



Exercice Tableaux - Méthodes





Exercice 1

- 📌 Créez un tableau de chaînes de caractères appelé `words` qui contient les mots suivants: "bonjour", "au revoir", "merci", "s'il vous plaît".
- 📌 Utilisez la méthode `Copy` pour copier les deux premiers mots du tableau `words` dans un nouveau tableau appelé `greetings`.



- 📌 Utilisez la méthode `IndexOf` pour trouver l'index du mot "merci" dans le tableau `words`.
- 📌 Utilisez la méthode `Clone` pour créer un nouveau tableau appelé `wordsCopy` qui est une copie du tableau `words`.



- 📌 Utilisez la méthode `Clear` pour effacer tous les éléments du tableau `words`.
- 📌 Utilisez la méthode `Find` pour trouver le premier mot dans le tableau `wordsCopy` qui contient la lettre "r".
- 📌 Utilisez la méthode `Sort` pour trier le tableau `wordsCopy` dans l'ordre alphabétique.



Exercice 2

Écrivez un programme qui demande à l'utilisateur de saisir un nombre entier N , puis crée un tableau de N éléments contenant des nombres aléatoires entre 1 et 100.

Trier le tableau dans l'ordre croissant.

Ensuite, utilisez une boucle `for` pour afficher tous les éléments du tableau, en utilisant la méthode `Clear` pour effacer chaque élément du tableau entre 44 et 77.

Afficher le tableau.



Exercice 3

Reprenez le début du programme précédent, mais cette fois les elements du tableau seront compris entre 0 et 10.

Les elements a Clear sont les doublons, le tableau ne peut pas posséder de doublons.

Trier et afficher le tableau, puis créer une copy de ce tableau sans les elements set a 0 par la méthode Clear.



Exercice 4

Faites le même exercice que précédemment 3, mais sans le trier le tableau.



Exercice 5

Créer un programme qui demandera a l'utilisateur 3 input. Ce seront 3 nombres entier.

Créer un tableau a 3 dimensions, de taille x, y, z. qui seront définit par les 3 inputs de l'utilisateur.

Remplir ce tableau tel que :



- 📌 1ere dimensions aura des nombres compris entre 1 et 250
- 📌 2nd dimensions aura des nombres compris entre 100 et 250
- 📌 3rd dimensions aura des nombres compris entre 1 et 100

Afficher votre tableau.



Exercice 6

Reprendre l'exercice précédent;

Afficher votre tableau, puis retirer les doublons dans votre tableau a 3 dimensions.

Afficher le nouveau tableau.



Exercice 7

Maintenant que le tableau est trié, retourner la somme de tout ses éléments.