

Labo n°6 : Tables à 1 dimension

Matière

Tables à 1 dimension d'éléments primitifs

Objectifs

Savoir déclarer une ou plusieurs tables

(Donner la bonne taille et le bon type aux éléments).

Savoir manipuler les éléments d'une table et leurs indices.

Comprendre un programme utilisant des tables.

Programmes

EXO1

a) Remplir les éléments d'un vecteur de 10 entiers avec les entiers 1, 2, ..., 10 puis l'afficher.

b) Même chose mais remplir avec les entiers 10, 9, ..., 1.

EXO2 Calculer le produit scalaire de 2 vecteurs de 5 entiers.Ex : vecteur1 = 2 3 -1 8 3

vecteur2 = 9 7 4 5 0

Produit scalaire = 75 (obtenu en faisant  $2 * 9 + 3 * 7 + (-1) * 4 + 8 * 5 + 3 * 0$ )EXO3 Remplir une table de 12 entiers puis

a) Afficher les éléments pairs du tableau

b) Afficher les indices des éléments pairs du tableau

EXO4 Remplir une table de 15 entiers 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).

Questions

Quels sont les différentes valeurs testées ?