

Labo n°7 : Tables à 1 dimension variable
--

Matière

Tables à 1 dimension variable

Objectifs

Savoir déclarer une ou plusieurs tables à dimensions variables
(Dimensions qui varient jusqu'à une taille maximum réservée).
Savoir manipuler les éléments et les indices de telles tables.
Comprendre un programme utilisant ces tables.

Programmes

EXO1 Remplir 2 tables de réels de même dimension variable (max 20).
Faire la somme des éléments correspondants de ces 2 tables dans une 3^{ème} et afficher cette 3^{ème} table.

EXO2 Remplir une table d'entiers à dimension variable (max 20) puis introduire un entier recherché.
Afficher le nombre de fois que l'entier recherché est dans la table (c'est-à-dire l'occurrence de l'entier).

EXO3 Remplir une table d'entiers à dimension variable (max 20) puis introduire un entier recherché.
a) Afficher où se trouve l'entier la 1^{ère} fois dans la table / s'il n'est pas dedans.
b) Afficher où se trouve l'entier la dernière fois dans la table / s'il n'est pas dedans.

EXO4 Remplir une table d'entiers à dimension variable (max 20).
1°) Sauver dans une 2^{ème} table les indices des éléments pairs de la 1^{ère} table.
2°) Afficher tous les indices trouvés / s'il n'y en a pas.

EXO5 Remplir une table d'entiers à dimension variable (max 20).
1°) Réaliser une permutation cyclique d'une position vers la droite de tous les éléments (sans utiliser de 2^{ème} table).
2°) Afficher la table avant et après la permutation.

EXO6 Remplir une table d'entiers à dimension variable (max 20).
1°) Réaliser une permutation symétrique de tous les éléments (sans utiliser de 2^{ème} table).
2°) Afficher la table avant et après la permutation.

Questions

Quels sont les différentes valeurs testées ?