variables

exercice 3

ecrire un programme pour

- la somme
- la soustraction
- le produit et division de 2 nombte.

Exercice 4

vrai ou faux

l'instruction mov les deux parametre doivent avoir la meme taille?

On peut copier

AX → BL

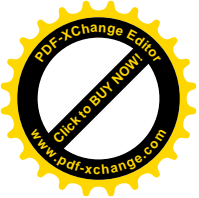
BL → AX

AX → EBX

ECX → EDX

Exercice 5

ecrire un programme pour echanger le contenu de deux variables de deux facons



TP 6 : PILE ET FILE

Travail à faire : Pile

- Donner les corps des fonctions en Années correspondant le principal (main)

Exercice 2 : File

Une file est défini par un tableau contenant ses éléments (entiers). Un indice tête de type entier permettant de stocker la position de tête, du premier element.

Un indice queue (entier) permettant quant a lui indiquer la position de la queue, le dernier element de la file.

En vous aidant de l'exercice 1, mettez en place :

- La structure de donnée de la File
- Ecrire la fonction `tailleFile(File f)` : permettant de retourner le nombre des éléments contenu dans la file
- Ecrire une fonction `filePleine(File f)` : permettant de tester si la File est pleine ou non.
- Ecrire une fonction `nbPlusGrand(File f)` : permettant de renvoyer les element plus grand que 10.
- Ecrire la fonction `enfiler(File f, int x)` : permettant d'insérer un nouvel element dans la File
- Ecrire la fonction `defiler(File f)` : permettant de supprimer un element de la File



Annexe

```
#define TAILLE_MAX 5

struct pile{
    int sommet;
    int tab[5];
};
typedef struct pile pile;
pile p;
void init_pile(){

}
int pile_vide(){

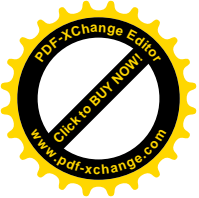
}
int pile_pleine(){

}
int taille_pile(){
    //TO DO
}
void empiler(int x){

}
void afficher(){

}
int depiler(int x){

}
int main(int argc, char *argv[]) {
    int item, choice;
    int option = 1;
    printf("\n\tImplémentation d'une pile");
    while (option) {
        printf("\nMenu principal");
        printf("\n1.Empiler \n2.Dépiler \n3.Afficher \n4.exit");
        printf("\nEntrez votre choix: ");
        scanf("%d", &choice);
        switch (choice) {
            case 1:
                printf("\nEnter L'élément à empiler: ");
                scanf("%d", &item);
                empiler(item);
                break;
            case 2:
                printf("\nEnter l'élément à dépiler: ");
                scanf("%d", &item);
                int x = depiler(item);
                printf("\nL'élément dépilé est %d", x);
                break;
```



```
case 3:
    afficher();
    break;
case 4:
    exit(0);
}
printf("\nVoulez-vous continuer (Tapez 0(Non) ou 1(Oui))? : ");
scanf("%d", &option);
}
    return 0;
}
```