## Exercise 1

écrire un programme qui calcule le produit scalaire de deux verctors et la norme de chaque vector, les élèments du vector sera des inputs du programme

## Exercise 2

Soit la classe pointsuivante :

Ecrire une fonction indépendante affiche , amie de la classe point, permettant d'afficher les coordonnées d'un point. On fournira séparément un fichier source contenant la nouvelle déclaration (définition) de point et un fichier source contenant la d é finition de la fonction affiche . Ecrire un petit programme (main) qui crée un point de classe automatique et un point de classe dynamique et qui en affiche les coordonnées.

## Exercise 3

Créer deux classes (dont les membres donnée sont privés) :

- l'une, nommée vect, permettant de représenter des vecteurs à 3 com posantes de type double ;elle comportera un constructeur et une fonction membre d'affichage,
- l'autre nommée matrice, permettant de représenter des matrices carrées de dimension 3x3 ;elle comportera un constructeur avec un argument (adresse d'un tableau de 3x3 valeurs) qui initialisera la matrice ave c le s valeurs correspondante s .

Réaliser une fonction indépendante prod permettant de fournir le vecteur correspondant au produit d'une matrice par un vecteur. Ecrire un petit program m e de test. On fournira séparément les deux déclarations de chacune des classes, leurs deux définitions, la définition de prod et le program m e de test.

## Exercise 4

Soitune classe vecteur3d définie com m e suit :

```
class vecteur3d
{    float x, y, z;
    public:
    vecteur3d (float c1=0.0, float c2=0.0, float c3=0.0)
    { x = c1; y = c2; z = c3;
};
```

Définir les opérateurs == et !=, de manière à ce qu'ils permettent de tester la coïncidence ou la non- coi ncidence de deux points :

- en utilisant des fonctions membre,
- en utilisant des fonctions amies.

Bon courage!!!